

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
MENGUNAKAN *GAME EDUKASI WORDWALL* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MURID KELAS V GUGUS II KECAMATAN
PATTALLASSANG KABUPATEN GOWA**

The Effect Of The Problrm Based Learning Model Using Wordwall Educational Games On The Motivation And Social Science Learning Outcomes Of Grade V Student Of Gugus II, Pattallassang Discript, Gowa Regency



Nomor Induk Mahasiswa : 105061102622

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



Edit dengan WPS Office

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V
GUGUS II KECAMATAN PATTALLASSANG
KABUPATEN GOWA**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan Oleh

SARMIATI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061102622

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



TESIS
PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN
GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V
GUGUS II KECAMATAN PATTALLASSANG
KABUPATEN GOWA

Yang Disusun dan Diajukan oleh

SARMIATI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061102622

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada Tanggal 06 Juli 2024

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd.


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

Mengetahui:

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.

NBM. 613 949


Dr. Mukhlis, M.Pd.

NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMA PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi dan hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Nama Mahamurid : Sarmiati

NIM : 105061102622

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

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

Makassar, 06 Juli 2024

Tim Penguji

Dr. Andi Adam, M.Pd.
(Pemimpin / Penguji)

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
(Pembimbing I / Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
(Pembimbing II / Penguji)

Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.
(Penguji)

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



HALAMAN PERNYATAAN KEASILAN TESIS

Yang membuat pernyataan,

Nama : Sarmiati
NIM : 105061102622
Tanggal : 06 Juli 2024
Program Studi : Pendidikan Dasar

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang di rujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan oleh Program Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 06 Juli 2024

Sarmiati



MOTTO

**"Awali setiap langkah dengan niat yang tulus dan iringi dengan doa, maka
segala perjuangan akan bermakna"
(Sarmiati)**

The author also believes that:

{٦٠} فَلْيَنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا
{٧٠} إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا
{٨٠} فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

*"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari satu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap Serta mudahkanlah urusan orang lain maka Allah SWT juga akan mudahkan urusanmu".
(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)*

This thesis is lovingly dedicated to:
my dearest parents for their endless support and prayers,
my partner in life who always stands by my side,
my respected mentors for their guidance and wisdom,
my beloved alma mater
and my dear friends and colleagues
who have shared encouragement, patience, and love throughout this
journey.

ABSTRAK

Sarmiatii, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Di

Learning menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi bimbing oleh **Hidayah Quraisy dan Muhammad Nawir.**

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis Pengaruh model *Problem Based* belajar IPS kelas V; menganalisis Pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS kelas V; dan Pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Kontrol Group Design* dengan teknik random. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial. Sebagai persyaratan dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Manova. Hasil penelitian hipotesis pertama dengan uji *Paired samples Test* bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* secara simultan terhadap motivasi belajar; Uji hipotesis kedua dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V; uji hipotesis ketiga dengan menggunakan *Multivariate Tests* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Game Edukasi Wordwall*, motivasi, hasil belajar.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang Tuhan semesta alam, karena berkah hidayah dan taufik-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw, semoga dengan berkah dan rahmat-Nya kita dapat menjalankan kehidupan ini dengan penuh kedamaian.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda Hadini Dg Rala dan Ibunda Hafsah Dg Ratang yang menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan Pendidikan pada program Pascasarjana (S2) Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti juga mengucapkan terima kasih teriring do'a *Jazaakumullahu Khaira Jaza*, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd Ketua Prodi Pascasarjana Pendidikan D Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd. dosen pembimbing pertama Universitas



Muhammadiyah Makassar, selalu memotivasi dan memberi ilmu dalam penyusunan tesis.

5. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. dosen pembimbing kedua Universitas Muhammadiyah Makassar. Bijak dalam memberi masukan dalam membimbing menyusun tesis.
6. Segenap guru besar, para dosen, dan seluruh jajaran tenaga kependidikan pada Pascasarjana Universitas Makassar yang begitu banyak memberikan ilmu dan pelayanan kepada peneliti dalam mengikuti proses pembelajaran selama kurang lebih 2 tahun pada Pascasarjana Universitas Muhammadiyah.
7. Teman-teman Pascasarjana Dikdas 2022 yang telah memberikan support dan motivasi serta menjalin kerjasama selama proses perkuliahan berlangsung.
8. Semua pihak yang telah memberikan informasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima disisi Allah Swt, dan mendapat limpahan Rahmat-Nya Aamiin. Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, peneliti menyadari bahwa tesis ini banyak kekurangan dan pengembangan lanjut agar benar-benar bermanfaat. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna serta sebagai masukan bagi peneliti untuk penelitian dan penelitian karya



ilmiah di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Makassar, 06 Juli 2024

Penyusun



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENERIMA PENGUJI..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASILAN TESIS..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 8 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| BAB II..... | 13 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 13 |
| A. Kajian Teori..... | 13 |
| B. Kajian Penelitian Relevan..... | 50 |
| C. Kerangka Pikir..... | 53 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 56 |
| BAB III..... | 57 |
| METODE PENELITIAN..... | 57 |
| A. Jenis dan Desain Penelitian..... | 57 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 58 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 59 |
| D. Instrumen Penelitian..... | 61 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 64 |
| F. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian..... | 66 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 68 |



| | |
|--|------------|
| BAB IV | 76 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 76 |
| A. Hasil Penelitian | 76 |
| B. Pembahasan | 91 |
| BAB V | 99 |
| PENUTUP | 99 |
| A. Simpulan | 99 |
| B. Saran | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA | 102 |
| Lampiran 1 | 107 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 1.1 | Rekap Penilaian Akhir Semester (PAS) Tahun 2023 | 7 |
| Tabel 3.1 | <i>Non Equivalent Kontrol Group Design</i> | 56 |
| Tabel 3.2 | Jumlah Populasi Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa | 57 |
| Tabel 3.3 | Sampel Penelitian | 59 |
| Tabel 3.4 | Kisi-kisi Observasi | 60 |
| Tabel 3.5 | Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid | 67 |
| Table 3.6 | Kategori Hasil Belajar | 68 |
| Tabel 3.7 | Kriteria Nilai N-Gain | 69 |
| Tabel 4.1 | Analisis Data Motivasi belajar IPS kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan | 75 |
| Tabel 4.2 | Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid Kelas Kontrol | 76 |
| Tabel 4.3 | Analisis Data Motivasi belajar IPS kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan | 77 |
| Tabel 4.4 | Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid Kelas Eksperimen | 78 |
| Tabel 4.5 | Analisis Data Hasil belajar IPS kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan | 80 |
| Tabel 4.6 | Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid Kelas Kontrol | 81 |
| Tabel 4.7 | Analisis Data Hasil belajar IPS kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan | 82 |
| Tabel 4.8 | Kategori Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen | 83 |
| Tabel 4.9 | Nilai N-Gain | 85 |
| Tabel 4.10 | Uji Normalitas | 86 |
| Tabel 4.11 | Uji Homogenitas | 87 |
| Tabel 4.12 | Uji Hipotesis 1 | 87 |
| Tabel 4.13 | Uji Hipotesis 2 | 88 |
| Tabel 4.14 | Uji Hipotesis 3 | 88 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Sintaks PBL | 23 |
| Gambar 2.2 | <i>Template Wordwall</i> | 30 |
| Gambar 2.3 | Tampilan Awal <i>Wordwall</i> | 33 |
| Gambar 2.4 | Tampilan <i>Set Assignment</i> | 33 |
| Gambar 2.5 | Tampilan Masuk <i>Wordwall</i> | 34 |
| Gambar 2.6 | Tampilan <i>Quiz Wordwall</i> | 34 |
| Gambar 2.7 | Tampilan <i>Start Again</i> | 35 |
| Gambar 2.8 | Tampilan <i>Leaderboard Wordwall</i> | 35 |
| Gambar 2.9 | Tampilan <i>Result Wordwall</i> | 35 |
| Gambar 2.10 | Bagan Kerangka Pikir | 53 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin meningkat. Pendidikan merupakan dasar utama dari perkembangan berbagai macam hal di dalam kehidupan manusia. Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan dan keahlian, serta memperkuat kepribadian dan menciptakan semangat berkebangsaan agar anak dapat membentuk dirinya sendiri maupun bertanggung jawab dalam pembangunan bangsa.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengawasaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Sisdiknas, 2003).

