

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* PADA MATA
PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI
UPT SD NEGERI 11 TURATEA KABUPATEN JENEPONTO**



SKRIPSI

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

SITTI RAHMADHANI

105401124521

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

2025





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Sitti Rahmadhani** NIM **105401124521**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 788 Tahun 1447 H/2025 M pada tanggal 23 Shafar 1447 H / 23 Agustus 2025 M pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 27 Agustus 2025**.


04 Rabi'ul Awwal 1447 H







Makassar,

27 Agustus 2025 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr.Ir.H.Abdul Rakhim Nanda, S.T.,M.T.,IPU.**
2. Ketua : **Dr. H. Baharullah, M.Pd**
3. Sekretaris : **Dr. Andi Husniati, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
 1. Prof. Dr. Nurlina, S.Si, M.Pd
 2. Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.
 3. Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes
 4. Dr. Nadrah, M.Pd.


(.....)


(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Baharullah, M.Pd.

NBM. 779170



| Terakreditasi Institusi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran
IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di UPT SD Negeri
11 Turatea Kabupaten Jeneponto

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Sitti Rahmadhani**
NIM : **105401124521**
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, 14 Rabi'ul Awwal 1447 H
7 September 2025 M

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Maruf, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II

Nurfadilah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Dr. Baharullah, M.Pd
NBM. 779 170

Ketua Prodi PGSD

Ernawati, S.Pd., M.Pd
NBM. 1088279



| Terakreditasi Institusi



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sitti Rahmadhani
Nim : 105401124521
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto**

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

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

Makassar, 20 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan

Sitti Rahmadhani



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Rahmadhani
Nim : 105401124521
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 20 Agustus, 2025

Yang Membuat Perjanjian

Sitti Rahmadhani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ”

(QS. Al-Baqarah : 286)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kepada Ayahanda ALM Siajang dan Ibunda tercinta Bungania yang telah mencurahkan kasih sayang yang tulus, yang selalu berdoa untuk keselamatan, yang mencintai dan menyayangiku dengan sepenuh hati sehingga tumpuan bagiku untuk meraih kesuksesan.

Serta Saudara Laki-laki saya Yakni Kak Rahman, Kak Tamsil dan Kak Ansar Serta Kakak Ipar saya yang bernama Rostina Amiruddin, Dewi, dan Suharmina Hasan dan Ponakan saya yang telah Memberikan saya semangat kuliah dan dapat mencapai gelar yang saya impikan.

ABSTRAK

Sitti Rahmadhani. 2025. Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS Terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Maruf dan Pembimbing II Nurfadilah.

Masalah Utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan media pembelajaran *wordwall* untuk melihat hasil belajar siswa ditemukan permasalahan disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, yaitu hanya mengandalkan buku teks dan lingkungan sekitar. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi di UPT SD Negeri 11 Turatea. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS Terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto.

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan Kuantitatif. Dengan jenis penelitian One-Group-Pretest-Posttest-Design dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik di UPT Sd negeri 11 Turatea. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea dengan jumlah sebanyak 18 Peserta didik yang terdiri dari 10 perempuan 8 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (Posttest) untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS Terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS Terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto. Keadaan ini dapat di lihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum di berikan perlakuan tergolong rendah yaitu hasil pretest adalah 56% dan setelah di beri perlakuan nilai rata rata posttest adalah 84%. Berdasarkan hasil penelitian diatas tersebut, Dapat di simpulkan hasil belajar Ips siswa UPT SD Negeri 11 Turatea melalui Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* mengalami peningkatan.

Kata Kunci : media *wordwall*, pembelajaran IPAS, hasil belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan Pertolongan Nya, sehingga dengan izinya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jenepono” salam dan shalawat juga senantiasa kita hanturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw sebagai suri teladan untuk semua ummatnya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari berbantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya. Untuk pintu surgaku tercinta ibunda Bungania yang telah melahirkan dan membesarkanku, hingga saat ini. Terimah kasih atas segala pengorbanan dan lulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu senantiasa memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya, tak kenal lelah mendoakan untuk kebaikan masa depanku serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan sampai meraih gelar sarjana semoga mamah panjang umur dan bahagia selalu.

Untuk cinta pertama saya, Almarhum Bapakku tercinta Siajang, yang paling berarti dalam hidupku. Beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan menempuh pendidikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, Menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir

sebelum engkau benar-benar pergi. Semoga ALLAH SWT melapangkan kubur dan menempatkan di tempat yang paling mulia di sisi ALLAH SWT.

Kakak laki-laki yang amat ku sayangi. Kepada Rahman, Tamsil dan Ansar hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis ucapkan, Terima kasih sudah menjadi donatur penulis selama menempuh pendidikan, menjadi garda terdepan dan menjadi pengganti Alm bapak, menjadikan aku sarjana. Makasih sudah jagain aku dan selalu bahagiain penulis tanpa ada sedikit kekurangan. Semoga ALLAH SWT selalu memberikan rezeki dan selalu di lindungi di setiap langkahnya.

Kakak perempuan tersayang Rostina amiruddin S.Pd, Dewi S. Kep, dan Suharmina hasan S.Pd. yang selalu memberikan waktu dan materinya, Tidak pernah bosan mendengarkan tawa dan tangis penulis setiap harinya, serta selalu memberikan rasa percaya diri kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga atas segala motivasi dan dukungan yang di berikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

Keponakan-keponakanku tercinta Nurfadilah khairunnisa, Nurzakira khairunnisa, Muh hafiz al mizan, naira Azzahra, Muh al fatih, Muniratul Mufidah. Terima kasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Maruf, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Nurfadilah S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. Ir. Abd Rakhim Nanda, MT, IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Baharullah, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala Sekolah, Guru dan Staf UPT SD Negeri 11 Turatea dan Ibu Gusmina, S.Pd selaku Wali kelas V di sekolah tersebut yang memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2021 dan juga sahabat-sahabatku yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu dan sepupuku Sri Wahyuni Azis terima kasih atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

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

Makassar, 2025



Sitti Rahmadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	13
A. Kajian Teori.....	34
B. Kerangka Pikir	38
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	42
D. Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Lokasi Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Desain Penelitian.....	45
E. Variabel Penelitian	45
F. Definisi Oprasional Variabel	47

G. Prosedur Penelitian	48
H. Instrumen Penelitian	49
I. Teknik Pengumpulan Data	50
J. Teknik Analisis Data	
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil penelitian	50
B. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP.....	65
A. Simpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	54



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian.....	6
Tabel 3.1 Keadaan Populasi	43
Tabel 3.2 Tingkat kepuasan.....	53
Tabel 3.3 Kriteria Gain Ternormalisasi	53
Tabel 4.1 Karakteristik responden.....	55
Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Pretest-Posttest	57
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Hasil Belajar	58
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Kategori LKPD (Rata-rata).....	59
Tabel 4.5 Deskripsi hasil belajar Pretest-Posttest siswa.....	61
Tabel 4.6 Klasifikasi Gain Ternormalisasi pada Siswa	62
Tabel 4.7 Paired t-Test.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur Permainan <i>Wordwall</i>	20
Gambar 2.2 Tampilan Awal media <i>wordwall</i> saat bergabung	28
Gambar 2.3 Tampilan Mulai pada Media <i>Wordwall</i>	28
Gambar 2.4 Hasil Rekapitulasi Nilai Siswa	29
Gambar 2.6 Kerangka Pikir	37
Gambar 3.1 Desain Penelitian (Sugyono, 2024)	43
Gambar 3.2 Tampilan Awal media <i>wordwall</i> saat bergabung	44
Gambar 3.3 Tampilan Mulai pada Media <i>Wordwall</i>	45
Gambar 2.4 Hasil Rekapitulasi Nilai Siswa	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Modul ajar	68
Lampiran II Soal Dan Jawaban Pretest Dan Posttest	81
Lampiran III Hasil Olah Data	87
Lampiran Persuratan IV	89
Lampiran Dokumentasi V	92



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia Nurfadillah dkk., (2022) menyatakan bahwa Pendidikan dapat diperoleh melalui lembaga pendidikan formal, dan nonformal. Sekolah merupakan salah satu contoh lembaga pendidikan formal. Saat ini peran sekolah menjadi sangat penting. Sekolah bukan sekedar tempat memperoleh ilmu pengetahuan, namun juga tempat memperoleh kecakapan hidup yang berguna bagi masyarakat. Di sekolah, anak juga diajarkan untuk melakukan kontak dengan orang lain. Kehadiran sekolah tidak hanya penting bagi anak berkebutuhan khusus, namun juga bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan atau kekurangan dalam berinteraksi dengan orang lain.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan” (QS. AlMujadalah :11)

Ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT akan menaikkan derajat orang yang beriman dan memiliki pengetahuan yang luas. Orang-orang yang beriman dan memiliki pengetahuan luas akan dihormati oleh orang lain dan diberi kepercayaan untuk mengendalikan atau mengendalikan apa yang terjadi dalam hidup mereka. Hal ini menunjukkan bahwa mereka yang beriman dan memiliki pengetahuan lebih tinggi daripada mereka yang tidak memiliki pengetahuan. Dia akan lemah pada

orang-orang yang beriman tetapi tidak berilmu. Akibatnya, keyakinan seseorang yang tidak didasarkan pada ilmu pengetahuan tidak dapat diandalkan. Sebaliknya, mereka berilmu tetapi tidak beriman akan tersesat. karena ilmu yang dimiliki mungkin tidak berguna untuk kepentingan bersama. Ayat ini menjelaskan bahwa pendidikan dan ilmu memiliki kepentingan besar dalam agama Islam, dan orang yang memiliki ilmu akan mendapatkan peningkatan derajatnya dari Allah (Damanik dkk., 2024).

Pristiwanti dkk.,(2022) menyatakan bahwa Pendidikan adalah proses humanisme atau yang dikenal dengan memanusiakan manusia, Oleh sebab itu harus dapat diatur sesuka hati, mereka adalah generasi yang perlu kita dampingi dan melalui setiap transisi menuju kedewasaan agar tumbuh pemikiran kritis dan manusia yang cakap serta baik moral dan baik .

Menurut Nurjaman, (2022) Pendidikan menjadi komponen penting dalam kehidupan. Pendidikan sebagai salah satu alat penting untuk memperoleh kemajuan dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mem buka wawasan dan mengembangkan cara berpikir kritis yang menjadi bekal untuk memberdayakan serta menemukan jalur hidup.

Perubahan dalam dunia Pendidikan tak henti hentinya terus dilakukan oleh Pemerintah Indonesia, salah satunya adalah adanya keterbaruan pada kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini di setiap jenjangnya. Kurikulum Kemandirian saat ini sedang aktif dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD). Salah satu inovasi kurikulum yang unik terdapat pada mata pelajaran yang digunakan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) kedua mata pelajaran tersebut menjadi digabung pada penerapan kurikulum merdeka. Menurut Dinda

Sartika, dkk., (2023) penggabungan IPAS bertujuan agar siswa lebih terinspirasi untuk mampu mengelola serta memahami keadaan alam dan sosialnya.

IPAS juga mengajarkan pembelajaran yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Anggita, dkk., (2023), capaian dalam pembelajaran harus ditentukan melalui lingkup siswa melalui pembelajaran IPAS yang bersifat holistik agar siswa memiliki rasa kepekaan terhadap lingkungan belajar alam dan sosialnya. Untuk mencapai pembelajaran yang kompleks, kita harus berusaha dengan berbagai cara. Misalnya, guru perlu inovatif dan memberikan ide ide kreatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dibutuhkan siswa.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga tidak menutup kemungkinan akan terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Keadaan ini juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan antara lain bahan ajar perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Apalagi bahan ajar yang dibuat oleh guru di setiap jenjang di sekolah digunakan lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan bahan ajar instan yang diberikan langsung oleh lembaga pendidikan. Hal ini dikarenakan guru sendiri yang dapat menyesuaikan materi yang dibuatnya dengan kebutuhan setiap siswa. Artinya, guru sangat menyadari apa yang dibutuhkan siswa (Nurfadilah, dkk. 2023).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Arifin dkk., (2025) Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan

pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran membantu siswa lebih memahami materi, menyampaikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memberikan informasi. Menurut Hamka Nurfadhilah, (2021) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran salah satunya sebagai alat bantu yang penting dalam memfasilitasi kegiatan pengajaran.

Fenomena pendidikan saat ini menunjukkan pergeseran signifikan menuju digitalisasi, di mana penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* menjadi penting. Sekolah yang belum menerapkan media digital berisiko tertinggal, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan *Wordwall* di lokasi peneliti dapat mengatasi tantangan rendahnya interaksi siswa dalam pembelajaran tradisional, berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Dengan pendekatan pendidikan bermakna, siswa tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi aktif dalam proses belajar, yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini (Wordwall dkk., 2025).

Menurut Kusnadi & Azzahra, (2024) Penerapan media pembelajaran *wordwall* dapat di jadikan alternatif yang di rencanakan karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode yang lebih interaktif dan menarik. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur permainan edukatif, seperti kuis dan teka teki. Ini membantu siswa merasa lebih nyaman dan mantap dengan materi tersebut. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis, tetapi juga dapat beradaptasi untuk berbagai materi dan tingkat kemampuan siswa. Selain itu, *Wordwall* memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa karena memiliki fitur otomatis untuk menganalisis hasil kerja mereka. Dengan

menggunakan *Wordwall*, Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun daring, sehingga menjadi solusi fleksibel yang relevan di berbagai situasi.

Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan. Menurut Gusman, (2021) telah meneliti bahwa hasil belajar siswa pada pertemuan I sampai III telah menunjukkan hasil yang baik. Menurut Pradani, (2022) Mereka juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Begitu pula Menurut Safitri, dkk., (2022) bahwa dengan menggunakan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain Menurut Wafiqni, dan Nafia, (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dari hasil prestasi belajar berjalan efektif. Menurut Meysandi, dkk., (2024) Juga menandakan bahwa adanya keefektifan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik dan menandakan jika peserta didik dalam pemahaman materinya lebih mudah diterima jika diterapkan media yang interaktif.

Wordwall adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis kuis dan permainan interaktif untuk mendukung pembelajaran. Beberapa pembaruan terbaru dari aplikasi ini mencakup penambahan template permainan yang lebih beragam, sehingga pengguna dapat memilih lebih banyak jenis aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur-fitur baru juga memperkaya pengalaman pengguna, seperti kemampuan untuk menyesuaikan tampilan permainan dengan berbagai tema dan tingkat kesulitan (Latifah & Damayanti, 2022).

Penggunaan Media Pembelajaran digital seperti *Wordwall* mendukung pembelajaran aktif dengan memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam

proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mengatasi kesenjangan pendidikan antar daerah. Misalnya, data menunjukkan adanya variasi dalam rata-rata lama sekolah dan hasil pembelajaran siswa di berbagai provinsi, yang menimbulkan tantangan besar bagi sistem pendidikan Indonesia (Taryzca Putri Laela Ramadhani dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 6 Desember 2024, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea. Guru tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas, yaitu hanya berupa media cetak seperti buku teks serta memanfaatkan lingkungan sekitar yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh peran guru, sehingga siswa cenderung bersifat pasif dalam menyerap materi. Pendekatan ini memang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPAS, khususnya materi mengenai Indonesiaku kaya raya. Namun, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebagaimana tergambar dalam dokumentasi nilai ulangan harian siswa kelas V di bawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea 2022/2023.

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1.	< 70	Belum Tuntas	12	67%
2.	≥ 70	Tuntas	6	33%
Jumlah			18	100%

Berdasarkan data dalam tabel, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea menunjukkan bahwa hanya 6 siswa yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 12 siswa lainnya masih berada di bawah standar. Adapun KKM untuk mata pelajaran IPAS ditetapkan sebesar 70. Jika dikonversikan ke dalam persentase, sebanyak 33% siswa telah mencapai KKM, sedangkan 67% belum mencapainya. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Menanggapi kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini didasarkan pada temuan observasi yang menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran hanya mengandalkan media cetak, seperti buku teks, yang dinilai kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Rendahnya nilai siswa, yang sebagian besar belum memenuhi KKM, turut menjadi pertimbangan penting dalam penggunaan media baru ini.

Media *Wordwall* dipilih karena menawarkan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran interaktif, seperti permainan, kuis, dan latihan soal yang disajikan secara menarik. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, *Wordwall* juga memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat segera mengetahui hasil jawabannya. Fitur-fitur visual yang interaktif dalam *Wordwall* mampu mendukung pemahaman konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh siswa.

Menurut Shofiya Launin, dkk.,(2022) Sejalan dengan pembahasan di atas, para pendidik hendaknya tetap kreatif dan inovatif dalam mengajar dan

menggunakan media pembelajaran untuk memperlancar penyampaian materi pembelajaran. Lebih jauh lagi, penciptaan inovasi-inovasi baru akan memungkinkan penggunaan media non-tradisional, sehingga merangsang minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam motivasi siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan website wordwall yang merupakan media pembelajaran interaktif serta mudah untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT. Menurut Tinesia Alifa dkk.,(2024) penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Andi Arbaina Fariza dkk., (2023), juga mengemukakan bahwa dengan adanya penerapan media *wordwall* dapat meningkatkan rasa senang siswa, ketertarikan belajar, merasa mudah dalam belajar, dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga media *wordwall* cocok dan efektif diterapkan dikelas.

Menurut Marissa Yudha Kartika, dkk., (2023) dalam proses pembelajaran bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar, karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Prastiwi dan Halidjah, (2024) Selain itu menunjukkan bahwa media interaktif *Wordwall* besar pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata Pelajaran IPAS. Menurut Nurbaya Harahap, dkk., (2024) Salah satu media yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis *Wordwall* berada pada kategori baik sekali dan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memberi judul Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V di UPT SDN 11 Turatea Kabupaten Jenepono.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi permasalahan pokok pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa sebelum di terapkan Media Pembelajaran *wordwall* di kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jenepono?
2. Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa setelah di terapkan Media Pembelajaran *wordwall* di kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jenepono?
3. Apakah terdapat Peningkatan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah Penerapan Media Pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa sebelum di terapkan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa setelah di terapkan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran IPAS.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah di terapkan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya :

a. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan gamifikasi sebagai alat untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji efektivitas aplikasi pembelajaran digital seperti Media Pembelajaran *wordwall*, baik pada ipas maupun mata pelajaran lainnya, maupun tingkat pendidikan lebih lanjut.

b. Secara praktis

1. Bagi peneliti diharapkan menjadi bekal pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti guna memahami pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang menarik bagi Peserta didik.
2. Bagi Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa, sehingga proses belaja menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi guru diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran interaktif dan inovatif yang memudahkan guru dalam mengajar Ipas, sekaligus meningkatkan keterlibatan motivasi dan minat peserta didiknya.
4. Bagi sekolah diharapkan adanya penelitian ini, dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam mengadopsi teknologi pendidikan yang efektif untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dan menarik bagi peserta didik.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari Bahasa latin yaitu “*medium*” yang berarti “sesuatu yang ada di pertengahan”, *media* disebut juga sebagai perantara atau penghubung. Dalam Bahasa arab media diambil dari kata “*wasaaaila*” yang berarti mengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima. Menurut (Mustofa, 2020) Dalam lingkup pembelajaran media diartikan sebagai pengantar atau perantara antara pemberi pesan kepada penerima pesan (pengajar/pendidik dengan anak didik), yang dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terlibat dan berpartisipasi dalam suatu proses pembelajaran. Menurut (Adam, dkk. 2023) Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai alat penghubung yang membantu meningkatkan efektivitas proses belajar, mengurangi kebosanan siswa, dan mendorong partisipasi aktif mereka

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu bentuk informasi digunakan dalam koneksi belajar mengajar. Hamka (Nurfadhilah, 2021) menyatakan bahwa fungsi

media pembelajaran salah satunya sebagai alat bantu yang penting dalam memfasilitasi kegiatan pengajaran. Menurut (Kustandi, dkk. 2020) menyatakan bahwa meningkatkan media pembelajaran dapat mempermudah proses pengajaran, serta menarik perhatian siswa. Menurut (Magdalena, 2021), media pembelajaran digunakan untuk mentransmisikan informasi kepada siswa.