Di dalam dunia pendidikan kita dapat belajar berbagai macam ilmu pengetahuan baik itu ilmu duniawi maupun ilmu agama. Sejak dahulu kala, ilmu pengetahuan menjadi penuntun manusia dalam kehidupan sehari-hari. Allah SWT telah berfirman dalam surat Al-Alaq (96) ayat 1-5 yaitu :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥



1

Terjemahnya:

“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Berbicara tentang pendidikan maka tidak terlepas dari proses belajar dan pembelajaran. Karena inti pokok dari kegiatan pendidikan yang ada di sekolah yaitu proses belajar mengajar (pembelajaran) (Hamzah, 2007). Hal ini membuktikan bahwa tingkat keberhasilan atau tidaknya dari tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar (pembelajaran). Terciptanya pembelajaran yang bermutu tentu tidak terlepas dari pelaksanaan sistem komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan tahapan pembelajaran (Hanafy, 2014). Pelaksanaan komponen yang optimal, akan menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran yang melibatkan guru dengan murid (Festiawan, 2020). Namun sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menimbulkan kebosanan kepada murid ketika belajar di kelas, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan konsentrasi murid menurun khususnya pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji tentang



sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya (Nasution, 2018). Proses pembelajaran IPS sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan, hal ini bertujuan untuk mempersiapkan murid sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Sebagai warga negara yang baik, murid harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude* dan *values*) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global (Nursid Sumaatmadja, 2006). Pembelajaran IPS harus mampu mengkomunikasikan pengetahuannya, mengajak murid untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dan mampu berinteraksi dengan murid lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Malikhah, 2014).

Pembelajaran yang berpusat pada murid sudah diterapkan di sekolah formal, pembelajaran dituntut untuk menerapkan kemampuan 4C yang terdiri dari (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*). Hal ini dapat terwujud dengan cepat melalui peran guru dalam menggunakan model pembelajaran serta peran dan tanggung jawab pendidik dalam membiasakan murid menerapkan 4C dalam kesehariannya. Selain itu, pendidikan Abad ke 21 menuntut pembelajaran berpusat pada murid (Indarta et al., 2022; Salmia & Yusri, 2021).

Pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi agar motivasi



dan hasil belajar murid dapat meningkat. Kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran yang Menggunakan pada murid, sehingga model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang menuntut murid untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong murid untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata (Amir et al., 2020). Sedangkan, salah satu aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu model pembelajaran PBL ialah *Game Edukasi Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid.

Namun pada kenyataannya, tidak semua guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Game Edukasi Wordwall* yang mampu menumbuhkan karakteristik Abad 21 pada diri murid. Banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga murid menjadi pasif. Salah satu cara untuk tercapainya tujuan pembelajaran ditentukan dan dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat di kelas. Media pembelajaran diperlukan guru untuk membantu dalam menyampaikan materi pelajaran, menurut (Sadiman, 2009) media pembelajaran adalah perantara atau pembawa pesan yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan. Perkembangan media



pembelajaran berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran Menggunakan *Game* yang juga dapat digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman murid.

Game Edukasi Wordwall merupakan permainan yang didesain untuk belajar, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman murid dalam proses pembelajaran (Sukirman, 2012), kemudian dalam penelitian (Layyina, dkk, 2023) diketahui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* PBL Menggunakan media *Wordwall* efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran. Dalam peneitian yang dilakukan oleh (Sintya, dkk, 2022) yang telah menyusun *Game Edukasi* sebagai media menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game based learning Wordwall* memiliki pengaruh lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep murid kelas.

Wordwall merupakan media pembelajaran Menggunakan aplikasi web, penggunaan *Wordwall* ini cukup mudah dan dapat diakses oleh murid secara individual ataupun dengan bimbingan guru. *Wordwall* termasuk aplikasi yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan murid lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Adapun kelebihan dari *Game Edukasi Wordwall* ialah memiliki bermacam-macam jenis template tersedia yang dapat digunakan oleh



guru (Nisa & Susanto, 2022). *Game* yang sudah selesai dibuat dapat dibagikan menggunakan tautan yang dapat dikirimkan melalui beberapa aplikasi seperti *whatsapp*, *google classroom* atau email. Kelebihan lain dari *Game Edukasi Wordwall* dapat dicetak dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF) sehingga akan memudahkan murid yang mengalami kendala dalam jaringan (Lestari, 2021). Namun *Game Edukasi Wordwall* juga memiliki kekurangan yaitu sebagian dari fitur *Game* yang tersedia berbayar. Pembelajaran dengan Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* lebih cocok digunakan pada kelas V, alasannya karena kelas V sekolah dasar sudah cukup memahami penggunaan fitur game dan mampu memberikan pengaruh positif.

Berdasarkan hasil observasi bahwa saat proses belajar banyak dijumpai murid yang kurang berkonsentrasi dalam belajar. Selain itu, minimnya interaksi antara guru dan murid menjadikan pembelajaran kurang efektif. Motivasi dan hasil belajar rendah terjadi karena selama proses belajar, guru hanya memberikan materi untuk dibaca dan tugas yang harus dikerjakan oleh murid sehingga murid cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi untuk memperoleh prestasi ataupun hasil belajar yang tinggi.

Peristiwa atau fenomena tersebut dimungkinkan karena cara mengajar yang digunakan guru adalah metode pembelajaran biasa. Kurangnya interaksi dan menurunnya konsentrasi murid ini dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajarnya. Berdasarkan data Penilaian



Akhir Semester (PAS) IPS kelas V ditemukan banyak murid yang tidak memenuhi standar integritas minimal dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 65. Angka tersebut masih belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPS yang ditetapkan sekolah yaitu 75, sebagaimana tergambar pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rekap Penilaian Akhir Semester (PAS) Tahun 2023

| No. | Nama Sekolah | Nilai Rata-rata IPS | Ket. |
|-----|-----------------------|---------------------|------|
| 1 | SDI Sailong | 68 | |
| 2 | SDI Japing | 74 | |
| 3 | SDN Pabundukang | 70 | |
| 4 | SDI Panaikang | 67 | |
| 5 | SDI Hombes Armed | 68 | |
| 6 | SDI Balangpunnia | 72 | |
| 7 | SDI Moncongloe | 67 | |
| 8 | SDI Mongcong-mongcong | 75 | |

(Sumber: Daftar Nilai SD Gugus II Kec. Pattallassang Kab. Gowa)

Berdasarkan data di atas, dengan nilai rata-rata yang masih belum mencukupi nilai KKM, dikarenakan pada saat pelajaran IPS murid sering merasa bosan ketika pembelajaran, khususnya pembelajaran pada materi yang dominan menghafal. Hal tersebut disampaikan oleh guru kelas V saat peneliti melakukan interview dan observasi. Adapun hasil observasi awal tersebut diketahui bahwa murid sering mengalami kesulitan dalam memahami kronologi terjadinya suatu peristiwa. Salah satunya ialah pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan. Adapun indikator pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan yaitu Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.



Indikator tersebut masih belum sepenuhnya tercapai.

Mengatasi permasalahan tersebut guru perlu melakukan perubahan pada cara mengajarnya. Dalam pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan murid di dalamnya, agar murid dapat menerima dan memahami konsep materi dengan baik, sehingga motivasi dan hasil belajar murid dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS murid kelas V gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa?
2. Apakah ada pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa?
3. Apakah ada pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas



V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.
2. Pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.
3. Pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

A. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang menggunakan game edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V memiliki beberapa manfaat teoritis, yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis: PBL mendorong siswa mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan mencari



solusi secara kreatif. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang penting untuk kesuksesan di masa depan. <https://journal.unnes.ac.id/nju/JIPK/article/view/19562>

- b. Meningkatkan motivasi belajar: PBL membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa karena mereka terlibat aktif dalam proses belajar.

<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>

- c. Meningkatkan pemahaman konsep: PBL membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik karena siswa menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah. Game *edukasi Wordwall* membantu siswa untuk mempraktikkan dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep IPS.
- d. Mengembangkan keterampilan kolaborasi: PBL mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang penting untuk kehidupan sosial dan profesional mereka.
- e. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah: PBL membantu siswa mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah secara sistematis dan kreatif. Game *edukasi Wordwall* membantu siswa mempraktikkan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif.