Menurut (Furoidah, 2020) Media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan standar proses belajar mengajar. Media telah digunakan dalam pendidikan sejak awal untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang mereka pelajari. Siswa dapat belajar lebih banyak dan lebih mudah saat menggunakan media di kelas. Penggunaan media dalam pendidikan juga dapat membantu siswa memahami informasi yang lebih sulit dan kompleks.

Menurut (Kartakusumah, dkk. 2022) Proses pembelajaran melalui media ini sangat bersifat dinamis, setiap kebijakan perlu mempertimbangkan bakat bakat yang mampu meningkatkan pembelajaran. Di era digital ini, penggunaan media di dalam kelas menjadi hal yang penting dalam proses pendidikan bagi siswa. Media menawarkan banyak materi yang meningkatkan pengalaman pendidikan dan mendorong lebih banyak komunikasi antara pendidik.

Media pembelajaran adalah bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar. Pendidik agar dapat mengutarakan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik, dan menambahkan perhatian peserta didik dalam proses

pembelajaran. Hal ini Menurut (Kajian, dkk. 2023) bahwa media menambah motivasi belajar peserta didik. Siswa didorong untuk menulis, berbicara dan mendapatkan lebih banyak inspirasi. Seperti yang kita ketahui, banyak permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya minat dan motivasi siswa Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi (Yelvita, 2022).

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Kustandi, 2020) Media berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menyampaikan informasi dengan melibatkan peserta didik secara aktif, baik melalui aktivitas langsung, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Media pembelajaran bermanfaat sebagai pedoman dan perancangan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi sifat dan materi yang akan dibelajarkan. (Octavia, 2020) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut (Wandini, dkk. 2021) Media berfungsi sebagai alat untuk memperdalam pemahaman serta mendorong peserta didik untuk aktif dalam pendidikannya selain sebagai sarana penyebaran informasi dalam konteks pendidikan masa kini. Karena sifatnya yang esensial sebagai komponen sistem, media harus ada atau dimanfaatkan di setiap kelas. Media membantu siswa memahami ide ide sulit dan memperdalam pemahaman mereka melalui simulasi, interaktivitas, dan visualisasi.

Levie dan Lentz dalam buku (Kustandi, 2020) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual berperan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga mereka dapat fokus pada materi pelajaran yang relevan dengan makna visual yang ditampilkan. Pada awal pembelajaran, seringkali siswa kurang tertarik dengan materi, sehingga perhatian mereka perlu dipancing melalui media visual.
2. Fungsi afektif media visual terlihat dari seberapa besar kenikmatan siswa belajar dengan teks gambar. Gambar atau simbol visual dapat memengaruhi emosi dan sikap siswa, terutama pada informasi yang berhubungan dengan isu sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual ditunjukkan oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar atau simbol visual dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat atau pesan yang disampaikan.
4. Fungsi kompensatoris media visual mendukung siswa yang mengalami kesulitan membaca dengan memberikan konteks yang memperjelas pemahaman teks. Media ini membantu siswa yang lebih lambat atau kesulitan dalam mengorganisir dan mengingat informasi yang disampaikan secara verbal atau melalui teks.

Sudjana dan Rivai (1992) dalam buku Kustandi (2020) menyebutkan empat manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu:

- 1) Meningkatkan perhatian siswa: media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memperjelas bahan ajar: media membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Memvariasikan metode mengajar: media mencegah kebosanan siswa dan kelelahan guru dengan mengurangi dominasi komunikasi verbal.
- 4) Mendorong aktivitas belajar siswa: media memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif melalui kegiatan seperti mengamati, mencoba, mendemonstrasikan, atau memerankan.

Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian, memengaruhi emosi, mempermudah, dan membantu siswa yang kesulitan, sekaligus memberikan manfaat berupa peningkatan motivasi, kejelasan materi, variasi metode pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setelah membahas fungsi dan manfaat media pembelajaran, kita beralih membahas tentang jenis-jenis media pembelajaran. Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam karena dipengaruhi oleh sifat dan karakteristiknya. Oleh karena itu, media perlu dikelompokkan sesuai kebutuhan pelajaran di kelas. Guru perlu memahami dengan baik bagaimana memilih dan menggunakan media yang tepat agar pesan pembelajaran bisa disampaikan dengan jelas kepada siswa.

Cukup banyak jenis media dan bentuk media yang telah dikenal saat ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada yang harus dirancang sendiri oleh guru bersamasama dengan siswa. Dilihat dari jenisnya media dapat dibagi ke dalam media auditif, visual dan media audiovisual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, MP3. Menurut (Arief, 2021) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan,

pada media ini menampilkan gambar atau simbol yang bergerak film strip, foto, gambar atau lukisan. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dibanding dengan media visual dan media audio.

Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda satu sama lain. Adapun jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

1) Media Audio

Adalah media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran, seperti radio, rekaman dan laboratorium bahasa. Media audio ialah media yang penggunaannya menekankan pendengaran dari kita. Media audio menyampaikan pesan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata lisan) maupun non verbal.

Kelebihan Media audio yaitu mudah didapatkan seperti alat perekam, sehingga siswa bisa mengulang kembali atau memutar audio yang didapatkan. Adapun kekurangan dari media audio yaitu sifat media nya satu arah (*one way communication*). Media audio hanya bisa dinikmati oleh siswa yang mempunyai pendengaran yang bagus.

2) Media Visual

Yakni media visual yang nonprojectd dan projected. Media visual nonprojected seperti gambar, tabel, poster dan karton . Media visual ini termasuk kedalam bentuk yang kongkrit, dan diperoleh dengan mudah tetapi membutuhkan kreativitas untuk merancang, mengembangkan sesuai kebutuhan siswa. Sedangkan media visual projected seperti kamera, slide, dan gambar digital. Media visual dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat dinikmati berupa

gambar dan tontonan. Media ini dapat di sebutkan sebagai media yang menggabungkan warna dan gagasan melalui media gambar.

3) Media Audiovisual

Menurut (Nursifa Faujiah dkk, 2022) Adalah media yang memiliki unsur bunyi dan unsur gambar. Media audio visual merupakan gabungan antara media audio serta media visual yaitu media audio visual memiliki dua unsur seperti gambar dan suaranya. Media audio visual bisa berupa film, LCD Proyektor, video maupun televisi.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

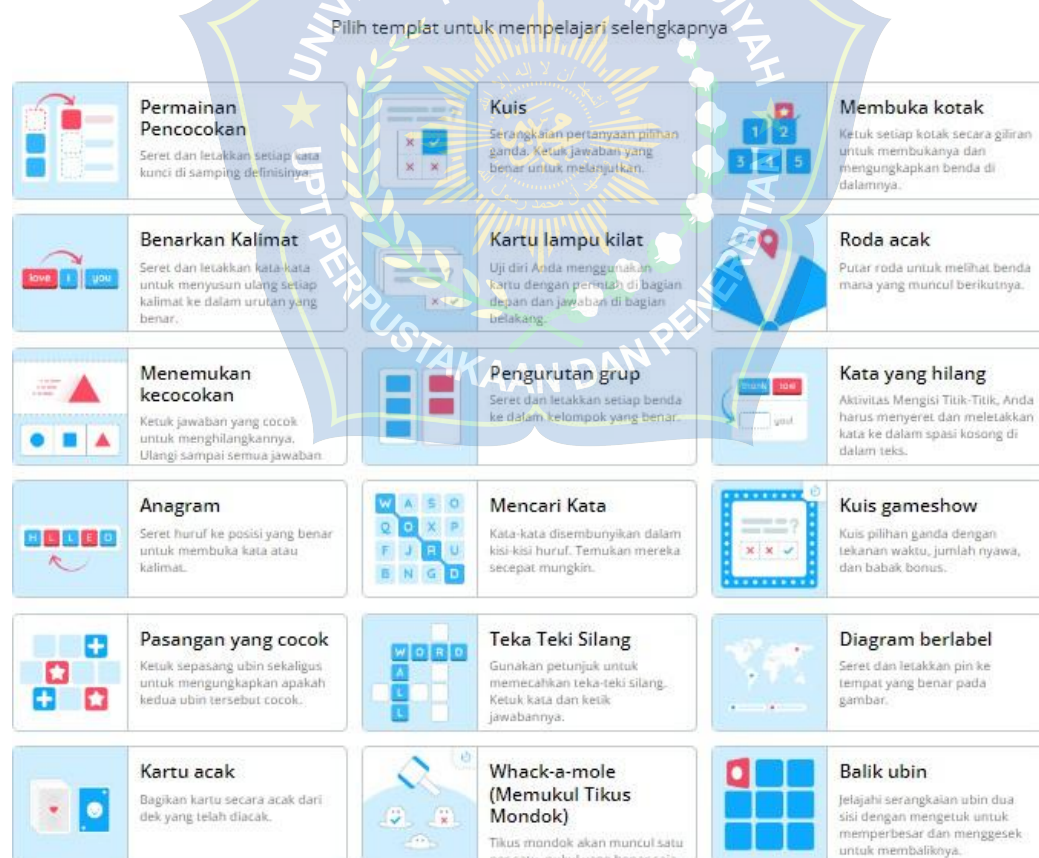
Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan fungsi untuk memotivasi siswa belajar sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelasnya. Media *WordWall* menawarkan fitur-fitur seperti kuis, pencocokan, pairing, anagram, salad huruf, pencarian kata, dan pengelompokan. Media-media tersebut dapat diakses dari *smartphone*, laptop, dan *tablet* sehingga memudahkan guru dan siswa dalam belajar di kelas. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan guru untuk memodifikasi template yang ada dan menyesuaikannya sesuai kebutuhan, termasuk penggunaan gambar, audio, dan video dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* hadir dengan fitur gratis yang memungkinkan Anda memainkan 5 game dengan satu akun, *Wordwall* tetap bebas untuk digunakan. *Wordwall* memungkinkan Anda memotivasi siswa Anda melalui berbagai fitur.

Wordwall Permainan kata dinding membantu mengembangkan pengetahuan ilmiah dan pemahaman proses ilmiah, pengetahuan kosa kata dan pemahaman konsep, berpikir kritis dan sikap positif. Dapat dikatakan bahwa metode permainan

kata dinding tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep ilmiah siswa tetapi juga membentuk sikap ilmiah pada siswa (Handarini, 2020).

Menurut (Furoidah, 2020) *Wordwall* game quis akan optimal jika didukung oleh media pembelajaran khususnya media yang berbasis TIK, karena dengan pemanfaatan teknologi akan mampu menciptakan keseruan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dan proses pembelajaran menjadi seharusnya menyenangkan. Laptop pelajar dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengerjakan game individu. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam menggali pengetahuan tentang zat aditif dan psikotropika yang kemudian dilakukan melalui permainan kata.

b. Fitur *Wordwall*



Gambar 2.1 Fitur Permainan *Wordwall*.

WordWall sendiri memiliki 18 fitur gratis sebagai pilihan untuk membuat model permainan yang dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran. Di bawah ini adalah berbagai jenis permainan yang tersedia yaitu :

1. Permainan Pencocokan, siswa harus mencocokkan kata kunci dan definisi suatu hal, caranya yaitu siswa menarik setiap kata kunci dan letakkan disamping definisi yang tepat.
2. Kuis, siswa dihadapkan oleh pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, pilih jawaban yang benar agar dapat melanjutkan pertanyaan berikutnya.
3. Membuka Kotak (*open te box*), siswa dapat memilih salah satu kotak secara bergilir, setelah memilih maka akan muncul soal dalam bentuk pilihan ganda.
4. Benarkan Kalimat, permainan ini menyediakan beberapa kata secara acak dan siswa harus menyusun kata tersebut sehingga menjadi satu kalimat yang benar.
5. Kartu Lampu Kilat, permainan ini digambarkan melalui kartu yang memiliki dua sisi, sisi depan dapat berupa gambar atau pernyataan lalu sisi belakang menggambarkan pernyataan terhadap sisi depan, siswa bertugas untuk menebak apakah antara kedua sisi tersebut benar atau salah.
6. Roda Acak, permainan ini dapat digunakan untuk mengetes siswa dalam mendeskripsikan apa yang didapatkan dari putaran roda tersebut setelah berhenti. Permainan ini juga dapat digunakan untuk memilih siswa secara acak dalam kegiatan penutup pembelajaran untuk menarik kesimpulan suatu pembelajaran karena permainan ini tidak terdapat *skor*.

7. Menemukan Kecocokan, dalam permainan ini siswa diberikan arahan untuk mencocokkan atau memilih jawaban yang tepat. Jika jawaban benar, maka kata yang sudah dicocokkan akan hilang.
8. Pengurutan *Grup*, siswa dalam permainan ini harus mengurutkan atau mengelompokkan jawaban yang benar dan tepat sesuai klasifikasinya.
9. Kata yang Hilang, permainan ini mengharuskan siswa mengisi kata yang hilang dalam pernyataan yang telah disediakan. Potongan kata yang hilang telah disediakan, maka tugas siswa hanya memilih agar kata tersebut menjadi suatu kalimat yang padu.
10. *Re-arranged word*, siswa harus menarik atau memindahkan huruf-huruf yang diacak menjadi kata yang benar.
11. Mencari Kata, permainan ini membutuhkan konsentrasi siswa dikarenakan siswa harus mencari kata-kata yang disembunyikan dalam kisi-kisi huruf.
12. Kuis *Gameshow*, permainan ini berupa soal pilihan ganda namun terdapat perbedaan yaitu kuis ini terdapat tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak reward.
13. Pasangan yang Cocok, dalam permainan ini siswa harus menemukan kecocokan atau kesamaan antara dua gambar yang disediakan secara acak dengan cara membuka dua kotak setiap percobaannya, permainan ini dilihat dari kecepatan waktu.
14. Teka-Teki Silang, siswa harus memecahkan teka-teki silang dengan memperhatikan petunjuk atau soal yang telah disediakan.

15. *Chart Berlabel*, siswa diberikan gambar dan stick yang berisi jawaban atas bagian-bagian gambar yang disediakan, sehingga harus menarik jawaban ke letak gambar yang sudah disediakan dengan tepat.
16. Kartu Acak, permainan kartu acak tidak menyediakan skor, permainan ini menggambarkan kartu yang berisi gambar atau pertanyaan yang harus dibagikan kepada siswa. Kartu dapat dikocok terlebih dahulu atau dapat diambil secara langsung.
17. *Whack a mole* (Memukul Tikus Mondok), permainan ini memerlukan ketelitian siswa karena dalam permainan ini siswa dituntut untuk memukul tikus-tikus yang bermunculan dengan membawa jawaban-jawaban, siswa harus memukul tikus yang membawa jawaban benar.
18. Balik Ubin, permainan ini tidak menggunakan skor namun permainan ini hanya menggambarkan ubin-ubin yang tersedia dengan gambar lalu dibelakangnya terdapat keterangan atau pernyataan, permainan ini cocok digunakan dalam tebak-tebakan dalam pembelajaran.

Menurut (Zahrani, 2023) Pendidik dapat memilih berbagai jenis permainan yang sudah tersedia pada aplikasi ini secara gratis dan sangat bervariasi, namun pemilihan model permainan juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dari berbagai fitur yang ditawarkan *WordWall*, saya memilih dua roda paling menarik, yaitu acak, dan membuka kotak (membuka kotak). Kedua game telah terbukti sangat efektif dalam memahami siswa. *Setak acore* (Roda Acak) adalah alat yang dijelaskan siswa ketika menjelaskan hasil yang telah mereka capai sesuai dengan laba-laba sepeda. Selain itu, game ini memungkinkan siswa untuk

memilih secara acak dari kegiatan belajar mereka untuk menarik kesimpulan dari materi studi mereka. Gim ini tidak memiliki peringkat skor, sehingga berfokus pada partisipasi siswa yang aktif.

Sementara itu, permainan membuka kotak (*Open te box*), dan siswa memilih salah satu kotak. Setelah Anda memilih, Anda akan dihadapkan dengan pertanyaan pilihan ganda yang perlu Anda jawab. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik, dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik.

c. Karakteristik *Wordwall*

Media *wordwall* adalah salah satu alat yang dapat diterapkan dalam belajar, baik secara daring maupun luring. Alat pembelajaran ini sangat memikat apabila diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama saat melakukan evaluasi pembelajaran, yang dapat dilihat dari banyaknya fitur yang ada di dalamnya. Selain itu, media *wordwall* juga memiliki beberapa karakteristik, yang meliputi hal-hal berikut :

1. Tingkat kesulitan, media Pembelajaran *wordwall* menawarkan berbagai jenis permainan yang masing-masing mempunyai keunikan, dan setiap permainan memiliki tingkat kesulitan yang tidak sama. Namun, setiap individu atau pengajar juga bisa menyesuaikan tingkat kesulitan dalam setiap permainan yang telah disediakan.
2. Menarik dan menyenangkan, platform ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, terutama selama evaluasi, karena tampilan yang menarik dan beraneka ragam. Tidak hanya fitur permainannya yang gratis, tetapi tema dan suara dalam setiap permainan juga memiliki variasi.

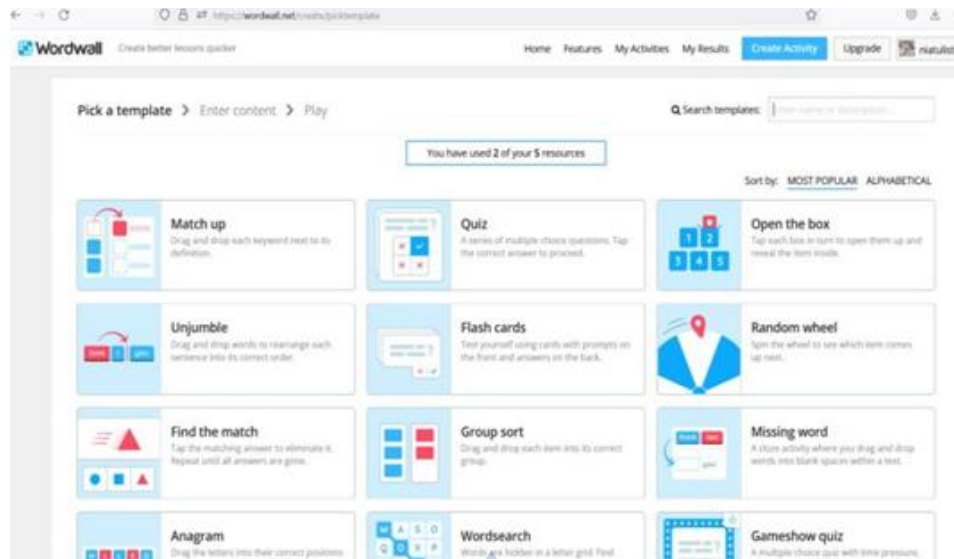
3. Mengasah keterampilan, dengan platform ini, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sekaligus melatih fokus dan ketelitian mereka akan terus meningkat, terutama karena setiap permainan memberikan kesempatan untuk diulang.
 4. Dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, adanya variasi permainan yang banyak di platform *wordwall* memastikan suasana belajar tidak membuat siswa merasa jenuh, dan pastinya siswa menjadi lebih semangat serta menikmati kegiatan belajar, khususnya saat evaluasi yang telah disediakan.
- (Fauqannuri, 2020)

d. Langkah-langkah pembuatan *Wordwall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dalam membuat aplikasi *wordwall* sebagai berikut Pokher (2024).

- 1) Langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://worldwall.net> dan lengkapi data yang tertera seperti nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.

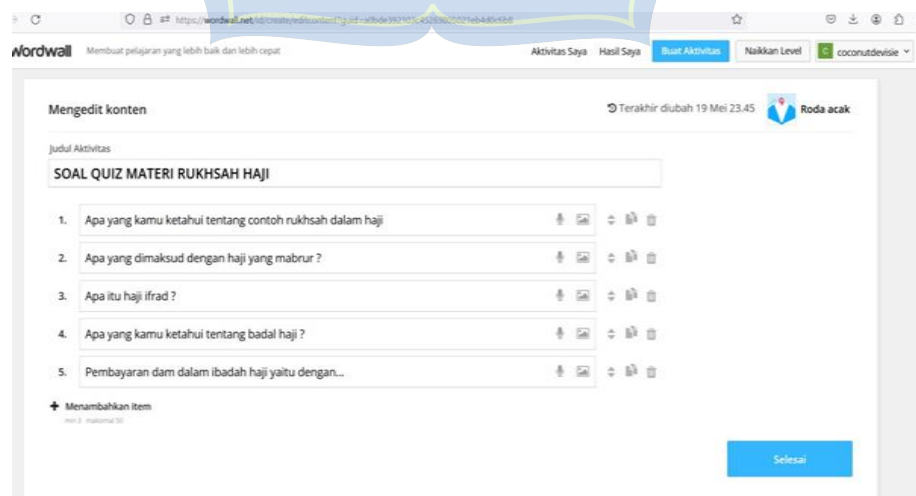
- 2) Setelah masuk, pilihlah *create activity* atau buat aktivitas dan pilihlah salah satu template yang di sediakan serta sesuaikan dengan materi pembelajaran.



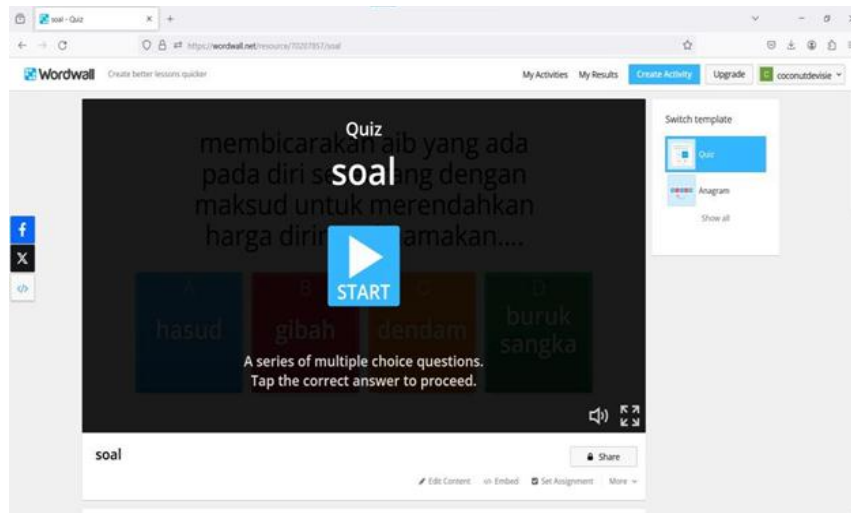
3) Selanjutnya tuliskan judul dan deskripsi permainan



4) Ketikkan konten sesuai tipe permainan, dapat juga mengunggah gambar



5) Pilihlah “done” atau “selesai” jika telah selesai membuat desain



6) Berikut dibawah ini contoh tampilan yang sudah di desain



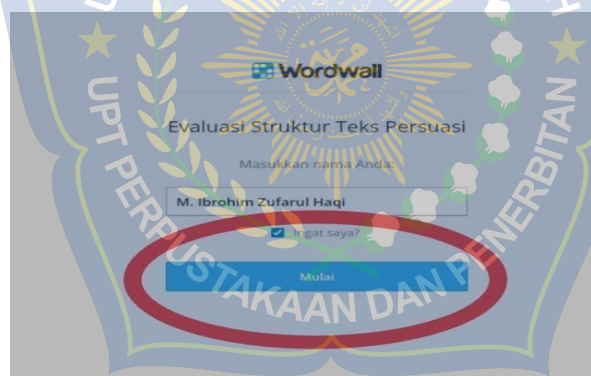
e. Langkah-langkah penggunaan *Wordwall*

Media *wordwall* sangat mudah diakses dan digunakan via smartphone atau laptop. Dapat disimpulkan bahwa hampir semua sekolah, terutama di tingkat SD, telah mengizinkan siswa membawa smartphone sebagai alat bantu belajar. Walaupun ada beberapa sekolah yang membatasi pemakaian smartphone dengan mengumpulkan perangkat tersebut sebelum pelajaran dimulai dan siswa hanya bisa mengambilnya saat ada pembelajaran yang memanfaatkan smartphone. Selain itu, media ini dapat diakses melalui google chrome atau browser lain, sehingga diperlukan kuota data internet karena *wordwall* hanya tersedia di situs web (<https://wordwall.net/id>). Berikut adalah cara-cara penggunaan *wordwall*:



Gambar 2.2 Tampilan Awal media *wordwall* saat bergabung

1. Guru akan membagikan tautan tugas kepada siswa melalui platform whatsapp, kemudian siswa diminta untuk membuka tautan tersebut dan mengisi informasi nama pada kolom yang di sediakan.
2. Selanjutnya, peserta didik diperbolehkan untuk menekan tombol mulai setelah menerima petunjuk dan mendapat izin dari pengajar.



Gambar 2.3 Tampilan Mulai pada Media *Wordwall*

3. Saat permainan dimulai, peserta didik diwajibkan untuk menyelesaikan permainan mengikuti instruksi yang diberikan. Terdapat pula permainan yang dapat diatur dengan waktu (*timer*), sehingga peserta didik harus menyelesaikan permainan tersebut sebelum waktu berakhir.
4. Setelah peserta didik menyelesaikan tugasnya, mereka dapat melihat papan peringkat serta skor yang berhasil diraih.

5. Selain *leaderboard*, pengajar juga bisa mengatur 'putar ulang' untuk siswa yang belum mencapai performa maksimal dalam menjawab pertanyaan.
6. Pengajar dapat memeriksa ringkasan nilai yang mencakup nilai tertinggi sampai nilai terendah yang diraih oleh semua siswa yang berpartisipasi. Pengajar bisa mengakses menu wordwall yang terletak di bagian atas, yaitu pada "*my result/hasil saya*".



Gambar 2.4 Hasil Rekapitulasi Nilai Siswa

f. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Media *wordwall* adalah salah satu bentuk alat bantu pendidikan yang inovatif, yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menarik. Media ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut :

1. Mudah diterapkan kepada murid mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga level yang lebih tinggi, serta dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti.
2. Fitur penugasan tersedia dalam perangkat lunak wordwall, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaksesnya melalui ponsel mereka.
3. Mengedepankan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
4. Menarik dan variatif karena menawarkan berbagai macam fitur atau model permainan.

Salah satu alasan peneliti memilih media *wordwall* adalah karena keunikan dan kelebihanannya, terutama dari delapan belas fitur yang ada. Hal ini sangat berguna bagi pengajar dalam mengadakan pembelajaran secara tatap muka maupun daring. Meskipun media *wordwall* memiliki beberapa kekurangan, jumlahnya lebih sedikit dan bisa diminimalkan. Berikut beberapa kekurangan dari media *wordwall* yang akan dijelaskan oleh peneliti:

- a) Ukuran font tidak dapat disesuaikan.
- b) Hanya dapat dilihat, karena merupakan media visual.
- c) Memerlukan kuota internet dan waktu yang cukup lama untuk digunakan.
- d) Tidak memungkinkan untuk membuat jenis tes yang memerlukan jawaban terbuka (Zahrani, 2023).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut (Henniwati, 2021) Belajar merupakan suatu proses aktif untuk mencapai perubahan perilaku baru secara menyeluruh karena pengalaman, yang diperoleh sebagai hasil dari pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungan. Definisi ini sejalan dengan pandangan Sanjaya Wina (Setiawan, 2022) yang menyatakan bahwa belajar melibatkan aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan pada pengetahuan, sikap dan keterampilan psikomotor.

Menurut Skinner (Mursyidi, 2020) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyusunan tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Skinner percaya bahwa adaptasi akan berlangsung maksimal jika diberikan dorongan berupa penguat (Reinforcer). Menurut (Mursyidi, 2020) mendefinisikan belajar adalah

sesuatu yang tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Dalam perjalanan hidup, belajar menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi proses kehidupan manusia, sehingga melahirkan berbagai teori belajar yang berakar pada fitrah manusia di dunia ini.

Berdasarkan pandangan tersebut, belajar dapat diartikan sebagai proses aktif dan dinamis yang melibatkan interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai perubahan yang signifikan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses ini berlangsung secara bertahap, didorong oleh pengalaman pribadi, dan diperkuat oleh dukungan eksternal seperti penguat (Reinforcer). Selain itu, belajar merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang secara alami memengaruhi perjalanan hidupnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Marissa Yudha Kartika, dkk., 2023) Hasil belajar siswa adalah prestasi yang dicapai siswa dalam belajar melalui ujian dan latihan, kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang menunjang tercapainya standar keluaran tersebut. Di kalangan akademis sering muncul anggapan bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa pada rapor atau ijazah, tetapi ukuran keberhasilan dalam ranah kognitif dapat ditentukan melalui hasil belajar siswa.

Menurut (Henniwati, 2021) Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif tersebut adalah pengetahuan (pengetahuan, ingatan), pemahaman (pemahaman, penjelasan, ingatan), penerapan (application), analisis (membuat hubungan, keputusan), sintesis (pengorganisasian, perencanaan, perancangan ulang bangunan), dan

evaluasi (peringkat). Ranah emosional tersebut adalah menerima (accepting sikap), menanggapi (memberi jawaban), mengapresiasi (nilai), mengatur (organizing), dan mencirikan (characterizing). Korteks psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknis, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Untuk mengetahui indikator keberhasilan akademik dapat didasarkan pada kemampuan belajar siswa dan perilaku siswa yang diamati. Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan kriteria atau skor yang telah ditentukan.

c. Aspek Hasil Belajar

Aspek belajar merupakan elemen penting dalam proses pendidikan yang mencakup berbagai dimensi perkembangan siswa. Terdapat tiga aspek utama dalam pembelajaran, yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut :

a. Aspek *Kognitif*

Menurut (Wilis, dkk., 2024) Aspek *kognitif* adalah aspek kemampuan yang berhubungan dengan aspek mengetahui, berpikir, dan berfikir. Dalam taksonomi Bloom, dimensi kognitif merupakan salah satu aspek mendasar dalam pengelompokan tujuan pendidikan, dalam konstruksi tes, dan dalam kurikulum. Dari enam kategori utama domain kognitif, semuanya disusun dalam urutan tertentu. Disusun mulai dari tingkat terendah dan dimulai dari tingkat tertinggi : pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis. Dimensi pengetahuan merupakan dimensi yang berfungsi sebagai ukuran kemampuan siswa dalam memahami konten dan keterampilan yang diajarkan. Untuk memperoleh hasil evaluasi yang baik, perlu dilakukan evaluasi status pembelajaran secara

berkesinambungan untuk memahami perubahan peserta didik dan kemajuan pembelajaran.

b. Aspek *afektif*

Menurut (Widyaningsih, dkk., 2022) Aspek *afektif* berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi siswa terhadap pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penilaian afektif selama pembelajaran jarak jauh mengalami tantangan, terutama dalam mengukur sikap siswa. Dalam sebuah studi, ditemukan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam melakukan penilaian afektif yang akurat, meskipun mereka telah menggunakan berbagai teknik pengambilan data.

c. Aspek *Psikomotorik*

Menurut (Fatmawati, dkk., 2023) Aspek *Psikomotorik* mencakup keterampilan fisik dan kemampuan bertindak. Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada aspek psikomotorik dapat terpengaruh oleh metode pembelajaran yang diterapkan. Salah satu studi menemukan bahwa selama pembelajaran jarak jauh, hasil belajar psikomotorik siswa mengalami penurunan, sementara aspek afektif menunjukkan peningkatan sikap positif seperti disiplin dan kerja sama.

Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik saling berhubungan dan berkontribusi pada keberhasilan pendidikan. Evaluasi menyeluruh terhadap ketiga aspek ini dapat memberikan gambaran yang lebih baik tentang pencapaian siswa. Dalam konteks penerapan media pembelajaran seperti *Wordwall*, fokus pada aspek kognitif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi ajar. Lingkungan pendidikan yang mendukung dari orang tua, guru, dan masyarakat juga sangat penting dalam menciptakan generasi muda yang cerdas berpikir dan bertindak.

Dari ketiga aspek di atas peneliti menggunakan aspek kognitif untuk mencari aspek hasil belajar. Menurut (Wilis, dkk., 2024) Aspek kognitif adalah aspek kemampuan yang berhubungan dengan aspek mengetahui, berpikir, dan berfikir. Dalam taksonomi Bloom, dimensi kognitif merupakan salah satu aspek mendasar dalam pengelompokan tujuan pendidikan, dalam konstruksi tes, dan dalam kurikulum..

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir menyediakan dasar untuk memikirkan suatu studi yang terintegrasi dari fakta, pengamatan, dan penelitian literatur. Dengan demikian, kerangka kerja ini memuat teori, proposisi, atau konsep yang digunakan sebagai dasar penelitian. Dalam kerangka berpikir, variabel penelitian dijelaskan secara rinci dan relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Kerangka berpikir merupakan alat peneliti untuk menganalisis rencana dan bernalar tentang kecenderungan asumsi untuk menjadi tetap. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti cenderung menerima atau menolak hipotesis penelitian, sedangkan dalam penelitian deklaratif atau naratif, peneliti memulai dengan data, menggunakan teori sebagai bahan penjelasan, dan kemudian mengembangkan pernyataan atau hipotesis Perbarui dan keluar.

Menurut Syahputri, dkk., (2023) Kerangka berfikir adalah model konseptual yang menunjukkan bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah Penting. Kerangka kerja ini juga memberikan deskripsi awal tentang gejala gejala yang merupakan masalah penelitian (subjek). Alur pemikiran yang berdasarkan teori dan pengalaman

sebelumnya membentuk dasar untuk membangun kerangka pemikiran yang membantu membentuk hipotesis. Oleh karena itu, model berfikir menjadi dasar pembentukan hipotesis.

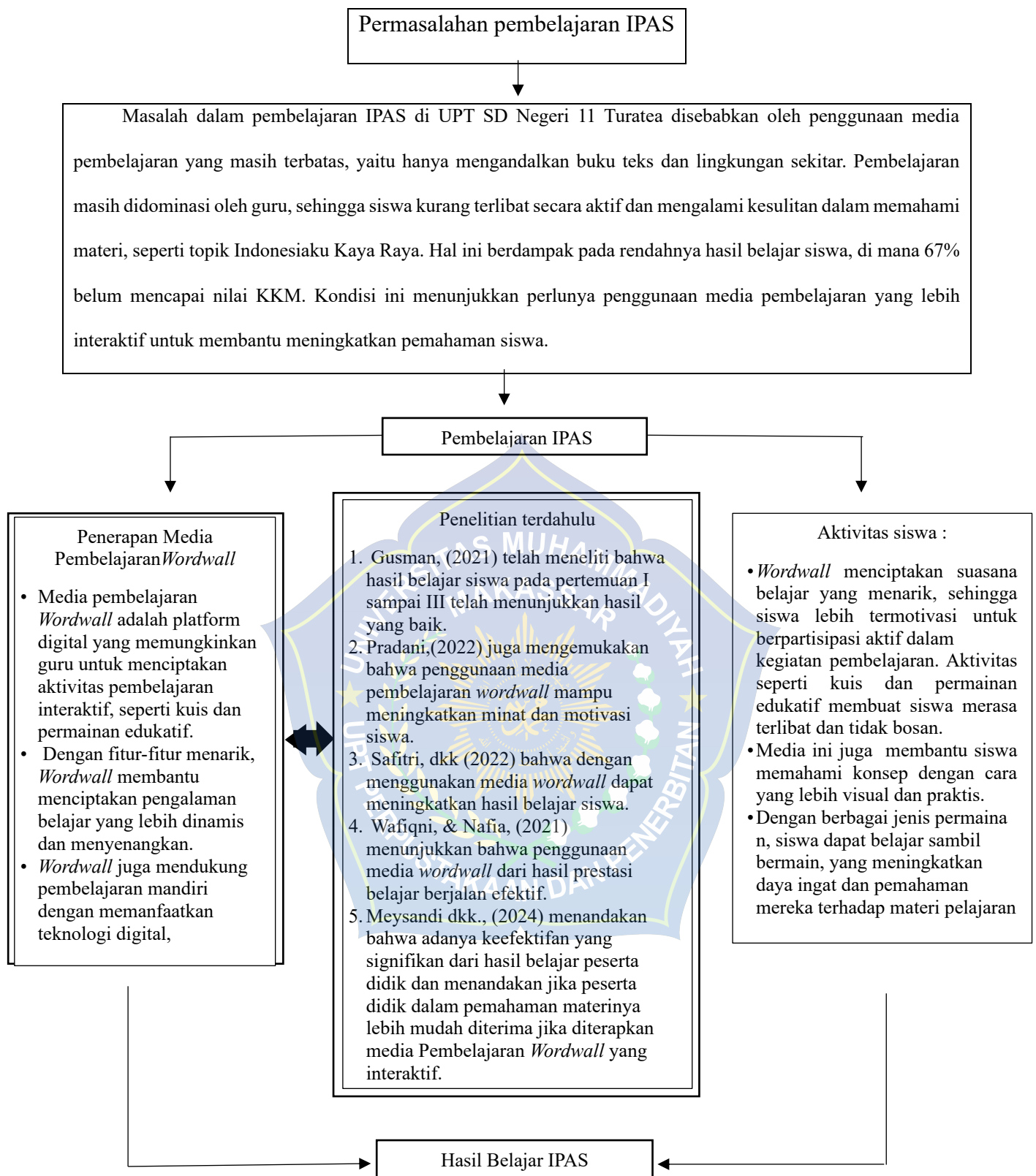
Menurut Rahmawati, dkk., (2024) Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang beragam untuk pembelajaran intrakurikuler, memberikan ruang lebih luas kepada siswa untuk mengekspresikan konsep dan keterampilan secara optimal. Kurikulum merdeka yang memiliki kemunculan mata pelajaran IPAS serta adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, hal ini merupakan kebaruan bagi peserta didik.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang untuk pembelajaran inovatif berbasis teknologi, salah satunya melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu bentuk inovasi dalam pembahasan materi kurikulum independen adalah penciptaan unit pembelajaran ilmiah. IPA adalah studi ilmiah tentang interaksi organisme hidup dengan lingkungannya dan alam semesta. Misalnya, manusia adalah makhluk hidup dan tidak dapat bertahan hidup sendiri. Dengan kata lain, IPAS merupakan bentuk terpadu dari pendidikan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pembelajaran IPAS yang diterapkan di UPT SDN 11 Turatea sangat erat kaitannya dengan lingkungan sekitar termasuk fenomena alam dan sosial (Meylovia dan Alfin Julianto, 2023).