2. Manfaat Praktis



Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *game edukasi Wordwall* memiliki manfaat teoritis yang kuat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V. Manfaat ini didasarkan pada teori-teori pendidikan dan pembelajaran yang telah teruji dan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan model ini secara tepat dan konsisten dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk kesuksesan di masa depan.

a. Bagi Murid

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi murid dengan belajar melalui model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. PBL dengan Wordwall menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai pedoman oleh para guru yang memiliki peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran guna terus meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yakni tentang penggunaan *Game Edukasi Wordwall* yang memiliki



tampilan menarik dan melibatkan murid aktif. PBL dengan Wordwall membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan efektif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

c. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi tambahan tentang penggunaan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar murid sehingga dapat berguna dan bermanfaat untuk pengembangan sekolah. PBL dengan *Wordwall* dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi oleh guru-guru lain di sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai pengalaman yang berharga bagi peneliti untuk membambah wawasan dan diharapkan mampu menjadi suatu inspirasi untuk peneliti lain dalam menggunakan media pembelajaran khususnya penggunaan *Game Edukasi* yang menyenangkan serta dapat menerapkan teori yang telah didapatkan di perkuliahan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan tentang penggunaan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar murid. PBL dengan Wordwall merupakan



area penelitian yang masih berkembang, dan penerapannya dalam pembelajaran IPS di kelas V dapat memperkaya literatur penelitian tentang model pembelajaran inovatif dan efektif.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* PBL atau pembelajaran Menggunakan masalah merupakan model pembelajaran student center. Proses pembelajaran dengan PBL menghadirkan masalah yang nyata sebagai sumber belajar sehingga murid dapat memecahkan masalah serta mencari jalan keluarnya. (Yusri, 2018) menjelaskan pembelajaran Menggunakan masalah adalah pembelajaran yang berpusat pada murid yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Prinsip konstruktivisme adalah murid dapat membangun pengetahuannya melalui masalah yang diberikan. Pedapat di atas juga didukung (Tirmayasari et al., 2019) yang menjelaskan dalam penelitiannya *"Problem-based learning PBL is considered a student-centered instruction approach in which inspired students to apply critical thinking through simulated problems in order to study complicated multifaceted, and practical problems that may have or not have standard answers"*.

Yew & Goh (2018) menjelaskan PBL merupakan sebuah pendekatan pedagogis yang memungkinkan murid untuk belajar sambil terlibat aktif dalam memecahkan masalah. Murid diberikan kesempatan



untuk memecahkan masalah dalam pengaturan kolaboratif antar murid, menciptakan model untuk belajar, dan membentuk kebiasaan belajar mandiri melalui latihan dan refleksi. Murid terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat berlangsung dengan baik. Dalam PBL masalah yang digunakan adalah masalah yang belum jelas atau masalah yang masih belum terselesaikan. Dengan permasalahan yang masih mengambang tersebut murid diharapkan dapat lebih mendalami dan mencari pokok-pokok permasalahan sehingga dapat mencari jalan keluarnya. (Layyina et al., 2023) menyatakan bahwa PBL adalah model yang dibangun berdasarkan sebuah masalah nyata di kehidupan dan masih tidak terstruktur, belum jelas serta belum diidentifikasi sehingga menjadikan sebuah situasi yang membingungkan dengan sejumlah masalah lain.

Penerapan model PBL supaya murid mampu meningkatkan pemahaman dengan mencari, menggali informasi dengan menentukan serta mengenali masalah dan untuk mampu mencari jalan keluar serta menyimpulkan berdasarkan apa yang telah mereka analisis. (Taoufik Hidayat, 2018) menjelaskan PBL adalah sebuah model pembelajaran dimana sumber pendidikan berasal dari sebuah masalah, jenis masalah yang digunakan menyesuaikan dengan materi dan biasanya adalah masalah pada kehidupan sehari-hari. Masalah yang ada pada kehidupan dikenalkan dan dipelajari sehingga murid memahami masalah tersebut dan mampu mengetahui cara memecahkannya.



Pengalaman belajar yang didapat sangat penting, dimana pengalaman berperan untuk membangun pengetahuan dan memahami konsep dalam kehidupan mengenai gaya, hak dan kewajiban serta sumber daya alam. Pemahaman mengenai materi disajikan dalam bentuk masalah agar murid dapat berfikir berdasarkan pengalaman yang telah dialami untuk membentuk pola pikirnya sehingga masalah yang diberikan dapat dipecahkan. Seperti yang dikatakan oleh (Tirmayasari et al., 2019) *"PBL as an instructional strategy based on constructivism, is the concept that learners construct their own understanding by relating concrete experience to existing knowledge where process of collaboration and reflection are involved"*.

Pembelajaran tidak hanya menuntut murid untuk mendapatkan nilai tinggi dalam pembelajaran tetapi pembelajaran menjadi tempat agar murid mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pembelajaran menggunakan PBL mendorong murid untuk memahami permasalahan dan mampu memberikan contoh masalah yang real. (Ermawati et al., 2021) menjelaskan PBL merupakan salah satu model pembelajaran Menggunakan masalah yang dapat membantu pemahaman murid terhadap materi pelajaran, disamping itu PBL memungkinkan keterampilan berpikir murid untuk lebih berkembang. Murid diarahkan agar dapat berpikir secara sistematis dan dapat menganalisis keadaan sekitar dan dapat membangun pemahaman dari masalah nyata di sekitarnya. (Arends, 2009) menjelaskan, pembelajaran Menggunakan masalah adalah



pembelajaran yang menggunakan pendekatan dan berpusat pada murid yang diatur seperti pada situasi masalah masalah di dunia nyata.

Murid diharapkan dapat mengembangkan cara mereka berfikir berdasarkan apa yang dialami dapat menganalisisnya sehingga dapat menentukan langkah apa yang tepat untuk mereka ambil. Sependapat dengan (Arends, 2009) yang menjelaskan PBL memberikan pengalaman nyata yang mendorong pembelajaran aktif, mendukung konstruksi pengetahuan, dan secara alami mengintegrasikan pembelajaran sekolah dan kehidupan nyata, dan juga PBL memberikan pengaruh positif terhadap pemikiran kreatif, pemecahan masalah, prestasi akademik, sikap, dan proses ilmiah. (Antonietti & Colombo, 2013) menjelaskan dalam pembelajaran Menggunakan masalah, masalah dalam kehidupan sehari-hari digunakan untuk memotivasi murid supaya dapat mengidentifikasi dan meneliti konsep dan prinsip yang perlu mereka ketahui untuk mengatasi masalah tersebut.

Pembelajaran dengan PBL menuntut murid untuk berkembang dengan sendirinya melalui pengalaman yang dipelajari sendiri dari masalah. Pembelajaran dengan PBL merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivisme atau membangun pemahaman murid. (Tirmayasari et al., 2019) menjelaskan *"the underpinning philosophy of PBL is that learning can be considered a "constructive, self-directed, collaborative and contextual" activity"*. Maksudnya filosofi pembelajaran Menggunakan masalah adalah pembelajaran dapat dianggap sebagai



aktivitas yang membangun pengetahuan, mandiri, melatih kolaborasi dan kerjasama dan kontekstual.

Sejalan dengan pendapat di atas (Rusman, 2012) menjelaskan pembelajaran Menggunakan masalah PBL memiliki dasar dari teori konstruktivisme yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman yang ada di lingkungan dapat didapatkan oleh murid dengan berinteraksi. Masalah dijadikan sumber belajar untuk menjadi referensi belajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dari materi.
- 2) Murid mendapatkan rangsangan dari masalah secara langsung yang menyebabkan timbul minat murid untuk belajar. Rangsangan yang didapat murid menyebabkan suasana untuk mencari cara mengurangi kecemasan atau rasa ketidaknyamanannya sehingga murid dapat mencari cara untuk keluar dari suasana tersebut.
- 3) Pembelajaran dan pengalaman terjadi melalui proses kolaborasi antara pengalaman dan pembelajaran. Maksudnya pengetahuan yang ada pada murid merupakan hasil dari apa yang telah didapatkan dari pembelajaran dan pengalaman yang telah dijalani. Pembelajaran dengan PBL juga mengharuskan kerjasama antar murid untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Pembelajaran dengan PBL juga akan mempengaruhi sikap kerjasama murid. Kelompok yang bekerjasama dengan baik akan memiliki



hasil yang lebih memuaskan daripada kelompok yang kerjasamanya kurang. Pendidikan mengharapkan manusia dapat memecahkan permasalahan kehidupan yang ada di kehidupan sekitar. Murid yang mempelajari konsep melalui pengalaman langsung akan lebih paham sehingga menerapkannya secara langsung di kehidupan. Hanafy (2014) menjelaskan, jika murid yang mempelajari konsep, lebih cenderung mereka gunakan untuk mempertahankan pengetahuan dan akan menerapkannya dengan tepat.

Pemilihan model dan pendekatan yang sesuai sangat mendukung pemahaman mengenai sebuah masalah dan bagaimana cara memecahkannya dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik. Setelah permasalahan tersebut tersampaikan permasalahan tersebut dapat dipahami dan menjadi pengetahuan bagi siswa. Materi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Menggunakan masalah adalah materi yang berisikan tentang teori dan konsep maka pada tema kayanya negeriku sub tema dua yang berisikan tentang hak dan kewajiban, gaya dan sumber energi serta sumber daya alam dalam kehidupan dirasa sesuai dengan penelitian ini. Murid yang sudah terbiasa dengan berbagai masalah dan dapat memecahkan, maka pengetahuan akan semakin berkembang dan dapat menghadapi tantangan di dunia nyata. (Rusman, 2013) menjelaskan PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kecerdasan yang dimiliki murid untuk menghadapi masalah terhadap tantangan di kehidupan nyata.



Pendapat di atas didukung juga oleh (Arends, 2009) yang menjelaskan bahwa PBL dirancang untuk membantu murid mengembangkan pemikiran, pemecahan masalah, dan intelektual mereka. Pada dasarnya PBL merupakan pembelajaran yang dirancang untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Melalui PBL diharapkan murid mampu untuk mengembangkan intelektual dan pemikiran melalui pencarian informasi agar masalah yang diberikan dapat terselesaikan. Pembelajaran dengan menggunakan PBL sangat membantu murid untuk mengembangkan pemikiran yang dimiliki seperti pemahaman konsep.

Arends (2009) menjelaskan bahwa murid yang terlibat aktif dalam masalah membantu untuk mengakses pengetahuan sebelumnya dan mengarah pada pemahaman mendalam. Disamping itu PBL juga dapat berpengaruh pada kerjasama murid. Pembelajaran dengan PBL menyebabkan murid dapat berinteraksi dengan temannya. Dalam penelitian yang telah dilakukan (Alfianiawati et al., 2019) dalam setting kelas PBL, murid tidak hanya termotivasi dan terinspirasi dengan belajar secara kolektif dan kooperatif, namun juga mengembangkan ikatan pertemanan yang berharga. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan PBL merupakan pembelajaran Menggunakan masalah dan pembelajaran yang berpusat pada murid.

Problem Based Learning mengharuskan murid untuk aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran Menggunakan masalah bersifat konstruktivisme, yaitu bersifat membangun pengetahuan dengan



sendirinya melalui pengalaman yang didapatkan ketika belajar. Pembelajaran Menggunakan masalah menuntut murid berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pemikiran murid lebih berkembang dalam memahami masalah. Dalam pembelajaran guru berperan menjadi fasilitator, pemandu, pelatih serta mentor bagi murid. *Problem Based Learning* merupakan model dalam pembelajaran yang mana proses tersebut bersumber dari masalah sehari-hari.

Masalah dalam kehidupan sehari-hari disajikan pada murid dengan tujuan memahami permasalahan tersebut. Selanjutnya, dari pemahaman tersebut murid mampu memberikan solusi atau pemecahan. *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan pengaruh terhadap pemahaman murid. Pemahaman murid tersebut didapatkan dari proses-proses yang dilakukan ketika berdiskusi dengan teman, mencari informasi sampai dengan menarik kesimpulan. Selain pemahaman PBL juga sangat baik terhadap kerjasama murid. Dengan bekerja dalam kelompok murid diwajibkan mengerti tugasnya dan harus memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikannya.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Berbeda dengan pembelajaran lainnya, pembelajaran dengan PBL adalah pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai sumber belajar. Masalah yang dimaksudkan disini adalah masalah yang digunakan guru untuk pembelajaran. Guru memberikan bimbingan dan arahan tentang cara memecahkan masalah. Bimbingan dari guru diharapkan agar murid



mengerti dan dapat menganalisis serta mencari jalan keluar sehingga dapat menyimpulkan dengan pendapat mereka. Proses pembelajaran dengan PBL memiliki karakteristik yang menyebabkan PBL berbeda dengan pembelajaran lain. Arends (2009) menjelaskan karakteristik pembelajaran Menggunakan masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Poin awal untuk pelajaran dengan PBL adalah masalah yang menarik. Isi pembelajaran diatur mengenai masalah dan bukan disiplin akademis.
- 2) Murid mencari solusi realistis untuk masalah dunia nyata. Masalah yang memusatkan perhatian murid dan menimbulkan pertanyaan dan murid kemungkinan bertemu di kemudian hari dalam kehidupan.
- 3) Murid lebih baik mendapatkan dengan terlibat aktif terlibat dalam pembelajaran melalui penyelidikan, investigasi, dan pemecahan masalah daripada hanya melalui membaca dan mendengar.
- 4) Murid mengeksplorasi sejumlah perspektif pada beberapa disiplin ilmu saat terlibat dalam penyelidikan PBL.
- 5) Pembelajaran terjadi dalam konteks kelompok belajar kecil, lima atau enam anggota.
- 6) Murid menunjukkan pembelajaran mereka dengan menciptakan produk, hasil dan presentasi. Biasanya, mereka menyajikan hasil pekerjaan mereka kepada teman sebaya dan tamu undangan dari kelas lain atau komunitas.



Pembelajaran Menggunakan masalah dalam pembelajaran membutuhkan guru sebagai pembimbing dan mengarahkan murid. Guru memfasilitasi murid dengan permasalahan sehari-hari, untuk dicari jalan keluar berdasarkan persektif dari murid. Karakteristik PBL memiliki sesuatu yang membedakan dengan model lain. (Asma, 2016) yang menjelaskan karakteristik PBL adalah: 1) Untuk mempromosikan pemikiran yang fleksibel, 2) masalah harus kompleks, 3) tidak terstruktur, dan terbuka; 4) untuk mendukung motivasi intrinsik, mereka juga harus realistis dan terhubung dengan pengalaman murid.

Dari pendapat di atas PBL memiliki karakteristik yang mendukung murid untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kerjasama murid. Ketika murid diberikan masalah dan mulai untuk mencari informasi bersama kelompok dan menganalisis permasalahan pemahaman dan kerjasama murid sangatlah diperlukan. Diskusi dalam kelompok dan menentukan tugas anggota dapat membiasakan murid untuk saling bekerjasama.

c. Kelebihan dan kekurangan *Problem Based Learning*

Menurut (Shoimin, 2014) berpendapat bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* diantaranya:

- 1) Murid didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Murid memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri



melalui aktivitas belajar.

- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh murid. Hal ini mengurangi beban murid dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada murid melalui kerja kelompok.
- 5) Murid terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Murid memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Murid memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar murid secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Sedangkan menurut (Tan, 2012) kelebihan dalam penerapan model *Problem Based Learning* diantaranya adalah:

- 1) PBL dirancang utamanya untuk membantu pembelajar dalam membangun kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan intelektual mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan dengan pengetahuan baru.
- 2) Membuat mereka menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas.
- 3) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk



memahami isi pelajaran, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran murid.

- 4) Dapat memberikan kesempatan pada murid untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 5) Membantu murid mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- 6) Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada murid bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti murid, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku.
- 7) Dapat mengembangkan minat murid untuk terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal berakhir.

Kelemahan Model *Problem Based Learning* (Shoimin, 2014) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Proses Belajar Mengajar (PBM) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.



- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman murid yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sedangkan menurut (Ristiana, 2021) kelemahan dalam penerapan model *Problem Based Learning* diantaranya adalah:

- 1) Manakala murid tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak belajar apa yang mereka ingin pelajari.

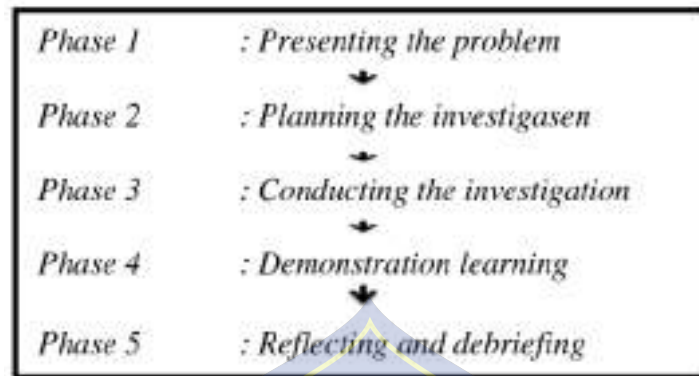
Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pendapat di atas adalah model *Problem Based Learning* ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, Pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari murid untuk memecahkan masalah, jika murid tidak memiliki minat tersebut maka murid cenderung bersikap enggan untuk mencoba, dan model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran Menggunakan masalah memiliki beberapa tahapan



dalam pelaksanaannya. (Arends, 2009) menjelaskan sintaks PBL sebagai berikut:



Gambar 2.1. Sintaks PBL

Maksud dari gambar di atas adalah PBL mempunyai lima tahapan dalam pelaksanaannya yaitu:

1) Menyajikan masalah

Pelajaran atau kegiatan PBL diawali dengan pengenalan masalah yang agak tidak terstruktur dan masalah yang kompleks. Pengenalan harus dijalankan dengan hati-hati sehingga murid dapat memunculkan rasa ingin tahu mereka. Selama fase pelajaran ini, guru juga dapat meminta murid mendiskusikan apa yang sudah mereka ketahui tentang masalahnya. Diskusi Dapat dilakukan baik dengan seluruh kelas atau dalam kelompok kecil.

2) Merencanakan investigasi

Sebagian besar bentuk PBL mengharuskan murid bekerja dalam kelompok untuk merencanakan penyelidikan mereka dan memutuskan jenis sumber daya yang perlu dikumpulkan atau dikonsultasikan



bersama dengan guru. Terkadang guru memberikan kriteria dan contoh untuk memandu perencanaan murid.