Dengan mendukung pembelajaran yang kontekstual dan terpadu, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Proses pembelajaran IPAS yang efektif dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mendorong kreativitas mereka. Oleh karena itu, saya memilih pakai media pembelajaran interaktif.

Harapannya dengan media ini siswa bisa lebih paham sama materi yng diajarkan, dan kelas jadi lebih seru, aktif dan menyenangkan. Adapun Bagan Kerangka pikir di bawah ini adalah sebagai berikut :





Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa hasil penelitian, salah satunya yang akan dibahas oleh penulis adalah :

1. Gusman (2021) Efektivitas Platform *Wordwall* pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. Penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran Proses penilaian menghasilkan nilai dan pemahaman yang baik. Efektivitas *Wordwall* terlihat dari pencapaian nilai ketuntasan minimal siswa pada mata pelajaran PAI dengan presentasi sebesar 80,35% dan terdapat 55 siswa dari 56 yang merasa senang mengikuti pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Wordwall*. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pradani (2022) Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media yang mudah digunakan dan interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa saat mereka mempelajari topik di kelas dua . Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti saat ini. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan murah, tetapi juga menawarkan berbagai pilihan untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk memiliki pilihan dan variasi alternatif lain saat membuat materi pengajaran lainnya. media yang menyenangkan dan bervariasi

akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.

3. Safitri, dkk (2022) Penerapan Media Web *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. Pemanfaatan Media Web *Wordwall* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar PAI. Pada siklus I, presentase ketuntasan belajar 67%. Sedangkan pada siklus II, presentase ketuntasan belajar mencapai 86%. Hal ini menunjukkan siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan terlihat dari hasil tes kemampuan siswa setelah penerapan media web *wordwall* dalam proses pembelajaran, dan hasil observasi aktivitas belajar siswa juga meningkat pada siklus I peningkatan kategori Baik 16 siswa dengan presentase 59% sedangkan pada siklus II diperoleh siswa mengalami peningkatan aktivitas belajar dengan kategori sangat baik berjumlah 21 siswa dengan presentase 78%. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Wafiqni & Nafia (2021) Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan. Dengan penggunaan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran matematika materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan berjalan dengan lancar dan baik sekali. Dalam penggunaan media *Wordwall* dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 80,35%. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Meysandi,dkk. (2024) Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis *WordWall* Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. Penerapan media *WordWall* pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 3 Bandengan menunjukkan keefektifan terhadap hasil belajar yang sangat signifikan terhadap materi fotosintesis tumbuhan. Rata-rata nilai yang diperoleh melalui test pretest dan posttest dari 47,40 menjadi 75,00 setelah penerapan melalui treatment menggunakan media pembelajaran berbasis *WordWall* pada proses pembelajarannya. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
6. Tinesia Alifa dkk. (2024) Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta. penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase pada siklus 1 sebesar 33%, pada siklus 2 sebesar 72%, dan pada siklus 3 sebesar 92%. Adapun keaktifan siswa dalam belajar terlihat pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 mengalami peningkatan pada tahap bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
7. Andi Arbaina Fariza dkk. (2023) Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. Penerapan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan dari rata-rata hasil perhitungan siklus I dan siklus II. Dimana nilai rata-rata siklus 1 yaitu 78,33% sedangkan nilai rata-rata siklus II yaitu 97,3% .

Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

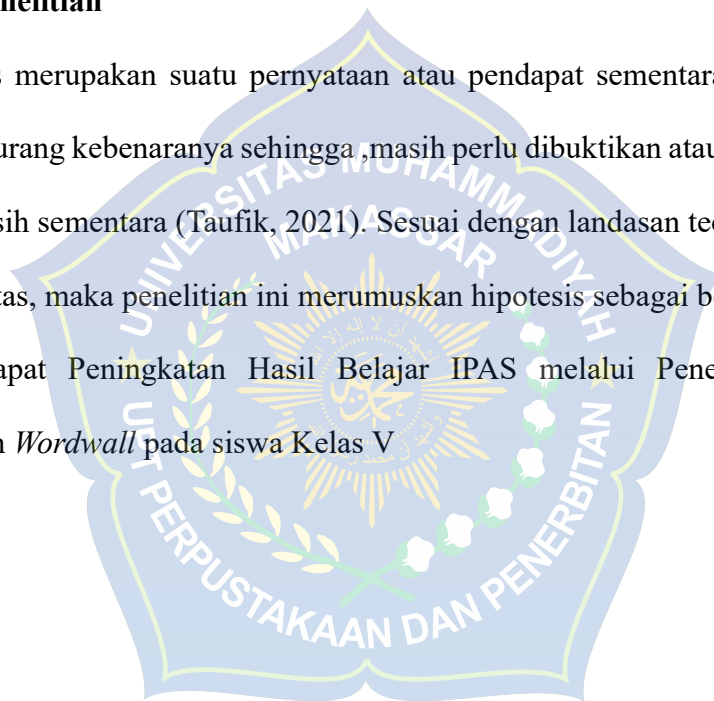
8. Marissa Yudha Kartika dkk. (2023) Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu *Team Games Tournament* Melalui Lesson Study Dengan Bantuan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV. bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Negeri Jetis 01 mengalami peningkatan dengan diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning dipadu Team Games Tournament dengan bantuan media pembelajaran *Wordwall* pada materi Unit VIII Membangun Manusia yang Beradab pada siklus I memperoleh ketuntasan belajar 73,33% dan pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 90%.Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
9. Prastiwi & Halidjah, (2024) Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan dukungan media dinding kata interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V A khususnya pada mata pelajaran IPAS. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
10. Nurbaya Harahap dkk.(2024) Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah. media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran PKN di kelas III SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yaitu pada siklus I aktivitas guru

78,75% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 68,75% berada pada kategori cukup dan keaktifan belajar siswa 74,16 % berada pada kategori cukup. Pada siklus II hasil penerapan media wordwall mengalami peningkatan dibanding siklus I, aktivitas guru 98,75% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 93,75% berada pada kategori baik sekali dan keaktifan belajar siswa 93,54 % berada pada kategori baik sekali. Ini membuktikan bahwa penggunaan Media *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan atau pendapat sementara yang masih lemah atau kurang kebenarannya sehingga, masih perlu dibuktikan atau dugaan yang sifatnya masih sementara (Taufik, 2021). Sesuai dengan landasan teori dan kerangka pikir diatas, maka penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut :

Terdapat Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Penerapan media Pembelajaran *Wordwall* pada siswa Kelas V



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pre Experimen dengan pendekatan Kuantitatif.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 11 Turatea yang terletak di Cambalangkasa, Desa Bungungloe, Kecamatan Turatea, Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan objek dan subjek yang mempunyai ciri serta sifat tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan dijadikan dasar penarikan kesimpulan Suriani, dkk. (2023).

Seluruh populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto, yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 18 siswa.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Sampel merupakan bagian dari keseluruhan yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian sedangkan metode yang digunakan menyeleksi disebut sampling. Apabila populasi terlalu banyak, jalan yang ditempuh adalah mengambil sampel sebagai wakil dari populasi yang ditetapkan. Sampel dan penelitian ini adalah purposive sampling karena teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau

kriteria tertentu. Menurut sugiyono dalam penelitian (Ani, dkk., (2021) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. artinya pemilihan sampel dilakukan sesuai dengan kriteria atau syarat tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah kelas V di UPT SDN 11 Turatea yang berjumlah 18 orang dengan 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain yaitu *One Group Pretest-Posttest Desain*.

Berikut desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* :



The diagram shows a blue shield-shaped background with a yellow border. Inside the shield, there is a yellow sun-like symbol in the center. Overlaid on the shield is a black rectangular box containing the text $O_1 \times O_2$. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written in a semi-circle at the top, and 'UPT PRPIJAKAAN DAN PENERBITAN' is written in a semi-circle at the bottom.

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3.2 Desain Penelitian (Sugyono, 2024)

O_1 = Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = Nilai Posttest (sesudah diberikan perlakuan)

X = Perlakuan (penerapan Media Pembelajaran *Wordwall*)

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Media pembelajaran *Wordwall* berfungsi sebagai variabel bebas (independen) yang mempengaruhi, sementara hasil belajar IPAS merupakan variabel terikat (dependen) yang dipengaruhi oleh variabel bebas tersebut.

F. Definisi Oprasional Variabel

Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Variabel bebas, Pada penelitian ini yang menjadi variable bebasnya (x) pada penelitian ini adalah media Pembelajaran *Wordwall*. Media pembelajaran ini digunakan untuk melihat keaktifan siswa menjawab soal dalam Menggunakan media Pembelajaran aplikasi *Wordwall*. Adapun langkah-langkah penggunaan media ini dapat diakses melalui google chrome atau browser lain, sehingga diperlukan kuota data internet karena *wordwall* hanya tersedia di situs web (<https://wordwall.net/id>).

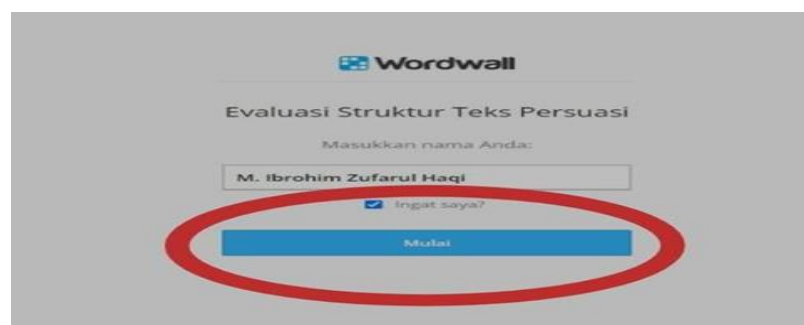
Berikut adalah cara-cara penggunaan *wordwall* :

- a. Guru atau peneliti akan membagikan tautan tugas kepada siswa melalui platform whatsapp, kemudian siswa diminta untuk membuka tautan tersebut dan mengisi informasi nama pada kolom yang di sediakan.



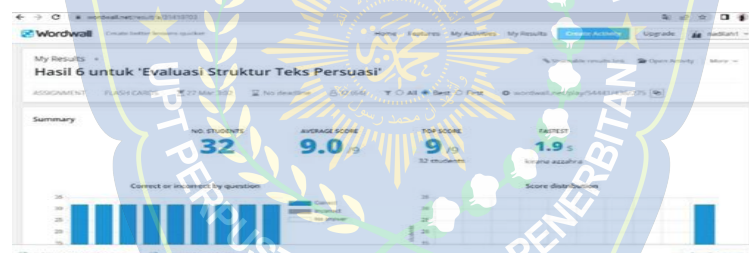
Gambar 3.3 Tampilan Awal media *wordwall* saat bergabung

- b. Selanjutnya, peserta didik diperbolehkan untuk menekan tombol mulai setelah menerima petunjuk dan mendapat izin dari pengajar.



Gambar 3.4 Tampilan Mulai pada Media *Wordwall*

- c. Saat permainan dimulai, peserta didik diwajibkan untuk menyelesaikan permainan mengikuti instruksi yang diberikan. Terdapat pula permainan yang dapat diatur dengan waktu (timer), sehingga peserta didik harus menyelesaikan permainan tersebut sebelum waktu berakhir.
- d. Setelah peserta didik menyelesaikan tugasnya, mereka dapat melihat papan peringkat serta skor yang berhasil diraih.
- e. Selain leaderboard, pengajar juga bisa mengatur 'putar ulang' untuk siswa yang belum mencapai performa maksimal dalam menjawab pertanyaan.
- f. Pengajar dapat memeriksa ringkasan nilai yang mencakup nilai tertinggi sampai nilai terendah yang diraih oleh semua siswa yang berpartisipasi. Pengajar bisa mengakses menu *wordwall* yang terletak di bagian atas, yaitu pada "my result/hasil saya".



Gambar 3.5 Hasil Rekapitulasi Nilai Siswa

Penggunaan media ini membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih seru dan interaktif.

2. Variabel terikat,

Variabel terikat pada penelitian ini ialah skor hasil belajar IPAS peserta didik yang di peroleh melalui tes hasil belajar, untuk menilai seberapa besar peningkatan peserta didik pada pembelajaran menggunakan media Pembelajaran *Wordwall*. Dinilai dari jumlah indikator yang berhasil dicapai siswa melalui soal pilihan ganda, yang dibuat untuk mengukur kemampuan dasar seperti mengingat

atau mengenali informasi penting (C1), kemampuan memahami makna informasi yang dipelajari (C2), Kemampuan menggunakan informasi yang dipelajari dalam situasi tertentu (C3), kemampuan menganalisis suatu informasi menjadi bagian-bagian kecil untuk memahami struktur atau pola (C4). Indikator ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat menjawab soal-soal dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah langkah yang dilakukan dalam penelitian. Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, diantaranya yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap Awal

Tahap awal adalah tahap persiapan penelitian yang meliputi :

a. Observasi

Mengamati hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea, Wawancara dengan wali kelas tentang kesulitan belajar siswa.

b. Menyusun modul ajar dan media

Mendesain Media Pembelajaran *Wordwall* sesuai dengan materi pembelajaran IPAS kelas V.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Menyusun soal pre test dan post test sesuai materi pembelajaran, serta lembar observasi/kuesioner untuk mengukur hasil belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan tes awal kepada siswa untuk mengukur pemahaman awal maka terhadap materi IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

b. Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran *Wordwall*

c. Memberikan tes akhir kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*.

3. Tahap Akhir

a. Analisis Data

Menganalisis data hasil deskriptif dan inferensial untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

b. Menyusun laporan dan membuat kesimpulan

Mengelola data penelitian dan uji hipotesis untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dan menyimpulkan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen tes hasil belajar peserta didik berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 21 nomor yang dirancang dengan pilihan jawaban a, b, dan c sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi IPAS kelas V. yang dibuat untuk mengukur kemampuan dasar seperti mengingat atau mengenali informasi penting (C1), kemampuan memahami makna informasi yang dipelajari (C2), Kemampuan menggunakan informasi yang dipelajari dalam situasi tertentu (C3), kemampuan menganalisis suatu informasi menjadi bagian-bagian kecil untuk memahami struktur atau pola (C4). Sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada modul ajar yang akan di buat.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur nilai variabel penelitian dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi.

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku, keterlibatan, dan respon siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Teknik ini melibatkan pengamatan langsung terhadap siswa saat mereka menggunakan media tersebut, termasuk bagaimana mereka memahami materi, tingkat partisipasi dan tingkat kefokusannya siswa selama sesi pembelajaran. Observasi dilakukan selama siswa mengikuti kuis interaktif dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi IPAS. Observasi langsung selama proses pembelajaran untuk mencatat interaksi dan keterlibatan siswa.

b. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah mereka diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi IPAS, seperti pengetahuan konsep atau kemampuan menjawab soal-soal terkait. Pretest diberikan di awal sebelum penggunaan media pembelajaran, untuk mengevaluasi perubahan dalam pemahaman atau keterampilan siswa. Tes ini

diharapkan dapat menunjukkan apakah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berdampak positif pada hasil belajar IPAS siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk bukti visual atau tertulis yang mencatat aktivitas selama penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi bertujuan untuk merekam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media Pembelajaran *Wordwall*. Data yang dikumpulkan bisa berupa foto, video, atau catatan yang menunjukkan bagaimana media tersebut digunakan dalam kelas. Teknik ini juga meliputi dokumen lain yang relevan, seperti materi pembelajaran, catatan observasi, atau laporan mengenai interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti yang mendukung analisis dan memberikan gambaran jelas tentang jalannya penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk mengolah, memahami, dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian. Pengolahan data hasil penelitian tentang pengaruh media menggunakan dua teknik analisis, yaitu analisis deskriptif dan Uji N-gain.

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar IPAS peserta didik yang diperoleh dari pretest dan posttest di kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk rata rata (mean), maksimum, minimum, simpangan baku (standar deviasi), dan variasi (varians).

a. Rata-rata (mean)

Rata-rata hitung (mean) adalah nilai rata-rata dari data yang ada. Rata-rata hitung dari populasi di beri simbol μ (baca miu) Rata-rata hitung dari sampel di beri simbol \bar{x} (baca eks bar).

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\sum x$ = jumlah nilai

X = mean (rata-rata)

N = jumlah sampel (peserta didik)

b. Maksimum

c. Tentukan nilai maksimum dengan cara mengidentifikasi nilai tertinggi dari data yang diperoleh

d. Minimum

Tentukan nilai minimm dengan cara mengidentifikasi nilai terendah dari data yang diperoleh.

e. Simpangan baku (Standar deviasi)

Simpang baku adalah akar dari tengah kuadrat simpangan dari nilai tengah atau simpangan rata rata kuadrat. Peneliti ini menggunakan Standar deviasi (s) untuk data tunggal

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

S : standar deviasi sampel

X_i : nilai individual dalam sampel

\bar{X} : rata-rata sampel

N : jumlah data dalam sampel

f. Variasi (Varians)

Varians adalah nilai tengah kuadrat simpangan dari nilai tengah atau simpangan rata-rata kuadrat. Penelitian ini menggunakan varians sampel untuk data tunggal

$$S^2 = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

S^2 : varians sampel

X : nilai individual dari skor pretest-posttest

\bar{x} : rata-rata dari data tersebut

n : jumlah sampel

Tabel 3.1 Tingkat kepuasan

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 - 34	Sangat Rendah
35 - 54	Rendah
55 - 64	Sedang
65 - 84	Tinggi
85 - 100	Sangat Tinggi

2. Statistik Inferensial

1. Uji N-gain

”Normalized gain” kepanjangan dari “N-Gain” yang artinya peningkatan yang dinormalisasi, menyusun sebuah kerangka kerja. Untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

dapat menggunakan uji N-Gain. Karena pendekatan N-Gain mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran. (Sukarelawan dkk., 2024).

$$N - gain = \frac{(Post - test - Pre - test)}{(skor\ ideal - Pre - test)}$$

Keterangan:

Pre-test adalah nilai yang diperoleh siswa sebelum perlakuan Post-test adalah nilai yang diperoleh siswa setelah perlakuan. Max score adalah skor maksimum yang dicapai pada tes.

Tabel 3.2 Kriteria Gain Tenormalisasi Sukarelawan, dkk. (2024)

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

2. Uji-t

Dalam penelitian ini, uji-t digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Wordwall*. Jenis uji-t yang digunakan adalah Paired Sample t-Test, karena data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama, yaitu nilai pre-test dan post-test dari siswa yang sama. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Secara sistematis, perhitungan uji-t dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_d}{S_d / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{X}_d : Rata-rata selisih antara pretest dan

S_d = Standar deviasi dari selisih pretest dan

n = Jumlah sampel

Penelitian ini akan menggunakan bantuan software SPSS untuk melakukan perhitungan uji-t.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan informasi dari penelitian ini disusun berdasarkan data yang dikumpulkan melalui studi tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam rangka meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea. Penelitian ini dilakukan dalam 8 pertemuan, di mana pertemuan pertama dilakukan tes awal dan pengenalan media pertemuan kedua hingga ketujuh digunakan untuk proses pembelajaran dan tes akhir.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan jumlah laki laki sebanyak 8 siswa dan jumlah perempuan sebanyak 10 siswa, jadi jumlah keseluruhan sebanyak 18 siswa. Hasil dan informasi dari penelitian ini disusun berdasarkan data yang dikumpulkan melalui studi tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam rangka meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea. Penelitian ini dilakukan dalam 8 pertemuan, di mana pertemuan pertama dilakukan tes awal dan pengenalan media pertemuan kedua hingga ketujuh digunakan untuk proses pembelajaran dan tes akhir. Hasil dari penelitian ini kemudian akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data statistik deskriptif memperlihatkan tentang sebaran nilai berkaitan dengan pertanyaan yang dirumuskan dalam penelitian, yaitu Seberapa besar hasil belajar IPAS siswa setelah di terapkan media pembelajaran, seberapa

besar peningkatan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto. Dibawah ini, peneliti akan menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan di UPT SD Negeri 11 Turatea yang berlokasi di Cambalangkasa, Desa Bungungloe, Kec Turatea, Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan.

a. Deskripsi Mengenai Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Peserta Belajar Dalam Mata Pelajaran IPAS Dengan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall*

Untuk memberikan hasil mengenai pencapaian belajar IPAS peserta didik kelas V yang dipilih sebagai subjek penelitian. Berikut ini ditampilkan nilai pencapaian belajar IPAS peserta didik kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea, sebelum dan setelah adanya perlakuan :

Hasil penelitian analisis statistik deskriptif dapat dilihat dalam tabel 4.1 di bawah ini :

Tabel 4.1 Statistik skor Hasil *pretest-posttest* peserta didik kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea

No	Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Ukuran sampel	18	18
2.	Minimum	38	76
3.	Maksimum	71	100
4.	Rata rata	56	84
5.	Varians	84.471	50.575
6.	Standar deviasi	9.191	7.112

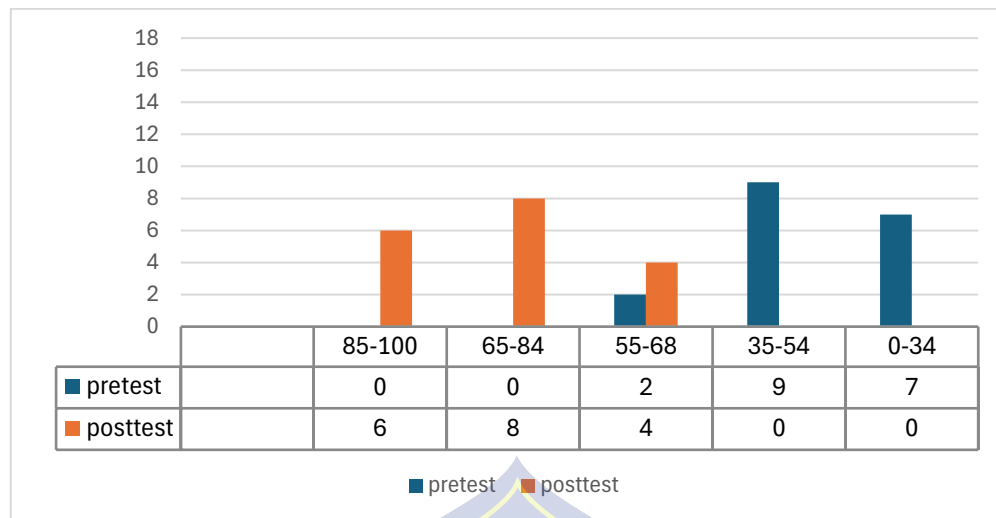
(Sumber : UPT SD Negeri 11 Turatea)

Hasil perhitungan tabel 4.1 di atas dengan menggunakan SPSS 25. Sebelum menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*, terlebih dahulu di berikan tes awal yang disebut pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media tersebut. Siswa yang mengikuti pretest adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea dengan skor maksimum yang dicapai sebesar 71, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut sudah melebihi KKM. Namun, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 56. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa tanpa adanya media pembelajaran *Wordwall* masih tergolong rendah. Selanjutnya, para siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea mengikuti pembelajaran selama 6 pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebagai perlakuan. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah perlakuan tersebut, mereka diberikan tes yang disebut posttest, di mana skor tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan rata ratanya adalah 84. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea telah meningkat dibandingkan dengan sebelum penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Hasil Belajar (pretest-posttest) siswa kelas V.

No	Kelas Interval	kategori	pretes		Posttes	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	85- 100	Sangat Tinggi	0	0%	6	34%
2	65 - 84	Tinggi	4	0%	8	44%
3	55 - 64	Sedang	2	11%	4	22%
4	35 - 54	Rendah	9	50%	0	0%
5	0 -34	Sangat rendah	7	39%	0	0%
Jumlah :			18	100%	18	100%

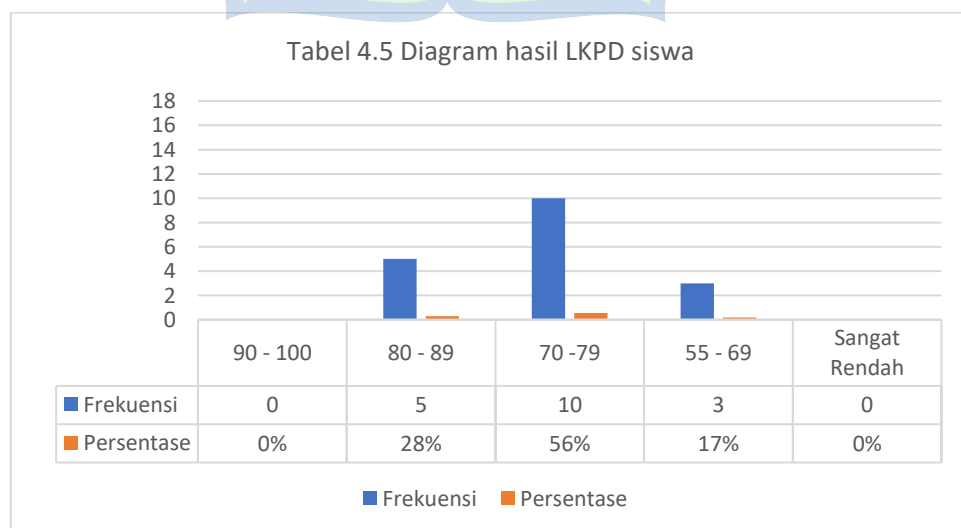
Tabel 4.3 Diagram hasil pretest dan posttest siswa



Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Kategori LKPD (Rata-rata)

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat tinggi	0	0%
2	80-89	Tinggi	5	28%
3	70-79	Sedang	10	56%
4	55-69	Rendah	3	17%
5	0-54	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah :			18	100%

Tabel 4.5 Diagram hasil LKPD siswa



Berdasarkan Tabel 4.3 diatas Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. Pada saat pretest, terdapat 2 siswa yang berada dalam kategori sedang. Setelah mengikuti proses pembelajaran, kedua siswa tersebut mengalami peningkatan yang cukup tinggi, di mana keduanya berhasil masuk ke dalam kategori sangat tinggi pada posttest. Untuk melihat diagram LKPD dapat di lihat pada tabel 4.5 di atas.

Sementara itu, sebanyak 9 siswa yang sebelumnya tergolong dalam kategori rendah menunjukkan perkembangan yang positif. Setelah posttest dilakukan, 4 siswa dari kelompok ini berhasil mencapai kategori sangat tinggi, 4 siswa lainnya naik ke kategori tinggi, dan 1 siswa masuk dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa yang awalnya memiliki kemampuan rendah mampu menunjukkan hasil belajar yang jauh lebih baik setelah pembelajaran.

Selain itu, 7 siswa yang pada pretest berada dalam kategori sangat rendah juga menunjukkan peningkatan yang berarti. Dari jumlah tersebut, 4 siswa mampu mencapai kategori tinggi, dan 3 siswa lainnya naik ke kategori sedang setelah posttest. Tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah maupun sangat rendah, yang menandakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah berhasil meningkatkan pemahaman dan capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terbukti dari pergeseran kategori nilai siswa yang lebih tinggi pada saat posttest dibandingkan dengan pretest.

Berdasarkan tabel 4. 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap pretest menggunakan instrumen tes dapat dikategorikan sangat rendah. Dilihat dari seluruh siswa, mereka memperoleh skor di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Semua siswa, yaitu 100%, berada dalam kategori sedang, rendah, atau sangat rendah. Sementara itu, kategori tinggi dan sangat tinggi belum tercapai sama sekali.

Pada tahap posttest dengan menggunakan instrumen tes, terjadi perubahan yang cukup Meningkat. Kategori sangat rendah dan rendah sudah berkurang dibandingkan pada saat pretets, di mana tidak ada lagi siswa yang berada di kategori sangat rendah dan rendah. Sementara itu, kategori sedang masih memiliki 4 orang siswa, dan kategori tinggi 8 serta sangat tinggi diisi oleh 6 orang siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall cukup tinggi.

Berdasarkan tabel 4.4 di atas Kategori “Tinggi” (80–89) didominasi oleh siswa yang secara konsisten menunjukkan pemahaman kuat dan stabil di semua LKPD, seperti siswa nomor 6, 9, 11, 13, dan 14. Kategori “Sedang” (70–79) menjadi yang paling banyak, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan meskipun belum mencapai kategori tinggi. Kategori “Rendah” (55–69) masih mencakup beberapa siswa awal seperti siswa 1, 2, dan 16 yang nilai rata-ratanya belum melampaui batas 70.

Tidak ada siswa dalam kategori “Sangat Tinggi” (≥ 90) maupun “Sangat Rendah” (≤ 54), menandakan tidak ada yang ekstrem baik ke atas maupun ke bawah.

a. Kategori Hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea

Skor hasil pretest dan posttest dalam penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM), seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Deskripsi hasil belajar Pretest-Posttest siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
< 70	Tidak Tuntas	16	89%	0	0%
≥70	Tuntas	2	11%	18	100%

Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika memiliki nilai minimal 70. Setelah penerapan media pembelajaran *Wordwall*, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terlihat dari tabel di atas. Dari data tersebut, terdapat 18 siswa yang dinyatakan tuntas dan memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas V mencapai ketuntasan yang melebihi KKM nya karena ketuntasan KKM dicapai ketika setidaknya 65% dari jumlah siswa dalam kelas tersebut mencapai skor ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil posttest pada siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea setelah menerapkan media pembelajaran *Wordwall* tergolong tinggi dan mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelum penerapan.

1. Uji N - Gain

Data pretest dan posttest para siswa kemudian dihitung menggunakan rumus *normalized gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan nilai belajar *normalized gain* atau rata-rata *gain* ternormalisasi siswa setelah menerapkan media pembelajaran *Wordwall*.

Dengan mempertimbangkan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu penerapan media pembelajaran *Wordwall*, analisis dilakukan untuk menentukan N-gain.

4.6 Tabel Klasifikasi Gain ternormalisasi pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea

Kofisien Normalitas N-GAIN	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0,77 \leq g \leq 1,00$	Tinggi	3	17 %
$0,30 \leq g < 0,77$	Sedang	15	83 %
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	0	0
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan	0	0
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan	0	0
Rata-rata N-Gain = 0,64		18	100%

(Sumber : Lampiran)

Berdasarkan tabel kriteria N-gain di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif diterapkan. Dari 18 siswa yang mengikuti pretest dan posttest, sebanyak 15 siswa memiliki skor dalam kriteria sedang, 3 siswa dalam kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran wordwall dalam pelajaran IPAS di kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea untuk di lakukan penerapan, karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ipas meningkat setelah penerapan media pembelajaran *Wordwall*.

2. Uji-t

Analisis statistik inferensial yang digunakan adalah Uji-t Paired Sample t-Test, yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Wordwall. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan.

Tabel 4.7 Paired t-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair			n	Mean	Lower	Upper			
1	Pretest -	-	6.680	1.574	-31.155	-24.512	-	17	.000
	Posttest	27.83					17.67		
		3					9		

(Sumber: hasil olah data SPSS ver 25)

Berdasarkan hasil output uji paired samples test, nilai signifikansi (2-tailed) diperoleh sebesar 0,00. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan ($df = 17$). Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan

antara hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pembelajaran.



B. PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Wordwall* yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan fungsi untuk memotivasi siswa belajar sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelasnya. Media pembelajaran ini digunakan untuk melihat keaktifan siswa menjawab soal dalam Menggunakan media Pembelajaran aplikasi *Wordwall*. Penggunaan media ini membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih seru dan interaktif. Didalam pembelajaran wordwall ini berupa kuis dan dan kartu acak

Hal ini bisa di lihat dari proses pembelajaran siswa di mana siswa semakin hari semakin minat terhadap media pembelajaran *wordwall* termakin termotivasi dan banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS kelas 5 dengan tema Indonesiaku Kaya Raya berlangsung selama delapan pertemuan dan menggunakan media *Wordwall* untuk membantu siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Pertemuan pertama dimulai dengan pretest serta pengenalan media, Pertemuan ke dua materi bentuk dan letak geografis Indonesia melalui diskusi kelompok dan pemanfaatan fitur kuis dari *Wordwall* yang ditampilkan lewat proyektor.

Pada pertemuan kedua, siswa diajak memahami keanekaragaman hayati di Indonesia. Pembelajaran dilakukan secara kelompok menggunakan LKPD, diselingi materi visual dan kuis interaktif dari *Wordwall* untuk memperkuat pemahaman. Pertemuan ketiga membahas perbedaan sumber daya hayati dan

nonhayati. Siswa kembali bekerja dalam kelompok, mendiskusikan materi, dan mengikuti kuis dari *Wordwall* secara aktif.

Pertemuan keempat berfokus pada budaya daerah. Siswa menelusuri keragaman budaya melalui fitur roda acak di *Wordwall*, lalu mendiskusikan dan mempresentasikan hasil pengamatannya. Kegiatan ini membantu siswa memahami pentingnya keberagaman budaya. Pertemuan kelima membahas kondisi perekonomian daerah. Siswa belajar melalui *Wordwall*, mengamati aktivitas ekonomi di sekitarnya, lalu berdiskusi dan menarik kesimpulan bersama.

Pada pertemuan keenam, siswa merefleksikan pembelajaran sebelumnya, berbagi hasil tugas tentang budaya daerah, dan menyampaikan ide pelestarian budaya, lalu berdiskusi dan menarik kesimpulan bersama. Dan pertemuan terakhir yaitu Posttest dilakukan menggunakan *Wordwall* untuk mengukur pemahaman akhir siswa. Pembelajaran ditutup dengan refleksi bersama, doa, dan pemberian apresiasi atas partisipasi aktif siswa.

Proses penelitian dengan pelaksanaan pretest untuk menilai kemampuan siswa. Setelah itu, media pembelajaran wordwall diterapkan. Penelitian diakhiri dengan posttest untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul, yang merupakan skor hasil belajar para peserta didik, akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta statistik inferensial, seperti uji N gain. Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan wawasan umum mengenai hasil belajar siswa sebelum dan setelah pengenalan media pembelajaran wordwall. Data yang akan dianalisis mencakup nilai minimum, maksimum, rata-rata, varians, dan standar deviasi dari skor pretest dan posttest.

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam proses belajar IPAS bagi siswa kelas V di SD Negeri 11 Turatea mampu memberikan peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil analisis deskriptif dan N Gain. Di bawah ini akan diuraikan pembahasan hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial pada hasil belajar siswa.

Rata-rata nilai pretest para siswa tercatat sebesar 56 dengan nilai paling rendah 38 dan tertinggi 71. Setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*, rata rata skor posttest meningkat menjadi 84 dengan skor terendah 76 dan tertinggi 100. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar siswa. Selain itu, varians dan deviasi standar pada posttest lebih rendah jika dibandingkan dengan pretest, di mana varians dari 84.471 menjadi 50.575 dan deviasi standar berkurang dari 9.191 menjadi 7.112. Hal ini dapat di simpulkan setelah penerapan media pembelajaran, distribusi nilai siswa menjadi lebih seragam dan konsisten.