Phase 1 : Presenting the problem

Phase 2 : Planning the investigasen

Phase 3 : Conducting the investigation

Phase 4 : Demonstration learning

Phase 5 : Reflecting and debriefing

3) Melakukan Investigasi

Kebanyakan kasus, setiap murid akan melakukan penelitian tentang informasi dan kemudian melaporkannya kembali dengan anggota kelompok pembelajaran mereka yang lain. Guru dan murid memonitor kemajuan kelompok saat penyelidikan berlangsung. Biasanya, pemeriksaan atau tolak ukur diidentifikasi dalam rencana pembelajaran. Murid diajarkan untuk memantau diri mereka sendiri, pemahaman mereka, dan strategi belajar mereka.

4) Mendemonstrasikan Belajar

Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari dan diskusikan satu sama lain. Hasil akhir dari diskusi dipresentasikan didepan kelas dan



mendapatkan komentar dari guru dan kelompok lain.

5) Refleksi

Refleksi pada proses pemecahan masalah merupakan bagian integral dari pembelajaran Menggunakan masalah. Refleksi merupakan bagian penting bagi murid untuk merenungkan pengetahuan yang diperoleh dan keterampilan yang mereka dapatkan, apa strategi pembelajaran yang mereka gunakan, dan kontribusi yang telah mereka berikan pada kelompok belajar mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep dan pemahaman yang telah mereka dapatkan. Semua anggota kelompok belajar juga harus berpartisipasi dalam proses refleksi dan mengeksplorasi seberapa baik mereka bekerja sama.

Dari pendapat di atas dapat dituliskan sintaks pembelajaran dengan PBL yaitu:

- 1) Murid diberikan penjelasan tujuan pembelajaran, pentingnya pembelajaran dan memberikan motivasi murid agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Murid dibantu guru mendefinisikan dan membagi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Murid diminta mengumpulkan informasi yang sesuai, mengumpulkan data, hipotesis, dan mencari pemecahan masalah.



- 4) Murid merencanakan serta menyiapkan hasil diskusi dan membagi tugas dengan temannya untuk presentasi.
- 5) Murid dan guru untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka.

Dari penjelasan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran cooperative Menggunakan masalah nyata atau real yang menuntut murid untuk berfikir secara kritis berdasarkan apa yang telah mereka analisis sehingga mereka dapat mencari jalan keluar atau pemecahan dari masalah tersebut. *Problem Based Learning* mengharapkan murid untuk berpikir lebih kritis. *Problem Based Learning* membuat murid lebih termotivasi dalam belajar karena PBL merupakan pembelajaran yang berpusat pada murid dan mengharapkan mampu mengetahui, menganalisis dan mencari jalan keluar secara sistematis menggunakan ilmu dan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya, serta mengharapkan murid dapat mengaplikasikan di dunia nyata ketika menemui permasalahan di kehidupannya.

2. *Game Edukasi Wordwall*

a. Pengertian *Game Edukasi Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi website Menggunakan *Edukasi* yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid dan meningkatkan keaktifan murid. *Wordwall* tepat sekali digunakan



untuk menggali dan merencanakan evaluasi pembelajaran yang aktif (Farhaniyah, 2021). Di dalam aplikasi *Wordwall* terdapat berbagai macam template *Game* seperti kuis, memasangkan, menjodohkan dan sebagainya yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi. Di halaman aplikasi *Wordwall* juga terdapat banyak hasil *Game* yang telah dibuat guru-guru lain sehingga dapat dijadikan referensi sebelum membuat *Game* untuk mendapatkan gambaran *Game* yang akan dibuat.

Wordwall dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring dalam era new normal saat ini yang sudah menerapkan pembelajaran luring maupun blended learning. Secara umum *Game* edukasi merupakan permainan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapatkan kesenangan dalam memainkannya. *Game Edukasi* adalah bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan suatu pendidikan atau pembelajaran kepada pemainnya (Purnomo & Suprayitno, 2013).

Menurut (Nufus et al., 2023) *Game Edukasi* adalah *Game* yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Menurut (Farhaniyah, 2021) *Game Edukasi* adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan murid tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing murid dalam melatih kemampuan, serta memotivasi murid untuk memainkannya.



Game Edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar murid terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan murid bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* merupakan aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan murid dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Sintya et al., 2022).

Wordwall merupakan satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid karena murid dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada *Game* tersebut. *Game* ini dapat diakses melalui website *Wordwall.net* yang dibagikan di *classroom*, sehingga guru maupun murid tidak perlu mendownload aplikasi tambahan di *playstor*.

b. Kelemahan website *Wordwall*

Kelemahan *Game Wordwall*, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, *font size* tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan (Yanti, dkk. 2023).

Penggunaan *Wordwall* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan dan informasi murid dengan pengalaman belajar sambil bermain



- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir, watak, bahasa, dan perilaku murid.
- 3) Mewujudkan situasi belajar sambil bermain yang menyenangkan.
- 4) Murid dengan mudah mengikuti dan mendapat kesan yang menyenangkan dengan membuat penemuan yang lebih bermakna.

Adapun kekurangan penggunaan *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) *Wordwall* tidak dapat digunakan untuk semua materi pelajaran karena membuat murid letih.
- 2) Guru perlu membuat penggunaan *Wordwall* semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan materi yang diberikan.

Kelebihan website *Wordwall* Kelebihan *Game Wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh murid sekolah dasar, terutama murid kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di software *Wordwall*, sehingga murid dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah (Lestari, 2021).

c. Macam-macam template *Wordwall*

Di dalam aplikasi *Wordwall* terdapat berbagai macam *template* yang terlihat pada Gambar 2.2 berikut:





Gambar 2. 2 *Template Wordwall*

Gambar 2.2 di atas menjelaskan beberapa *template* sebagai berikut:

- 1) *Match up*, *Game* ini menuntut murid untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik jawaban disebelah pertanyaannya.
- 2) *Quiz*, serangkaian pertanyaan pilihan ganda sesuai dengan materi yang diberikan. Murid diminta memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan *Game*.
- 3) *Random wheel*, pada *Game* ini roda yang telah diputar berisi pertanyaan, kemudian murid diminta murid menjawab atau menggambarkan pertanyaan yang telah dipilih. *Game* ini tidak menghasilkan skor karena digunakan latihan murid untuk mempertahankan materi pelajaran.
- 4) *Missing word*, permainan ini meminta murid untuk menarik kata yang hilang ke dalam ruang kosong pada pertanyaan. (Lihat Gambar 2. 1)

- 5) *Group Sort*, pada *Game* ini murid diminta untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik dan melepas setiap item jawaban ke dalam grup yang benar
- 6) *Find the match*, *Game* ini meminta murid untuk mengetuk jawaban yang tepat. Ulangi hingga semua jawaban habis.
- 7) *Unjumble*, *Game* ini meminta murid untuk mengatur ulang setiap kalimat menjadi urutan yang benar dengan menarik dan melepas kata.
- 8) *Matching pairs*, *Game* ini meminta murid untuk mengetuk sepasang kotak sekaligus untuk mengetahui apakah keduanya cocok.
- 9) *Wordsearch*, *Game* ini meminta murid untuk mencari kata-kata disembunyikan dalam kotak huruf secepat mungkin. Dapat horizontal, vertical, miring ataupun diperkecil.
- 10) *Open the box*, *Game* ini meminta murid untuk mengklik kotak satu persatu agar pertanyaan terbuka dan menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya.
- 11) *Labelle diagram*, *Game* ini meminta murid untuk menarik dan menjatuhkan pin tempat yang benar pada gambar.
- 12) *Random cards*, pada *Game* ini murid diminta untuk menjawab pertanyaan terbuka dari kartu yang diundi secara acak.
- 13) *Anagram*, *Game* ini meminta murid untuk menguraikan kata yang menyeret huruf keposisi yang benar.
- 14) *Gameshow quiz*, *Game* ini berupa kuis berbentuk pilihan ganda



dengan waktu, dan putaran bonus.