Berdasarkan analisis statistik inferensial terkait N-gain dalam penelitian ini, diperoleh rata-rata gain sebesar 0,64 yang berada dalam kategori menengah (sedang). Hasil N gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (83%) menunjukkan kemajuan dalam belajar dengan klasifikasi menengah hingga tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Bahkan, berdasarkan persentase, peningkatan N-Gain mencapai 100,%, yang semakin menegaskan efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS untuk kelas V.

Dari hasil distribusi frekuensi rata-rata nilai LKPD yang dianalisis terhadap 18 siswa, dapat terlihat bahwa terdapat perkembangan yang cukup berarti dalam

hasil belajar mereka. Indikasi peningkatan ini terlihat dari tidak adanya lagi siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah (0–54), yang sebelumnya kemungkinan besar mendominasi pada tahap awal kegiatan belajar. Sebagian besar siswa kini berada dalam kategori sedang (nilai antara 70–79), yang mencerminkan bahwa mereka mulai memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, terdapat pula beberapa siswa yang sudah mencapai kategori tinggi (80–89), menandakan bahwa pemahaman mereka terhadap materi semakin matang dan stabil.

Walaupun belum ada siswa yang berhasil mencapai kategori sangat tinggi (90–100), pergeseran jumlah siswa dari kategori rendah ke kategori yang lebih tinggi menunjukkan adanya perbaikan yang konsisten. Hal ini mengisyaratkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui enam LKPD telah memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan akademik siswa. Proses ini mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis, memberikan jawaban yang lebih tepat, serta memahami isi materi secara lebih mendalam dari waktu ke waktu.

Berdasarkan hasil *N-gain*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea. Terdapat kenaikan rata rata nilai dari pretest ke posttest, di mana terdapat peningkatan dalam kategori sedang hingga tinggi.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *t paired sample t-test*, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Wordwall*. Nilai rata-rata selisih yang tercatat adalah -27,833, yang menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah

pembelajaran dengan media tersebut. Nilai t-hitung sebesar -17,679 dengan derajat kebebasan (df) 17 dan tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000.

Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang terjadi antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan bukan merupakan hasil kebetulan, melainkan benar-benar disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Artinya, penggunaan media ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Gusman, 2021) menemukan bahwa pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran PAI di MAN berhasil mencapai angka ketuntasan belajar sebesar 80,35%, dan hampir semua siswa merasa senang belajar dengan media ini. (Pradani, 2022) menjelaskan bahwa media interaktif *Wordwall* berhasil meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, terutama saat pembelajaran dilakukan secara daring.

Safitri, dkk., (2022) melaporkan bahwa hasil belajar siswa SMP meningkat dari 67% menjadi 86% setelah dua kali penggunaan *Wordwall*, dan aktivitas belajar mereka juga naik dari kategori baik menjadi sangat baik. Efektivitas yang sama juga terlihat dalam pembelajaran matematika daring di MIN 2 Tangerang Selatan yang diteliti oleh Wafiqni dan Nafia, (2021), di mana prestasi belajar siswa meningkat dengan ketuntasan 80,35%.

Dalam penelitian Meysandi, dkk., (2024) pada pelajaran IPAS, didapati bahwa rata rata nilai siswa meningkat dari 47,40 menjadi 75,00 setelah menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil yang diperoleh oleh Tinesia Alifa, dkk., (2024), yang melihat hasil belajar IPS meningkat dari 33% di siklus pertama menjadi 92% pada siklus ketiga, bersamaan dengan peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Peningkatan yang signifikan juga dilaporkan oleh Andi Arbaina Fariza dkk., (2023), yang menggunakan *Wordwall* dalam pelajaran IPAS, sehingga rata-rata nilai meningkat dari 78,33% menjadi 97,3%. Hasil serupa ditemukan oleh Marissa Yudha Kartika dkk. (2023), di mana ketuntasan belajar siswa kelas IV bertambah dari 73,33% menjadi 90% dengan kombinasi model Problem Based Learning dan media *Wordwall*.

Prastiwi dan Halidjah, (2024) menegaskan bahwa penerapan model PBL yang didukung oleh *Wordwall* meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pelajaran IPAS secara signifikan. Nurbaya Harahap, dkk., (2024) mencatat bahwa aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPA juga meningkat secara signifikan setelah dua siklus penerapan *Wordwall*, terlihat dari keberhasilan aktivitas guru, siswa, dan keaktifan belajar yang semuanya berada dalam kategori sangat baik.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Ipas terhadap hasil belajar siswa Kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea. Media ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data deskriptif dan uji N gain, maka kesimpulan yang dapat diutarakan dalam penelitian ini adalah :

1. Sebelum media *Wordwall* digunakan, nilai rata-rata pretest siswa adalah 56, dengan nilai paling rendah 38 dan tertinggi 71. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan, yaitu 65. Selain itu, nilai siswa cukup bervariasi, terlihat dari deviasi standar sebesar 9,191 dan varians 84,471, yang menunjukkan perbedaan hasil belajar antar siswa masih cukup besar.
2. Setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall*, terjadi peningkatan signifikan. Nilai rata-rata posttest mencapai 84, dengan skor terendah 76 dan tertinggi 100. Semua siswa berhasil melewati batas KKM. Selain itu, penurunan deviasi standar menjadi 7,112 dan varians menjadi 50,575 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata dan stabil, menandakan pemahaman yang lebih konsisten antar siswa.
3. Penerapan media pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 11 Turatea. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang, dengan sebagian besar siswa yaitu 83% berada pada kategori peningkatan sedang dan 17% lainnya berada pada kategori peningkatan tinggi. Tidak ada siswa yang

mengalami peningkatan rendah, tidak mengalami peningkatan, maupun mengalami penurunan.

B. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian mengenai metode eksperimen dalam proses pembelajaran di kalangan siswa kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea, berikut ini adalah beberapa rekomendasi yang disampaikan:

1. Untuk Kepala Sekolah sebagai pengambil keputusan di bidang pendidikan di sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan serta fasilitas kepada guru dalam upaya mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan bervariasi demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
2. Kepada para guru, khususnya yang mengajar di UPT SDN 11 Turatea dalam bidang IPaS, disarankan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dengan memaksimalkan potensi siswa melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPaS siswa.
3. Bagi pembaca, media *Wordwall*, dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
4. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Pramono, A. J. B., Nurulbayti, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Sitti Nurulbayti (ed.); 1st ed.). Akademia Pustaka.*
<https://drive.google.com/file/d/14ty977YNbCccvtPbzQaZtTliiM5i4Xjy/view?usp=sharing>.
- Andi Arbaina Fariza, Andi Nurfadillah, & Abdan Syakur. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(3), 44–56.
<https://doi.org/10.51903/education.v3i3.440>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & C. P. (2023). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. Inventa*, 7(1), 78–84.
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). *Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado the Influence of Brand Image, Promotion and Service Quality on Consumer Purchase Decisions on Tokopedia E- Commerce in Manado.*
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Damanik, M. Z., Alief Mawadda, M., & Novita, D. (2024). Ayat Al-Quran Dan Hadis Hakikat Ilmu. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 604–605.
- Dinda Sartika, A., Ayu Cindika, P., Salsa Bella, B., Indah Anggraini, L., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). *Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Tarbiyah dan Tadris, F., & Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, U. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Sd/Mi. Publisher: Yayasan Kh.*
- Fatmawati, L. W., Suryanti, H. H. S., & Widyaningrum, R. (2023). Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 71–79. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.4067>
- Fauqannuri, I. R. (2020). “Penerapan Media Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022” *Skripsi pada UIN KH Achmad Siddiq Jember, Jember.*
- Furoidah, A. (2020). *Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam*

- Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.
- Gusman, B. A. et al. (2021). *Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi.* *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 11(3): 203–21.
- Henniwati, H. (2021a). *Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.* *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendi.*
- Henniwati, H. (2021b). *Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.* *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). *Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada.* 3(2), 42–51.
- Kartakusumah, B., Sya, M. F., & Maufur, M. (2022). *Task and Feedback-Based on English learning to Enhance Student Character Berliana.* <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4684>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (. (2020). *Pengembangan media pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Kustandi, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.*
- Magdalena, M. (2021). *Tulisan Bersama tentang media pembelajaran SD.* Sukabumi: CV Jejak.
- Marissa Yudha Kartika, Arin Arianti, & Agus Alim. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Team Games Tournament Melalui Lesson Study Dengan Bantuan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV.* *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 3(3), 148–160. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i3.593>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan.* *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). *Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD.* *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/kpj/article/view/27265>
- Mursyidi, W. (2020). *Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional.* *Almarhalah (Vol. 3).* <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v3i1.30>.

- Mustofa, M. A. (2020). *Analisis penggunaan WhatsApp sebagai media pembelajaran bahasa Arab di era industri 4.0*. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 333.
- Nurbaya Harahap, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon, Wismanto Wismanto, Radhiyatul Fithri, & Salman Salman. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158–168.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031>
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurfadillah, S., Ulfah, M., Fitriyani, D., Nikmah, S. Z., Syifa, U. N., Kauniyah, N., & Nurfalah, K. (2022). Analisis Pentingnya Pendidikan Inklusi untuk Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Poris Gaga 2 Kota Tangerang. *Masaliq*, 2(6), 658–668. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i6.620>
- Nurjaman, A. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure"*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Nursifa Faujiah dkk. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media*, Vol, 3 No. 2, *Jutkel : Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik*, h. 84.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran 1st ed*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Pradani, T. G. (2022). *Penerapan media pembelajaran web wordwall untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMP Negeri 2 Langsa.* *AL-Ikhtibar Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(5): 452–57.
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and R. S. D. (2022). "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 1707–15.
- Rahmawati, E., Mushafanah, Q., & Fajriyah, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja, 4(24), 242–251.
<https://doi.org/10.26877/ijes.v4i1.17810>.
- Safitri, Mutia, Nazliati, and M. N. R. 2022. (2022). "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9(1): 47–56.
- Sugyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Taufik. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*.
<https://ejournal.unis.ac.id/index.php/perspektif/issue/view/145>
- Tinesia Alifa, R., Safitri, D., & Info, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta. In *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* (Vol. 1, Nomor 2, hal. 2950–2958).
- Wafiqni, Nafia, and F. M. P. (2021). “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan.” *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(1): 68–83.
- Wandini, R. R., Maghfirah, S., & Hasibuan, T. A. (2021). *ANALISIS DESAIN PEMBELAJARAN PKN SD/MI KELAS TINGGI*. *Magistra*, 12(1).
- Widyaningsih, O., Widhanarto, G. P., & Kustiono. (2022). Penilaian Afektif Peserta Didik dalam Pembelajaran Jarak Jauh selama Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 51(1), 38–43.
- Wilis, W., Ramadhani, C. F., Asrianti, G. N., Wati, L. Z., & Marhadi, H. (2024). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Aspek Kognitif di SDN 147 Pekanbaru. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1004.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3519>
- Yelvita, F. S. (2022). *Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori*. *Intelegensia*, 7(8.5.2017), 2003–2005.
- Zahrani, N. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Mts Negeri 4 Jakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023*.

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran I Modul Ajar Kurikulum Merdeka Ipas SD kelas V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama penyusun	: Sitti Rahmadhani
Nama Sekolah	: UPT SD Negeri 11 Turatea
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas/Semester: V/2
BAB 4	: Indonesiaku kaya raya
Topik	: A. Bagaimana bentuk indonesiaku B. Indonesiaku kaya alamnya C. Indonesiaku kaya hayatinya
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan
B. Kompetensi awal	
Siswa telah mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya, termasuk kekayaan alam yang ada seperti hasil pertanian, perikanan, kehutanan, dan pertambangan. Siswa juga menceritakan pengalaman tentang hasil kekayaan alam daerah masing-masing, seperti memanen padi, menangkap ikan, atau melihat kegiatan penambangan pasir dan batu di sekitar mereka.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 	
D. Sarana dan Prasarana	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat elektronik 2. Wifi 3. Ruang kelas 4. Papan tulis 5. Media pembelajaran 6. LKPD 7. Laptop / proyektor 	
E. Peserta didik	
18 orang	
F. Model pembelajaran	
Model pembelajaran: Problem Based Learning	
Metode pembelajaran: diskusi	
KOMPENEN INTI	
A. Tujuan Pembelajaran	
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa mampu:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya 2. Mengidentifikasi letak dan kondisi geografis indonesia 3. Memahami keaneka ragaman hayati 	

4. Mengidentifikasi keanekaragaman hayati yang ada di daerahnya.
5. Mengidentifikasi potensi SDA serta aktivitas ekonomi yang ada di daerahnya
6. Mengidentifikasi SDA berdasarkan jenisnya dan pengelompokannya
7. Meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest melalui model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

B. Capaian Pembelajaran

Siswa mampu memahami dan menerapkan konsep Indonesia kaya alamnya, mengidentifikasi keanekaragaman hayati dan dapat mengidentifikasi SDA berdasarkan jenisnya dan proses transformasinya, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui *Wordwall*

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengidentifikasi kondisi geografis Indonesia berdasarkan peta dan ciri-ciri wilayahnya.
2. Siswa mengidentifikasi bentuk wilayah Indonesia
3. Siswa memahami keanekaragaman hayati yang dimiliki Indonesia, baik flora maupun fauna.
4. Siswa mengidentifikasi keanekaragaman hayati yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal
5. Siswa mengidentifikasi potensi sumber daya alam (SDA) yang terdapat di daerahnya
6. Siswa mengidentifikasi sumber daya alam berdasarkan jenisnya, sumber daya alam hayati dan nonhayati.
7. Siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar berdasarkan pretest dan posttest melalui model pembelajaran PBL dengan media pembelajaran *wordwall*

D. Pemahaman Bermakna

Indonesia adalah negara kepulauan yang luas dan memiliki keanekaragaman bentuk wilayah, kekayaan sumber daya alam, dan keanekaragaman hayati yang luar biasa. Setiap daerah memiliki potensi alam dan hayati yang berbeda-beda, seperti hasil pertanian, tambang, hutan, laut, serta flora dan fauna. Dengan memahami bentuk wilayah, mengenal keanekaragaman hayati, serta menggali potensi dan pengelompokan sumber daya alam, siswa dapat menyadari pentingnya menjaga dan memanfaatkan kekayaan Indonesia secara bijak demi kesejahteraan bersama dan kelestarian lingkungan.

E. Pertanyaan pemantik

Pertemuan 1: Bagaimana bentuk Indonesia?

Pertanyaan :

1. Apa fungsi Peta ?

Jawaban: Peta berfungsi untuk menunjukkan lokasi suatu tempat di permukaan bumi, menggambarkan bentuk dan luas wilayah, serta memberikan informasi tentang kondisi geografis suatu daerah. Peta juga membantu kita memahami arah, jarak, dan persebaran sumber daya alam atau kegiatan manusia dalam suatu wilayah

2. Bagaimana letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia?

Jawaban: Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara dua samudra, yaitu Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Karena letaknya itu, Indonesia memiliki banyak pulau dan dikelilingi oleh laut. Cuacanya hangat dan sering hujan karena Indonesia berada di daerah tropis. Kondisi ini membuat Indonesia memiliki tanah yang subur, banyak gunung, sungai, hutan, dan laut yang kaya akan sumber daya alam.

Pertemuan 2: Indonesiaku kaya hayatinya

Pertanyaan:

1. mengapa Bagaimana pengaruh geografis Indonesia terhadap keanekaragaman hayatinya?

Jawaban: Letak geografis Indonesia yang berada di daerah tropis membuat cuacanya hangat dan banyak hujan. Karena itu, tumbuhan bisa tumbuh subur dan hewan bisa hidup dengan baik. Indonesia juga punya banyak pulau, gunung, sungai, dan hutan yang menjadi tempat tinggal berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Itulah sebabnya Indonesia punya banyak sekali jenis hewan dan tumbuhan yang berbeda-beda di setiap daerah.

2. Apa keanekaragaman hayati yang ada di tempat tinggalku?

Jawaban : Keanekaragaman hayati di tempat tinggalmu bisa berupa berbagai jenis tumbuhan dan hewan yang hidup di sekitarmu. Misalnya, ada pohon mangga, pisang, kelapa, bunga mawar, atau rumput di halaman rumah. Untuk hewannya, mungkin kamu bisa melihat ayam, kucing, burung, kupu-kupu, atau serangga lainnya. Semua tumbuhan dan hewan itu termasuk keanekaragaman hayati karena hidup dan tumbuh di lingkungan tempat kamu tinggal.

Pertemuan 3: Indonesiaku kaya alamnya

Pertanyaan:

1. Apa perbedaan sumber daya hayati dan nonhayati?

Jawaban: Sumber daya hayati adalah sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup, seperti tumbuhan dan hewan. Contohnya padi, pohon kelapa, ikan, ayam, dan sapi.

Sedangkan sumber daya nonhayati adalah sumber daya alam yang bukan berasal dari makhluk hidup, seperti air, tanah, batu, minyak, dan udara.

Jadi, bedanya adalah sumber daya hayati berasal dari makhluk hidup, sedangkan nonhayati tidak berasal dari makhluk hidup.

2. Sumber daya alam apa saja yang ada di daerah tempat tinggalku ?

Jawaban : Sumber daya alam yang ada di daerah tempat tinggalmu bisa berbeda-beda, tergantung di mana kamu tinggal. Tapi secara umum, kamu bisa menemukan sumber daya alam seperti air dari sungai atau sumur, tanah yang subur untuk menanam, pohon kelapa, pisang, atau mangga, dan hewan seperti ayam, sapi, atau ikan. Semua itu adalah contoh sumber daya alam yang bisa dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari.

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan pertama: Bagaimana bentuk indonesiaku
2. Pertemuan kedua: Indonesiaku kaya alamnya
3. Pertemuan ketiga: Indonesiaku kaya hayati

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1: Bagaimana bentuk indonesiaku

1. Pendahuluan (15 menit)

a. Orientasi terhadap Masalah:

- 1) Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
- 2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa
- 4) Guru menyanyikan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
- 5) Ice breaking biar siswa semangat memulai pembelajaran
- 6) Guru mengajukan pertanyaan pemantik dengan a. Bagaimana bentuk peta ? b. Bagaimana letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia?

2. Kegiatan inti (50 menit)

a. Organisasi pembelajaran (10 menit)

- 1) Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok untuk mencari tahu tentang bagaimana bentuk indonesiaku
- 2) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan membagikan LKPD yang berisi pertanyaan tentang sebuah peta
- 3) Dalam LKPD tersebut ada 6 soal
- 4) Guru mengawasi diskusi, memberikan arahan, dan meluruskan jika

ada yang kurang tepat

b. Penyidikan mandiri (25 menit)

- 1) Siswa memperhatikan materi yang di tampilkan di *wordwall* dengan bantuan proyektor penjelasan tentang bagaimana bentuk indonesiaku
- 2) Kuis singkat untuk menguji pemahaman siswa
- 3) Istirahat sebentar dan menyanyikan lagu edukasi sebelum memulai langkah selanjutnya

c. Pengembangan dan Penyajian hasil (15 menit)

- 1) Siswa mengerjakan LKPD di kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas
- 3) Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep yang kurang tepat

3. Penutup (5 menit)

a. Analisis dan evaluasi pemecahan masalah (5 menit)

- 1) Guru dan siswa Bersama-sama menyimpulkan Bagaimana bentuk indonesiaku
- 2) Siswa merefleksikan Bagaimana letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia?
- 3) Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keaktifan siswa

Pertemuan ke-2: Indonesiaku kaya hayatinya

1. Pendahuluan (15 menit)
 - a. **Orientasi terhadap Masalah**
 - 1) Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
 - 2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
 - 3) Guru mengecek kehadiran siswa
 - 4) Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
 - 5) Ice breaking agar siswa semangat memulai pembelajaran
 - 6) Guru melakukan review singkat materi pertemuan sebelumnya tentang bagaimana bentuk indonesiaku
 - 7) Guru mengajukan pertanyaan pemantik: mengapa Bagaimana pengaruh geografis Indonesia terhadap keanekaragaman hayatinya?
2. Kegiatan inti (50 menit)
 - a. **Organisasi pembelajaran (10 menit)**
 - 1) Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok yang sama seperti pertemuan sebelumnya untuk memahami konsep energi yang tersimpan
 - 2) Guru membagikan LKPD yang berisi pertanyaan tentang keanekaragaman Flora dan fauna
 - 3) Dalam LKPD tersebut ada 6 nomor, dan masing-masing anggota kelompok mengerjakan 1 nomor
 - 4) Guru mengawasi diskusi, memberikan arahan dan meluruskan jika ada yang kurang tepat
 - b. **Penyidikan Mandiri (25 menit)**
 - 1) Siswa memperhatikan materi yang di tampilkan di *wordwall* dengan bantuan proyektor penjelasan tentang indonesiaku kaya hayatinya
 - 2) Setiap ada kuis didalam *wordwall* dengan fitur kartu acak tersebut untuk siswa menjawab
 - 3) Istirahat sebentar dan menyanyikan lagu edukasi sebelum memulai langkah selanjutnya
 - c. **Pengembangan dan penyajian hasil (15 menit)**
 - 1) Siswa mengerjakan LKPD di kelompoknya masing-masing
 - 2) Siswa mempresentasikan hasil LKPD
 - 3) Guru memberikan umpan balik dan meluruskan kosep yang kurang tepat
3. Penutup (5 menit)
 - a. **Analisis dan Evaluasi Pemecahan Masalah (5 menit)**
 - 1) Guru dan siswa Bersama-sama menyimpulkan indonesiaku kaya hayatinya.
 - 2) Siswa menyimpulkan kondisi indonesia mendukung untuk keanekaragaman hayati
 - 3) Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keakifan siswa

ke-3: Indonesiaku kaya hayatinya

1. Pendahuluan (15 menit)

a. Orientasi terhadap Masalah

- 1) Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
- 2) Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
- 3) Guru mengecek kehadiran siswa
- 4) Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
- 5) Ice breaking agar siswa semangat memulai pembelajaran
- 6) Guru melakukan review singkat materi pertemuan sebelumnya tentang indonesiaku kaya hayatinya
- 7) Guru mengajukan pertanyaan pemantik: Apa perbedaan sumber daya hayati dan nonhayati?

2. Kegiatan inti (50 menit)

a. Organisasi Pembelajaran (10 menit)

- 1) Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok yang sama lagi
- 2) Guru membagikan LKPD yang berisi pertanyaan tentang SDA di Sekitarku
- 3) Dalam LKPD tersebut ada 6 nomor dan masing anggota kelompok mengerjakan 1 nomor soal
- 4) Guru mengawasi diskusi, memberikan arahan, dan meluruskan jika ada yang kurang tepat

b. Penyidikan Mandiri (25 menit)

- 1) Siswa memperhatikan materi yang di tampilkan di *wordwall* dengan fitur kartu acak dengan bantuan proyektor penjelasan tentang indonesiaku kaya hayatinya
- 2) Siswa akan menjawab kuis singkat yang ada di lessons tersebut
- 3) Setelah itu siswa istirahatkan otak dan menyanyikan lagu edukasi sebelum memulai langkah selanjutnya

c. Pengembangan dan Penyajian Hasil (15 menit)

- 1) Siswa mengerjakan LKPD di kelompoknya masing-masing
- 2) Siswa mempresentasikan hasil LKPD nya dan hasil percobaan tadi
- 3) Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep yang tepat

3. Penutup (5 menit)

- 1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan indonesiaku kaya hayatinya
- 2) Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- 3) Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keaktifan siswa.

Refleksi Pendidik

1. Apakah Quizizz berjalan lancar dan mudah digunakan oleh siswa?
2. Apakah siswa lebih aktif dalam diskusi dan eksplorasi materi?
3. Bagaimana peningkatan skor dari pretest ke posttest?
4. Apa yang bisa diperbaiki untuk pembelajaran berikutnya?

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Sitti Rahmadhani
Nama Sekolah	: UPT SD Negeri 11 Turatea
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas/Semester	: V/2
BAB 7	: Daerahku kebangganku
Topik	: A. Seperti Apakah budaya daerahku?
B. Kondisi perekonomian di daerahku	
C. Wah, Ternyata daerahku luar biasa !	
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan
B. Kompetensi Awal	
Siswa memiliki pengetahuan dan pengalaman awal tentang daerah tempat tinggalnya, baik dari segi budaya, kondisi perekonomian, maupun potensi unggulan yang dimiliki. Siswa telah mengenal berbagai budaya lokal seperti pakaian adat, tarian, rumah adat, serta makanan khas. Selain itu, siswa mengetahui aktivitas ekonomi masyarakat di sekitarnya seperti bertani, berdagang, atau bekerja di bidang jasa. Siswa juga memiliki kebiasaan menceritakan hal-hal menarik tentang daerahnya, seperti tempat wisata, hasil alam, dan keunikan lainnya yang membuat mereka merasa bangga terhadap daerah asalnya.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif 	
D. Sarana dan Prasarana	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat elektronik 2. Wifi 3. Ruang kelas 4. Papan tulis 5. Media pembelajaran 6. LKPD 7. Leptop / proyektor 	
E. Peserta didik	
18 orang	
F. Model Pembelajaran	
Model pembelajaran: Discovery Learning	
Metode Pembelajaran: Diskusi	
KOMPETENSI INTI	
A. Tujuan Pembelajaran	

Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa mampu:

1. Mengidentifikasi dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya.

2. mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.
3. mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya.
4. menentukan aktivitas ekonomi andalan daerahnya.
5. mengetahui produk unggulan daerah sekitar tempat tinggal.
6. mengidentifikasi faktor pendukung suatu produk menjadi produk unggulan.
7. Meningkatkan hasil belajar berdasarkan pretest dan posttest melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*

B. Capaian Pembelajaran

siswa mampu mengidentifikasi warisan budaya dan sejarahnya, mengenal aktivitas ekonomi dan produk unggulan daerahnya, serta memahami faktor yang mendukung produk menjadi unggulan. Siswa juga menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran *Wordwall*.

C. Alur Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengidentifikasi berbagai bentuk warisan budaya yang ada di daerahnya, seperti rumah adat, pakaian tradisional, bahasa daerah tarian dan makanan khas.
2. Siswa Menjelaskan secara sederhana sejarah atau asal-usul dari warisan budaya yang ditemukan di daerahnya.
3. Siswa Mengidentifikasi jenis-jenis aktivitas ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar, seperti pertanian, perikanan, perdagangan, dan jasa.
4. Siswa Menentukan aktivitas ekonomi yang menjadi andalan atau unggulan daerah tempat tinggalnya.
5. Siswa Menyebutkan dan mengenal produk unggulan yang dihasilkan oleh daerahnya.
6. Siswa Menjelaskan faktor-faktor yang mendukung suatu produk dapat menjadi produk unggulan daerah, seperti bahan baku, keterampilan, dan permintaan pasar.
7. Siswa menunjukkan hasil belajar melalui pretest dan psttest dengan *Wordwall*

D. Pemahaman Bermakna

Setiap daerah di Indonesia memiliki kekayaan budaya, kegiatan ekonomi, dan produk unggulan yang unik dan patut dibanggakan. Dengan mengenal dan memahami budaya, potensi ekonomi, serta keunggulan daerahnya, siswa dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menghargai keberagaman. Pembelajaran ini membantu siswa mengenali identitas daerahnya sebagai bagian dari kekayaan bangsa Indonesia.

E. Pertanyaan Pemantik

Pertemuan 1: Seperti apakah budaya daerahku?

Pertanyaan

1. Jenis warisan budaya apa saja yang ada di daerahku?

Jawaban : Di daerahku ada pakaian adat, tarian tradisional, rumah adat, bahasa daerah, lagu daerah, dan makanan khas.

2. Apakah warisan-warisan budaya daerahku memiliki sejarah khusus?

Jawaban : Ya, setiap warisan budaya punya cerita dari zaman dulu, seperti kenapa pakaian adat dibuat, atau cerita di balik tarian dan makanan khas.

Pertemuan 2: Kondisi perekonomian di daerahku

Pertanyaan

1. Apa saja bentuk aktivitas perekonomian di daerahku?

Jawaban : Bentuk aktivitas ekonomi di daerahku antara lain bertani, berdagang, beternak, menangkap ikan, dan membuat kerajinan.

2. Apakah aktivitas perekonomian andalan daerahku?

Jawaban : Aktivitas ekonomi andalan daerahku adalah bertani dan berdagang, karena banyak orang di daerahku yang bekerja di bidang itu.



Pertemuan 3: Wah, Ternyata daerahku luar biasa

Pertanyaan

1. Bagaimana cara memperkenalkan sebuah produk?

Jawaban : Produk bisa dikenalkan dengan cara dijual di pasar, dipamerkan di bazar, ditunjukkan lewat media sosial, atau dibawa ke pameran sekolah.

2. Mengapa produk tersebut menjadi unggulan?

Jawaban : Produk tersebut menjadi unggulan karena banyak orang menyukainya. Produk itu punya kelebihan, misalnya rasanya enak, harganya terjangkau, tampilannya menarik, atau berguna bagi orang lain. Selain itu, produk unggulan biasanya dibuat dari bahan yang bagus dan khas dari daerah sendiri, sehingga berbeda dari produk lain.

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Seperti apakah budaya di daerahku?
2. Kondisi perekonomian di daerahku
3. Wah, Ternyata daerahku luar biasa

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1: Seperti apakah budaya daerahku?

1. Pendahuluan (15 menit)
 - a. Guru masuk kelas dengan senyuman dan menyapa siswa dengan salam
 - b. Guru meminta salah satu siswa memimpin doa dan diikuti oleh siswa lainnya
 - c. Guru mengecek kehadiran siswa
 - d. Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
 - e. Ice breaking agar siswa semangat memulai pembelajaran
 - f. Guru menunjukkan gambar tentang kebiasaan unik dari beberapa daerah
 - g. Guru mengajukan pertanyaan pemantik
2. Kegiatan inti (50 menit)

Stimulation (Pemberian Rangsangan)

- a. Guru memberi pengantar: "hari ini kita akan menjelajahi budaya yang ada di sekitar kita dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui media *Wordwall* dengan fitur kartu acak.
- b. Siswa membuka hp dan mengakses melalui kode yang dibagikan guru
- c. Guru memandu siswa menelusuri *wordwall* dengan fitur roda acak

Problem Statement (Identifikasi Masalah)

Setelah belajar menggunakan *Wordwall*, guru bertanya:

- a. Apa saja budaya yang kalian lihat tadi?
- b. Kenapa setiap daerah punya kebiasaan sendiri-sendiri?
- c. Menurut kalian, apa manfaat dari semua keberagaman itu?

Data Collection (Pengumpulan Data)

- a. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok
- b. Masing-masing kelompok menerima LKPD
- c. Siswa berdiskusi dan mencatat jawaban di LKPD berdasarkan pengetahuan dari *wordwall* dan diskusi kelompok.

Data Processing (Pengolahan Data)

Setiap kelompok menyusun hasil diskusinya menjadi poin-poin yang akan di presentasikan

Verification (pembuktian)

Salah satu perwakilan kelompok melakukan presentasi singkat hasil diskusi

Generalize (Penarikan Kesimpulan)

Guru dan siswa menyimpulkan bersama:

"Budaya Indonesia sangat beragam dan unik. Dengan mengenal budaya, kita bisa saling menghargai dan menjaga kebersamaan

3. Penutup (5menit)
 - a. Refleksi: "apa budaya yang paling menarik buat kalian
 - b. Penutupan dengan doa dan apresiasi terhadap keaktifan siswa

Pertemuan 2: Kondisi perekonomian di daerahku

1. Pendahuluan (15 menit)
 - a. Guru menyapa siswa dengan senyuman
 - b. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa belajar dan di ikuti oleh siswa lainnya
 - c. Guru mengecek kehadiran siswa
 - d. Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
 - e. Guru melakukan Ice breaking singkat
 - f. Guru menunjukkan gambar untuk rasa ingin tahu siswa
 - g. Guru mengajukan pertanyaan pemantik
2. Kegiatan Inti (50 menit)

Stimulation (pemberian rangsangan)

- a. Guru membagikan kode akses untuk membuka fitur *wordwall*
- b. Siswa mengakses *wordwall* dengan fitur kuis yang berisi materi dan kuis singkat
- c. Guru membimbing siswa untuk mengamati dan memahami konten dalam *Wordwall* secara mandiri dan aktif

Problem Statement (Identifikasi masalah)

Guru mengajak siswa mengidentifikasi masalah dari materi

- a. Galilah pemahaman siswa terhadap bacaan dengan memberikan pertanyaan pemancingan seperti kegiatan yang dilakukan keluarga Dara di pagi hari. Tanyakan juga kepada masing-masing peserta didik, kesibukan keluarga mereka di pagi hari.

Data Collection (Pengumpulan Data)

- a. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok sama dengan kelompok kemarin
- b. Masing-masing kelompok mendapatkan LKPD

Data Processing (Pengolahan Data)

Kelompok menyiapkan jawaban untuk di presentasikan

Verification (Pembuktian)

Masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Kelompok lain memberikan pertanyaan

Generalization (Penarikan Kesimpulan)

Guru dan siswa menarik kesimpulan bersama;

” Kondisi perekonomian di daerahku bergantung pada aktivitas masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup. Banyak orang bekerja sebagai petani, nelayan, pedagang, dan pengrajin. Hasil pertanian seperti padi, jagung, atau sayuran menjadi sumber utama penghasilan. Selain itu, ada juga usaha kecil seperti menjual makanan, membuat kerajinan tangan, dan membuka warung. Perekonomian daerah terus berkembang karena masyarakat aktif bekerja, berdagang, dan memanfaatkan sumber daya alam yang ada.”

3. Penutup (5 menit)

- a. Guru memberikan tugas rumah:

Tuliskan budaya daerah favorit kalian (makanan, rumah, pakaian, atau tarian) dan tulis alasannya mengapa kamu pilih daerah tersebut. Sertakan gambarnya

- b. Mengapresiasi terhadap keaktifan siswa dan penutupan dengan membaca doa

Pertemuan 3: Wah, Ternyata daerahku luar biasa

1. Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru menyapa siswa dengan senyuman
- b. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa belajar dan diikuti oleh siswa lainnya
- c. Guru mengecek kehadiran siswa
- d. Guru menanyakan kabar siswa dan membangun suasana kelas yang nyaman
- e. Guru melakukan Ice breaking singkat
- f. Guru membrikan pertanyaan pemantik

2. Kegiatan inti (50 menit)

Stimulation (Pemberian Rangsangan)

- a. Guru membagikan kode akses untuk membuka fitur *Wordwall*
- b. Siswa mengakses *wordwall* yang berisi materi dan kuis singkat
- c. Guru membimbing siswa untuk mengamati dan memahami konten dalam *Wordwall* secara mandiri dan aktif

Problem Statement (Identifikasi Masalah)

Setelah belajar tadi dari *wordwall* fitur Lesson, guru mengajak siswa

merenung:

- a. Apa yang terjadi kalau kita tidak menghargai budaya orang lain?
- b. Kenapa kita perlu tahu budaya dari tempat lain juga, bukan Cuma budaya kita sendiri?

Data Collection (Pengumpulan Data)

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok seperti kemarin
- b. Masing-masing siswa menampilkan tugas rumah mereka
- c. Dalam kelompok, siswa saling berbagi cerita dari tugas rumah mereka

Data processing (pengolahan data)

tiap kelompok menyusun hasil diskusi menjadi:

- a. Ringkasan manfaat keberagaman budaya
- b. Ide kreatif pelestarian budaya (misalnya: membuat acara hari budaya, lomba budaya antar kelas, dll)
- c. Menyiapkan presentasi dan semua anggota kelompok naik

Verification (Pembuktian)

- a. Kelompok mempresentasikan di depan kelas
- b. Kelompok lain memberikan pertanyaan/komentar dan mengapresiasi

Generalization (Penarikan Kesimpulan)

Guru dan bisa siswa bersama menyimpulkan:

- a. Keberagaman budaya membuat hidup kita lebih kaya dan berwarna
- Penutup (10 menit)
3. Penutup (10 menit)
 - a. Guru mengapresiasi atas hal kerja siswa selama 3 pertemuan.
- Guru menutup pelajaran dengan pesan moral dan doa: Cintai budayamu, kenali budayanya, dan jaga budayanya

Refleksi Pendidik

1. Apakah *Wordwall* berjalan lancar dan mudah digunakan oleh siswa?
2. Apakah siswa lebih aktif dalam diskusi?
3. Bagaimana peningkatan skor dari pretest ke posttest?

Keterangan:

Skor minimal : 3

Skor maksimal : 12

Nilai asesmen formatif yang diperoleh dapat dihitung dengan cara:

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Kerja Kelompok

Setiap anggota kelompok mengerjakan 1 soal secara individu.

Penilaian tetap mencakup aspek individu dan kontribusi dalam

kelompok.