- 15) *Flip tiles, Game* ini berupa menjelajahi serangkaian ubin bolak balik dengan mengetuk untuk memperbesar pertanyaan dan menggesek untuk membalik pertanyaan.
- 16) *Maze chase, Game* ini meminta murid menjawab pertanyaan dengan cara lari ke zona jawaban yang benar dalam labirin sambil menghadapi musuh.
- 17) *True or false, Game* ini memilih jawaban benar atau salah paa pertanyaan yang muncul.
- 18) *Image quiz*, permainan ini berupa sebuah gambar yang akan terungkap perlahan dan murid diminta memencet tombol ketika dapat menjawab pertanyaan.

d. Langkah-langkah Pembuatan soal di *Wordwall*

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan soal di *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Buka <https://Wordwall.net/> pada *browser*, kemudian *log in* atau *sign up* jika belum memiliki akun *Wordwall*. Perhatikan gambar di bawah ini:



Gambar 2.3 Tampilan Awal *Wordwall*

- 2) Setelah masuk ke *Wordwall*, klik *Create Activity*.
- 3) Pilih *template Game* pada *wordwall* yang diinginkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- 4) Masukkan judul materi dan soal atau pertanyaan yang akan diberikan kepada guru.
- 5) Atur bantuan jawaban, waktu, bonus, dan pengacak soal sesuai keinginan.
- 6) Klik *set assignment* kemudian atur *registration* dan *deadline* pengumpulan jawaban. Perhatikan gambar di bawah ini:

Gambar 2.4 Tampilan *Set Assignment*

7) Salin dan bagikan *link* yang telah ada pada murid.

e. Langkah-langkah dalam Penggunaan *Wordwall*

Untuk menggunakan *Wordwall*, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Untuk melakukan tes, murid dapat membuka tautan yang telah diberikan guru pada *browser*. Kemudian masukkan nama lalu klik *start*.

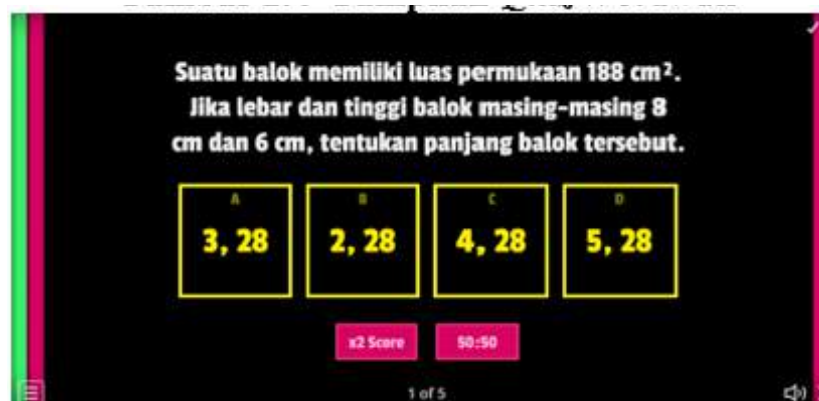
Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.5 Tampilan Masuk *Wordwall*

2) Jawab pertanyaan sesuai dengan petunjuk dan waktu terus berjalan.

Seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 Tampilan *Quiz Wordwall*

- 3) Apabila melakukan kesalahan dalam menjawab, murid dapat mengulanginya kembali dengan klik mulai sekali lagi. Seperti pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.7 Tampilan *Start Again*

- 4) Skor dapat dilihat secara tersirat dari waktu menjawab pertanyaan. Perhatikan gambar berikut ini:

| Rank | Name | Score |
|------|------------------------------|-------|
| 1st | Tasya Amelia Rahmadhani | 700 |
| 2nd | Famel Adnan Khair El Syarif | 700 |
| 3rd | Muhammad Khuruz Zaidi Tagara | 600 |
| 4th | Ahmad Ubaidillah assyarof | 600 |
| 5th | Muhammad Nihan Abid Abdillah | 600 |
| 6th | Farida Naylatu Rohman | 600 |
| 7th | alifa nur faiza | 600 |

Gambar 2.8 Tampilan *Leaderboard Wordwall*

- 5) Guru dapat melihat rekap hasil tes murid dengan klik lihat hasil saya. Lalu akan muncul hasil pekerjaan murid yang berisi nama, skor, dan waktu dalam menjawab. Seperti gambar di bawah ini (Farhaniyah, 2021):

| Peringkat | Nama | Skor | Waktu |
|-----------|--------------------|------|-------|
| ke1 | humaira | 7 | 28.2 |
| ke2 | Shafa Tasya Kamila | 7 | 30.3 |
| ke3 | Sem | 7 | 37.9 |
| ke4 | 7 | 7 | 55.4 |
| ke5 | 7 | 7 | 59.4 |
| ke6 | 7 | 7 | 1:15 |
| ke7 | 7 | 7 | 1:15 |
| ke8 | erzet | 7 | 1:32 |

Gambar 2.9 Tampilan *Result Wordwall*

3. Motivasi Belajar

Kata Motivasi berasal dari bahasa latin yaitu “movere” yang artinya adalah menggerakkan atau bisa juga diartikan sebagai membangkitkan atau mendorong. Motivasi bisa diartikan sebagai usaha seseorang untuk membangkitkan atau mendorong keinginan dalam melakukan sesuatu agar tujuannya dapat tercapai. Dengan kata lain, guru harus mampu mengupayakan motivasi belajar dalam diri murid agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Jika murid memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka seluruh proses pembelajaran akan diikuti dengan baik mulai dari rasa ingin tahu, intensitas dalam memerhatikan penjelasan pelajaran, membaca materi sampai pada mencari strategi yang paling tepat guna meraih prestasi akademik yang tinggi bagi dirinya (Indriana, 2011). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi hanya akan terjadi bila ada tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut akan jadi faktor pendorong seseorang untuk sungguh-sungguh berusaha mencapai tujuan tersebut.

Yahaya (2005) berpendapat bahwa motivasi adalah transformasi energi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului oleh reaksi terhadap adanya suatu tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga unsur utama yaitu: a)



Motivasi merupakan awal terjadinya perubahan energi pada diri seseorang. b) Motivasi ditandai dengan adanya perasaan dan simpati seseorang. c) Motivasi akan tumbuh dengan adanya tujuan. Dalam hal ini, Motivasi sebenarnya merupakan reaksi terhadap suatu tindakan, yaitu adanya tujuan (Abroto 2021).

Motivasi belajar disebabkan oleh adanya dua faktor pendukung yaitu :

a) Faktor Intrinsik berupa keinginan untuk sukses dan peningkatan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita (Uno, 2017). Motivasi instrinsik berupa : (1) Tugas yang diberikan harus sesuai dengan minat belajar, (2) Modifikasi perencanaan yang beragam, (3) Ada umpan balik terhadap respon murid, (4) Kesempatan respon murid yang aktif, dan (5) Memberi peluang pada murid untuk menyesuaikan tugasnya. b) Faktor Ekstrinsik berupa reward, lingkungan belajar yang mendukung, dan aktivitas belajar yang menyenangkan. Motivasi ekstrinsik yaitu: (1) Kesesuaian tugas dengan minat belajar, (2) Perencanaan yang beragam, (3) Respon murid, (4) Kesempatan murid yang aktif, (5) Kesempatan murid dalam menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan (6) Kegiatan yang menyenangkan dalam belajar.

Psikolog mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (Sjukur 2012). mengatakan bahwa dalam bahasa sederhana, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan ke mana anda berusaha berjalan.



a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para murid. Murid yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu (Emda, 2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar murid adalah sebagai berikut:

1) Cita-cita murid

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan dapat menumbuhkan kemauan belajar yang akan menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Cita-cita dapat memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

2) Keinginan murid

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan untuk mencapainya, karena kemauan dapat memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3 Keadaan murid

Kondisi murid yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.

4) Situasi lingkungan murid

Murid dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar, oleh karena itu kondisi lingkungan sekolah yang sehat, kerukunan, dan ketertiban pergaulan



perlu di pertinggi mutunya agar semangat dan motivasi belajar murid mudah diperkuat.

5) Upaya guru dalam proses pembelajaran

Guru adalah seorang pendidik profesional yang dapat memilih dan memilah yang baik. Partisipasi dan teladan memilih perilaku yang baik tersebut sudah merupakan upaya membelajarkan dan memotivasi murid.

6) Belajar dan Pembelajaran yang dinamis

Murid memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup (Dimyati, 2019).

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar murid. Dengan demikian motivasi belajar pada diri murid sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh yang sangat berguna bagi murid.

b. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya (Uno 2017). Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Seorang murid yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar indikator-indikator motivasi belajar. Berikut ini beberapa Indikator-indikator motivasi



belajar, antara lain:

1) Disiplin;

Disiplin ialah melatih dan mendidik (termasuk pelajaran mental dan moral) orang-orang terhadap peraturan agar ada kepatuhan dan kemudian supaya dapat berjalan dengan tertib dan teratur dalam proses pembelajaran.

2) Kepuasan

Kepuasan belajar adalah cara seorang murid merasakan apa yang dipelajari dapat bermanfaat bagi dirinya. Kepuasan merupakan generalisasi sikap-sikap terhadap tugasnya yang didasarkan atas aspek-aspek tugasnya. Seorang murid yang memperoleh kepuasan dari belajarnya akan mempertahankan prestasi belajarnya.