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor (1–4)
Pemahaman Materi	Menunjukkan penguasaan konsep pada soal yang dikerjakan secara tepat dan jelas.	1–4
Kesesuaian Jawaban	Jawaban sesuai dengan pertanyaan dan tidak menyimpang.	1–4
Kreativitas	Menunjukkan pendekatan yang menarik dan tidak monoton dalam menjawab (jika soal terbuka).	1–4
Kerapian & Keterbacaan	Tulisan rapi, mudah dibaca, dan format jawaban tertata.	1–4
Kerja Sama Kelompok	Berkontribusi dalam diskusi kelompok, saling membantu dan tidak pasif.	1–4

Skor Maksimal per Siswa: 20

Keterangan Skor:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Perlu Bimbingan



Lampiran II

karakteristik responden

No.	Responden	Jenis Kelamin
1.	AFSP	P
2.	AF	L
3.	CRI	P
4.	FRD	L
5.	FND	L
6.	HPR	P
7.	HAG	P
8.	IN	P
9.	MFAFS	L
10.	MKH	L
11.	MRF	L
12.	MHY	L
13.	NAI	P
14.	NRFP	P
15.	NZKH	P
16.	SLN	P
17.	SNJ	P
18.	SDM	L
Jumlah		18

Lampiran III LKPD

Hasil Analisis LKPD (lembar kerja peserta didik)

No	Lkpd I	Lkpd II	Lkpd III	Lkpd IV	Lkpd V	Lkpd VI	Rata-rata
1	50	55	65	70	75	80	65
2.	65	65	70	80	80	85	74
3	70	70	71	75	80	90	76
4	65	71	75	80	80	85	76
5	65	70	75	80	85	80	75
6	70	71	75	80	90	95	80
7	50	65	71	75	90	85	72
8	65	70	80	71	85	85	76
9	75	75	80	85	90	90	82
10	65	70	71	75	80	85	74
11	63	75	80	80	85	90	78
12	63	75	65	71	80	85	73
13	63	75	80	80	85	90	78
14	71	75	80	85	90	90	81
15	65	70	75	80	85	90	77
16	50	55	60	63	65	70	60
17	63	65	71	70	75	80	70
18	65	70	75	75	80	85	75




Lampiran IV Soal Dan Jawaban Pretest Dan Posttest



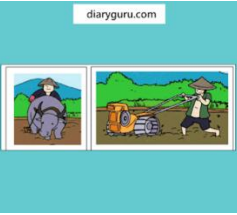
Instrumen Penelitian Soal Pilihan Ganda Media Pembelajaran *Wordwall*



Materi: Indonesiaku Kaya Raya


Kelas: V Sd

Jumlah Soal: 21

No	Indikator	Soal	Pilihan Jawaban	Jawaban benar	Tingkat Kognitif
1.	Mengenali jenis-jenis kerusakan lingkungan melalui gambar yang di sajikan	 <p>Gambar di atas menunjukan kerusakan lingkungan yang diakibatkan oleh...</p>	a. penebangan pohon b. pencemaran limbah c. pertambangan	c.pertambangan	C1 Mengingat
2.	Mengategorikan karakteristik sumber daya alam berdasarkan keberlanjutannya	 <p>Ciri-ciri kekayaan alam yang ada pada gambar di samping yaitu.....</p>	a. habis jika digunakan terus-menerus b. dapat dibudidayakan kembali c. jumlah sangat terbatas	b. dapat dibudidayakan kembali	C2 Memahami
3.	Mengidentifikasi tujuan dari gambar yang berkaitan dengan pemanfaatan peta	 <p>Fungsi gambar di atas yaitu...</p>	a. menggambarkan banyak rasi bintang b. menunjukkan lokasi suatu tempat c. membantu dalam segala kegiatan	b.menunjukkan lokasi suatu tempat	C2 Memahami
4.	Menentukan variasi peta berdasarkan data yang di sajikan	Diana memperhatikan sebuah peta. Peta tersebut menggambarkan informasi tentang kepadatan penduduk di suatu wilayah. Peta yang diperhatikan Diana disebut.....	a. peta topograf b. peta chorogra c. peta tematik	c. peta tematik	C2 Memahami
5.	Mengelompokkan budaya kelompok masyarakat berdasarkan lingkungan	Perhatikan gambar di bawah !	a. maritim b. agraria c. kepulaun	a. maritim	C2 Memahami

	tempat tinggalnya.	 <p>Budaya yang dipengaruhi oleh kebiasaan masyarakat dan kondisi alamdaerahnya</p> <p>a. Gambar di atas menunjukkan budaya dari masyarakat...</p>			
6.	Menilai potensi pertanian suatu negara berdasarkan aktivitas ekonominya	<p>Perhatikan pernyataan berikut!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. makanan laut 2. pertanian 3. perhutanan 4. Garam <p>Indonesia dikenal sebagai negara agraris. Potensi yang dapat dikembangkan Indonesia sesuai dengan julukan tersebut yaitu nomor.....</p>	<p>a. 1 dan 2 b. 2 dan 3 c. 3 dan 4</p>	2 dan 3	C3 Menerapkan
7.	Mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi melalui gambar	<p>Perhatikan gambar di bawah ini !</p>  <p>Aktivitas ekonomi yang dilakukan manusia pada gambar di atas termasuk bidang...</p>	<p>a. Peternakan b. Perindustrian c. perikanan</p>	c. perikanan	C2 Memahami
8.	Menguraikan karakteristik dari kegiatan ekonomi	<p>Pak Yande berjualan ikan segar di pasar sejak lima tahun yang lalu hingga sekarang. Pak Yande sudah melaksanakan aktivitas ekonomi karena.....</p>	<p>a. menghasilkan uang yang banyak b. memiliki banyak pelanggan setia c. adanya jual beli barang atau benda</p>	c. adanya jual beli barang atau benda	C2 Memahami
9.	Mengidentifikasi faktor yang mendukung kondisi ekonomi dari gambar	<p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Gambar di atas menunjukkan bahwa kondisi pereko...</p>	<p>a. sarana dan prasarana b. kondisi geografis c. sumber daya alam</p>	a. sarana dan prasarana	C3 Menerapkan

		nomian di suatu daerah juga dapat didukung oleh....			
10	Menggambarkan contoh Kegiatan ekonomi dalam rutinitas sehari-hari	Aktivitas ekonomi sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini salah satu contoh aktivitas ekonomi yaitu ...	a. siswa belajar di sekolah b. seseorang yang berjalan kaki c. guru mengajar di bimbel	c. guru mengajar di bimbel	C2 Memahami
11	Menguraikan pengaruh kemajuan teknologi terhadap sektor pertanian	Petani Kabupaten Purbalingga mulai beralih menanam padi jenis unggul yang memiliki masa panen yang lebih pendek dan tahan lama. Tindakan tersebut dapat meningkatkan perekonomian di sana. Hal tersebut terjadi karena.....	a. infrastruktur b. sumber daya alam c. kemajuan teknologi	c. kemajuan teknologi	C2 Memahami
12	Mengidentifikasi contoh dari sumber daya alam yang bukan hayati	Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah, salah satunya sumber daya alam non hayati. Berikut ini salah satu contoh sumber daya alam non hayati yaitu...	a. Kambing b. karet c. besi	c. besi	C1 Mengingat
13	Menentukan kategori sumber daya alam non-hayati dari objek yang terlihat	 Benda tersebut terbuat dari salah satu sumber daya alam non hayati. Sumber daya alam non hayati yang dimaksud yaitu....	a. minyak bumi b. gas alam c. aluminium	a. minyak bumi	C2 Memahami
14	Mengaitkan bahan kemasan makanan dengan jenis sumber daya alam non-hayati	 Kemasan makanan pada gambar tersebut terbuat dari salah satu sumber daya alam non hayati yaitu ...	a. Aluminium b. Besi c. perak	a. Aluminium	C2 Memahami
15	Menilai kegunaan tembaga sebagai sumber daya alam	Perhatikan tabel berikut! No Manfaat 1. pengganti elpiji 2. bahan pembuatan plastik 3. bahan pembuatan kabel Tembaga merupakan salah satu sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan. Manfaat yang dimaksud	a. 1 b. 2 c. 3	c. 3	C2 Memahami

		sud ditunjukkan oleh nomor...			
16	Menguraikan asal usul bahan bakar solar dari proses pengolahan	Pak Anton sering menggunakan mobil yang bermesin diesel untuk pergi ke kantor. Mobil tersebut memerlukan bahan bakar solar. Solar dihasilkan dari pengolahan...	a. besi b. minyak bumi c. aluminium	b. minyak bumi	C2 Memahami
17	Menguraikan alasan pemilihan aluminium pada perkakas masak	Nina memasak sayur dengan menggunakan wajan. Wajan mudah panas dan tidak mudah berkarat karena dibuat dari...	a. Aluminium b. gas alam c. minyak bumi	a. Aluminium	C2 Memahami
18	Mengidentifikasi material pembuatan obyek yang terlihat di gambar	 Kedua benda pada gambar terbuat dari...	a. aluminium b. besi c. tembaga	b. besi	C2 Memahami
19	Menguraikan manfaat gas alam sebagai sumber energi	Gas alam merupakan salah satu sumber daya alam abiotik berupa bahan tambang. Salah satu manfaat dari gas alam yaitu ...	a. diolah menjadi oli b. pembangkit listrik c. bahan bakar kendaraan	c. bahan bakar kendaraan	C2 Memahami
20	Menentukan langkah-langkah pemeliharaan hutan yang tepat	Hutan menyimpan banyak hasil alam yang bermanfaat bagi manusia dan hewan sekitarnya. Salah satu upaya melestarikan hutan yaitu dengan melaksanakan.....	a. Penebangan liar b. tebang pilih tanam c. pembuatan terasering	b. tebang pilih tanam	C3 Menerapkan
21	Menguraikan dampak dari hutan gundul	Kelestarian sumber daya alam akan terancam jika manusia tidak memanfaatkannya dengan bijak, salah satunya hutan gundul. Akibat dari hutan gundul yaitu...	a. banyaknya daerah resapan air b. terjadi kekeringan c. air laut tercemar	b. terjadi kekeringan	C2 Memahami

Lampiran V

Hasil Olah Data

Hasil Belajar Ipas Siswa Pretest Dan Posttest

Descriptives Statistik

		Statistic	Std. Error
pretest	Mean	56.67	2.166
	95% Confidence Interval for Lower Bound	52.10	
	Mean Upper Bound	61.24	
	5% Trimmed Mean	56.91	
	Median	57.00	
	Variance	84.471	
	Std. Deviation	9.191	
	Minimum	38	
	Maximum	71	
	Range	33	
	Interquartile Range	12	
	Skewness	-.333	.536
	Kurtosis	-.244	1.038
posttest	Mean	84.11	1.676
	95% Confidence Interval for Lower Bound	80.57	
	Mean Upper Bound	87.65	
	5% Trimmed Mean	83.68	
	Median	82.50	
	Variance	50.575	
	Std. Deviation	7.112	
	Minimum	76	
	Maximum	100	
	Range	24	
	Interquartile Range	11	
	Skewness	.670	.536
	Kurtosis	-.291	1.038

Hasil Uji N-Gain

Hasil Uji N-Gain Score						
No	Pretest	Posttest	Posttest- Pretest	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain score (100)
1	71	100	29.00	29.00	1.00	100.00
2	47	80	33.00	53.00	0.62	62.26
3	62	90	29.00	39.00	0.74	74.36
4	52	80	28.00	48.00	0.58	58.33
5	57	86	28.00	43.00	0.65	65.12
6	67	86	19.00	34.00	0.56	55.88
7	38	76	38.00	62.00	0.61	61.29
8	57	80	23.00	43.00	0.53	53.49
9	67	90	24.00	34.00	0.71	70.59
10	52	80	28.00	48.00	0.58	58.33
11	71	95	24.00	29.00	0.83	82.76
12	62	86	24.00	39.00	0.62	61.54
13	57	80	23.00	43.00	0.53	53.49
14	47	76	29.00	53.00	0.55	54.72
15	57	76	19.00	43.00	0.44	44.19
16	43	90	48.00	58.00	0.83	82.76
17	47	76	19.00	43.00	0.44	44.19
18	62	90	29.00	39.00	0.74	74.36
Mean	1.021	1.363	342	832	11.16	1119.46

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Scoree	18	.44	1.00	.6431	.14341
NGain_persenn	18	44.19	100.00	64.3137	14.34071
Valid N (listwise)	18				

Hasil Uji T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.44	18	9.605	2.264
	Posttest	84.28	18	7.144	1.684

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	18	.719	.001

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest	-27.833	6.680	1.574	-31.155	-24.512	-17.679	17	.000
	Posttest								

Persuratan VI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-460037 / 860132 (Fax)
 Email : Regis@unismuh.ac.id
 Web : <https://idp.unismuh.ac.id>



Nomor : 0281 / FKIP / A.4-II/III/1446/2025
 Lamp : 1 Rangkap Proposal
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di,
 Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan dengan sebenarnya bahwa benar mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Sitti Rahmadhani
NIM	: 105401124521
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat	: Jl. Masjid Raya No.62
No. HP	: 087762792349
Tgl Ujian Proposal	: 17 Februari 2025

akan mengadakan penelitian dan atau pengambilan data dalam rangka tahapan proses penyelesaian Tugas Akhir Kuliah (Skripsi) dengan judul: **"Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPT SDN 11 Turatea Kabupaten Jeneponto"**

Demikian Surat Pengantar ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, atas perhatian dan kerjasamanya ucapkan terima kasih
Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.
Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

10 Ramadhan 1446 H
 Makassar _____
 10 Maret 2025


 Dekan
 FKIP Unismuh Makassar,
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934


| Terakreditasi Institut



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

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

Nomor	: 6566/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Jeneponto
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6583/05/C.4-VIII/III/1446/2025 tanggal 19 Maret 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: SITI RAHMADHANI
Nomor Pokok	: 105401124521
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

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

**" PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPAS
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI UPT SDN 11 TURATEA KABUPATEN
JENEPONTO "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 24 Maret s/d 24 Mei 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 24 Maret 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. Peringgal.



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

IZIN PENELITIAN

Nomor: 73.4/087/IP/DPMPTSP/JNP/IV/2025

DASAR HUKUM :

1. Undang-undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;

Berdasarkan Rekomendasi Teknis dengan Nomor : , dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama : SITTI RAHMADHANI
 No. Identitas : 7304084512030001
 Pekerjaan : MAHASISWA
 Alamat Peneliti : LIANGA
 Nomor Pokok : 105401124521
 Lembaga : UNIVERSITAS MUHAMMADIAH MAKASSAR
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Lokasi Meneliti : CAMBA LANGKASA DESA, BUNGUNG LOE KEC. TURATEA KAB. JENEPONTO

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka SKRIPSI dengan Judul :
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORLDWALL PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 DI UPT SDN 11 TURATEA KABUPATEN JENEPONTO

Lama Penelitian : 21 Maret 2025 - 21 Mei 2025

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jeneponto Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 10/04/2025
 14:27:18

KEPALA DINAS,



Dr.Hj. MERIYANI, SP, M. SI
 Pangkat: Pembina Utama Madya
 NIP: 19690202 199603 2 010

Retribusi : Rp.0 -

Tembusan Kepada Yth.:

1. Bupati Jeneponto di Jeneponto
2. Peringgal,

LAMPIRAN VII**DOKUMENTASI**

Dokumentasi 1 : Lingkungan Sekolah



Dokumentasi II : Pelaksanaan Pretest





Dokumentasi III : Treatmen / Proses Belajar Mengajar Menggunakan
Media Pembelajaran *Wordwall*



Dokumentasi IV : Posttest



**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 : Sitti Rahmadhani
Nim : 105401124521
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	9 %	15 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	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, 16 Agustus 2025
Mengetahui

Kepala UPT, Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursinah S. Hum, M.I.P.
 NBM. 964 591

BAB I Sitti rahmadhani

105401124521

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 11:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728549324

File name: BAB_I_240.docx (45.77K)

Word count: 2154

Character count: 14120

BAB I Sitti rahmadhani 105401124521

ORIGINALITY REPORT

9%	7%	9%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	2%
2	eprints.unm.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.umko.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal-stlepari.ac.id Internet Source	2%
5	www.neliti.com Internet Source	2%

Exclude quotes ☐Exclude bibliography ☐

Exclude matches

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II Sitti rahmadhani

105401124521

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 11:19AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728549872

File name: BAB_II_251.docx (549.97K)

Word count: 5123

Character count: 33528

BAB II Sitti rahmadhani 105401124521

ORIGINALITY REPORT

24%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unida.ac.id Internet Source	3%
2	repository.unpas.ac.id Internet Source	2%
3	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.stiepari.ac.id Internet Source	2%
5	journal.lainlangsa.ac.id Internet Source	1%
6	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	1%
7	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
8	docplayer.info Internet Source	1%
9	ejournal.tsb.ac.id Internet Source	1%
10	agungaraimbawa.blogspot.com Internet Source	1%
11	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
12	id.scribd.com Internet Source	1%

journal.stiestekom.ac.id

13	Internet Source	1%
14	ejournal.iai-tribakti.ac.id Internet Source	1%
15	ejournal.ummuba.ac.id Internet Source	1%
16	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	1%
17	jlip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	1%
18	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
19	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
20	jurnal.gerakanedukasi.com Internet Source	1%
21	edukatif.org Internet Source	1%
22	sainsglobal.com Internet Source	1%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



BAB III Sitti rahmadhani

105401124521

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 11:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728550454

File name: BAB_III_267.docx (255.93K)

Word count: 1789

Character count: 11236

BAB III Sitti rahmadhani 105401124521

ORIGINALITY REPORT

9%	10%	12%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.bbg.ac.id Internet Source	2%
2	repositori.uin-alaudidin.ac.id Internet Source	2%
3	journal3.um.ac.id Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	2%

Exclude quotes

Edit

Exclude bibliography

QA



BAB IV Sitti rahmadhani

105401124521

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 11:21AM (UTC+07:00)
Submission ID: 2728550940
File name: BAB_IV_229.docx (76.64K)
Word count: 2885
Character count: 17566

BAB IV Sitti rahmadhani 105401124521**ORIGINALITY REPORT****8%**

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES**digilibadmin.unismuh.ac.id**

Internet Source

8%

Exclude quotes

☐

Exclude bibliography

☐

Exclude matches



BAB V Sitti rahmadhani

105401124521

by Tahap Tutup



Submission date: 12-Aug-2025 11:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2728551386

File name: BAB_V_257.docx (17.86K)

Word count: 346

Character count: 2183

BAB V Sitti rahmadhani 105401124521

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com Internet Source	5%
----------	--	-----------

Exclude quotes ☐ On
Exclude bibliography ☐ On

Exclude matches ☐ On





Sitti Rahmadhani. dilahirkan di kabupaten Jeneponto pada tanggal 01 Januari 2003, dari pasangan Ayahanda Alm Siajang dan Ibunda Bungania, penulis anak terakhir dari 4 bersaudara penulis beralamat di Lianga Desa bungungloe Kecamatan Turatea kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan di TK Melatih tahun 2008. Penulis Melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di UPT SDI Cambalangkasa Kabupaten Jeneponto dan tamat tahun 2015, tamat MTS Negeri II Jeneponto tahun 2018 dan tamat di Ma-Darussalam Saroppo tahun 2021. Setelah menempuh Pendidikan Menengah Atas penulis melanjutkan Pendidikan Strata (S1) pada tahun 2021 pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2025. Dengan ketekunan, dan motivasi tinggi untuk belajar, berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1), dengan judul skripsi “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 11 Turatea Kabupaten Jeneponto” semoga dengan tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah ilmu pengetahuan serta bermanfaat dan berguna bagi sesama.