3) Keamanan

Rasa aman akan menimbulkan ketenangan kepada murid di dalam melaksanakan tugasnya sebagai pelajar (Lestari 2016). Motivasi belajar memiliki beberapa indikator. Indikator tersebut dapat dijadikan acuan dalam menilai apakah murid memiliki motivasi yang tinggi atau rendah. Serta, dapat menjadi gambaran bagaimana motivasi yang dimiliki oleh murid, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada murid yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam



keberhasilan murid dalam belajar.

4) Sikap

Motivasi merupakan keadaan kejiwaan dan sikap mental manusia yang memberikan energi, mendorong kegiatan atau moves dan mengarahkan atau menyalurkan perilaku kearah mencapai kebutuhan yang memberi kepuasan atau mengurangi ketidakseimbangan (Machrany, 1985).

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

(Purwanto, 2014) hasil belajar adalah perubahan perilaku murid akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena telah menguasai sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Perubahan perilaku hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar dapat dilihat dari



penguasaan murid akan mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut di Sekolah Dasar dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti 0-1 (Sukmadinata, 2013).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh murid setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman, 2010). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Rivai, 2013). Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut (Anitah, 2008). Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari murid yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Pendidikan dengan metode yang tepat guna tidak akan menjadi penghalang kelancaran jalan proses pembelajaran sehingga Tidak akan ada banyak tenaga dan waktu yang terbuang sia-sia. Oleh karena itu, metode yang diterapkan oleh pendidik, untuk hasil belajar yang baik sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Kewajiban tentang belajar dan pembelajaran dapat dilihat dalam Firman Allah SWT Al-Nahl (16) ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya :



Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Ayat tersebut berkenaan dengan kewajiban belajar dan pembelajaran serta metodenya. Dalam ayat itu, Allah swt menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad saw., dan umatnya untuk pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni, 2007).

Masalah belajar adalah masalah yang kita semua hadapi. Melalui belajar, manusia memperoleh keterampilan dan kemampuan, dalam membentuk sikap dan meningkatkan pengetahuan. Oleh karena itu, hasil belajar adalah hasil nyata yang diperoleh murid atas penguasaan kemampuan fisik dan mental di sekolah, yang dibuat dalam bentuk laporan setiap semester.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan murid sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Untuk memahami kemajuan hasil belajar murid, kita harus melakukan penilaian dan untuk menentukan kemajuan yang dicapai, harus ada standar (*benchmark*) yang mengacu



pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran terhadap keberhasilan belajar murid.

Sebagaimana yang dikemukakan Hilgard yang dikutip oleh (Sanjaya, 2013) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan melalui kegiatan atau proses pelatihan, baik di laboratorium maupun di lingkungan alam. Pendapat tersebut didukung oleh Sanjaya bahwa hasil belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Dikatakan positif, karena perubahan perilaku yang melingkupi perilaku sebelumnya cenderung bersifat permanen dan tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan evaluasi akhir dari proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang dan akan disimpan dalam waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang secara permanen karena hasil belajar mengikuti pelatihan dari setiap orang yang selalu ingin mencapai hasil yang diinginkan, bahkan lebih baik sehingga mengubah cara berpikir dan menciptakan perilaku kerja yang lebih baik pula.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kemampuan yang dimiliki oleh murid setelah menerima pengalaman adalah definisi dari hasil belajar, kemampuan ini mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan



sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan belajar. Hasil belajar yang dicapai murid dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern* (Slameto, 2017).

a) Faktor intern meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.

b) Faktor ekstern meliputi:

- 1) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid, relasi murid dengan murid, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan murid dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terkhusus di sekolah, dalam proses belajar meliputi

- 1) Metode mengajar upaya jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.



- 2) Kurikulum merupakan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada murid yang harus di capai dalam pembelajaran
- 3) Sinergi guru dan murid. sebagai hubungan timbal balik dalam proses pembelajara adanya rangsangan dan stimulus.
- 4) Keakraban murid. dalam proses belajar mengajar hubungan antara murid tercipta suasana keakraban
- 5) Kedisiplinan hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi murid (Dimyati, 2019).

c. Indikator Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Bagi guru untuk mengetahui pembelajaran yang dilakukan telah berhasil dapat di tentukan dengan dua kriteria yang bersifat umum yaitu kriteria ditinjau dari sudut prosesnya dan kriteria ditinjau dari hasilnya

1) Kriteria dari sudut prosesnya.

Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya menekankan pada pembelajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga murid mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Mengukur keberhasilan dan sudut prosesnya dapat diketahui dari:

- a) Melibatkan murid secara sistematis dalam pembelajaran
- b) Memotivasi murid, sehingga murid belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan, tanpa paksaan untuk memperoleh penguasaan,



pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran

- c) Mengaktifkan murid dengan penggunaan multimedia untuk meningkatkan keaktifan murid
- d) Kesempatan murid untuk mengontrol dan menilai hasil belajarnya sendiri
- e) Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang murid untuk berpikir dalam belajar
- f) Fasilitas sarana belajar yang memadai dalam proses pembelajaran (Abdul 2013).

2) Kriteria dari hasilnya

Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya menekankan pada hasil dari pembelajaran, untuk keberhasilan pembelajaran yang ditinjau dari segi hasil atau produk dapat diketahui dari:

- a) Perubahan tingkah laku secara menyeluruh dari hasil belajar murid dalam pembelajaran.
- b) Hasil belajar yang dicapai murid selama proses pembelajaran dapat diaplikasikan di kehidupan murid.
- c) Hasil belajar murid dapat diingat dan membudaya dalam pikirannya serta mempengaruhi perilakunya.
- d) Adanya perubahan yang ditunjukkan murid akibat proses pembelajaran (Sudjana, 2016).

Murid dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu



menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut dilihat dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan murid dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu, tujuan pembelajaran dianggap pembelajaran dianggap tercapai apabila murid memperoleh hasil belajar yang memuaskan, hasil belajar dapat diketahui setelah guru mengevaluasi hasil belajar murid.

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Yakin, dkk., 2023) dengan judul “Pegembangan media pembelajaran *Game Edukasi* fisika untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid pada materi gerak lurus beraturan, berubah beraturan, dan jatuh bebas” Penelitian dan pengembangan dikatakan berhasil jika media mendapatkan validitas dari para ahli, dan teruji secara praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar murid dari 3,7 dengan kategori tinggi menjadi 4,0 dengan kategori sangat tinggi setelah menggunakan *Game Edukasi* sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan prestasi belajar murid yang meningkat dari nilai rata-rata *pretest* 52,65 menjadi 93,75 pada nilai *Posttest*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Yanti et al., 2023) dengan judul “Analisis keaktifan belajar murid sekolah dasar menggunakan aplikasi



Wordwall" Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 28 murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data keaktifan belajar murid dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* sebanyak 23 murid mempunyai keaktifan belajar sangat baik dengan persentase 82%, dan 5 murid memiliki keaktifan belajar baik dengan persentase 18% dalam menggunakan aplikasi *Wordwall*. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan murid dapat diketahui bahwa murid lebih antusias dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* daripada pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nufus et al., 2023) dengan judul "Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar murid tentang siklus air pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 3 Pangurungan Wetan" Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kognitif yang tuntas dari prasiklus 15 murid (45%) meningkat menjadi 26 murid (77%) pada siklus II meningkat menjadi 34 murid (100%) pada siklus III. Hasil belajar afektif pada siklus II dan siklus III menunjukkan rata-rata sikap santun 87 meningkat menjadi 98, peduli 76 menjadi 83 dan tanggung jawab 84 menjadi 93. belajar psikomotor pada siklus II dan III rata-rata aspek keterampilan mempraktikan 89 menjadi 96, ketelitian 77 menjadi 84, mempresentasikan 75 menjadi 87. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* PBL dapat meningkatkan hasil belajar pada materi siklus



air baik dari kognitif, afektif dan psikomotor.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sintya et al., 2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Murid Kelas VII SMP” Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji independent sample test dan perhitungan nilai N-gain pada SPSS 21 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game based learning Wordwall* memiliki pengaruh 0,11 lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep murid kelas VII SMP Negeri 10 Surabaya dengan nilai signifikansi sebesar $0.01 < 0.05$.

Penelitian yang dilakukan oleh (Layyina et al., 2023) dengan judul penelitian “Peningkatan hasil belajar melalui model *Problem Based Learning* Menggunakan media *Wordwall* pada murid kelas V SDN Peterongan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 38,5% (Perlu Bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 84,6% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 96,2% (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran model *Problem Based Learning* PBL Menggunakan media *Wordwall* efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* Terhadap Motivasi Dan



Hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus Ii Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa” dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif desain *Non Equivalent Kontrol Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Dengan analisis data yaitu statistic deskriptif, statistic inferensial, dan uji hipotesis menggunakan uji manova.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar murid. Hasil yang diperoleh setelah menerapkan kegiatan yang mengarah pada perubahan murid atau hasil yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran, termasuk menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan materi pembelajaran yang menarik. Menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru dan murid dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara murid, guru dan bahan ajar. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah penggunaan model dan media dalam pembelajaran. Keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan, keterampilan teknis, dan kognisi (*hard skill*) tetapi lebih ditentukan oleh kemampuan mengelola dirinya sendiri dan orang lain (*soft skill*) (Ayu & Tri, 2019). Oleh karena itu, diharapkan penerapan model PBL menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif dan kompleks. Media

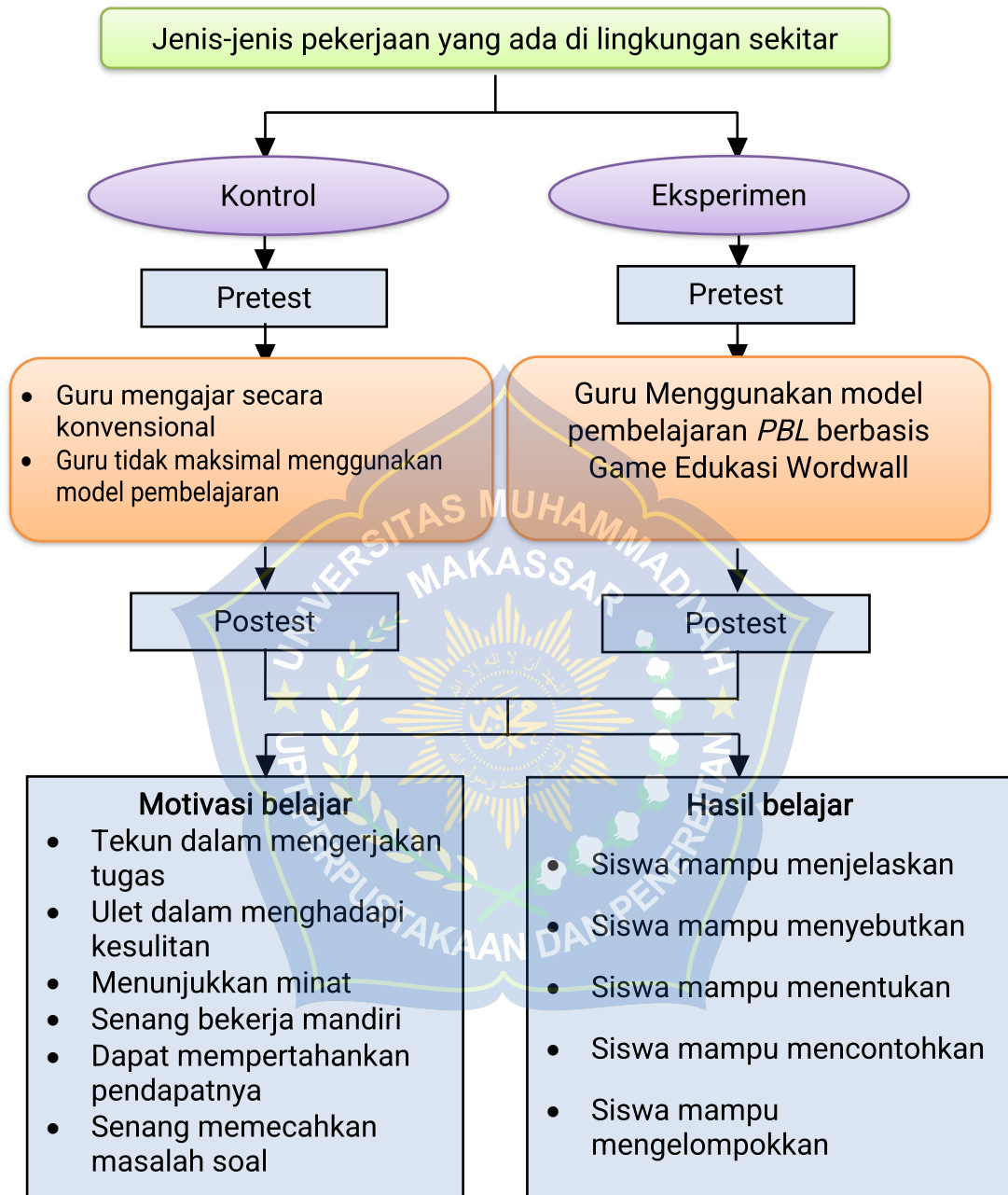


adalah wadah pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyalur kepada yang dituju atau penerima pesan. Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* yang dapat akses melalui internet menjadi alternatif dalam proses pembelajaran, karena dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media ini dapat memberikan pembelajaran efektif.

Salah satu tujuan pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar adalah menerapkan konsep IPS untuk memecahkan masalah nyata yang dihadapi murid dalam kehidupan sehari-hari, dengan dampak teknologi dan materi pelajaran yang tinggi membutuhkan model dan alat dalam proses penyampaian materi. Dengan model pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* penyampaian materi akan lebih bermakna. Adapun kerangka pemikiran yang dapat dipaparkan di bawah ini



Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.10 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.
2. Ada pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.
3. Ada pengaruh model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian adalah menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut (Creswell, 2017), pengertian kuantitatif sebagai upaya menyelidiki masalah. Di mana masalah tersebutlah yang mendasari peneliti mengambil data, menentukan variabel dan yang kemudian diukur dengan angka agar bisa dilakukan analisa sesuai dengan prosedur statistik yang berlaku. Adapun tujuan dari melakukan penelitian kuantitatif, tidak lain membantu dalam mengambil kesimpulan atau membantu dalam menggeneralisasi prediktif teori yang tepat.

Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan model PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* (variable X) terhadap motivasi (Y_1) dan hasil belajar variable (Y_2) pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Dalam desain tersebut akan dibandingkan antara 2 kelas, kelas pertama menjadi kelas eksperimen dan kelas yang kedua menjadi kelas kontrol. Kedua kelas tersebut masing-masing akan diberikan pretest sebelum pembelajaran dimulai, dan *Posttest* diakhir penelitian. Adapun

sampel penelitiannya adalah Murid Kelas V SDI Sailong dan Kelas V SDI Moncongloe. Adapun desain penelitian yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Non Equivalent Kontrol Group Design

| | | |
|----------------|----|----------------|
| O ₁ | X1 | O ₂ |
| O ₃ | - | O ₄ |

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* kelas eksperimen

O₃ = *pretest* kelas kontrol

O₄ = *Posttest* kelas kontrol

X1 = pembelajaran dengan PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada gugus II kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa, dengan dilaksanakan pada dua sekolah, yaitu SDI Sailong dan SDI Moncongloe yang terletak di Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa. SDI Mongcongloe terletak di desa Paccellekang Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa dan SDI Sailong terletak di Desa Sunggumanai Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini selama kurang lebih dua bulan, mulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2024, pada semester



genap Tahun Ajaran 2023-2024.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Penelitian kuantitatif perlu ditetapkan sejumlah populasi sebagai objek penelitian yang akan menjadi sumber data (Sukmawati, dkk., 2023). Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Abdullah, 2014). Senada dengan pendapat tersebut, "Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 8 sekolah. Diasumsikan bahwa populasi dalam penelitian ini bersifat homogen karena pemilihan sekolah dari gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa.

Tabel 3.2. Jumlah Populasi Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

| No. | Nama Sekolah | Kelas | Jumlah Murid |
|-----|--------------|-------|--------------|
| 1. | SDI Sailong | V | 33 orang |



| | | | |
|--------|-----------------------|---|-----------|
| 2. | SDI Japing | V | 31 orang |
| 3. | SDN Pabundukang | V | 29 orang |
| 4. | SDI Panaikang | V | 25 orang |
| 5. | SDI Hombes Armed | V | 30 Orang |
| 6. | SDI Balangpunnia | V | 31 orang |
| 7. | SDI Moncongloe | V | 32 orang |
| 8. | SDI Mongcong-mongcong | V | 27 orang |
| Jumlah | | | 238 orang |

Sumber: Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

2. Sampel

Sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi biasa disebut sampel. Sampel adalah sebagian dari populasi itu sendiri (Sugiyono, 2015). Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Karena tidak semua data dan informasi akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya (Abdullah, 2014). Sehingga dapat dikatakan bahwa sampel adalah jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti.

Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara pengambilan sampel dengan teknik random, sehingga diperoleh dari 8 sekolah sebagai populasi dan yang menjadi sampel dari populasi termasuk adalah SDI Sailong dan SDI Moncongloe. Kedua sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki jaringan wifi di Gugus II



sehingga dapat memperlancar rencana penelitian, dengan masing-masing jumlah murid dari SDI Sailong sebanyak 23 orang dan SDI Moncongloe sebanyak 20 orang murid kelas V.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

| No | Sekolah | Jumlah Murid | | Keterangan |
|--------|----------------|--------------|-----------|------------|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1. | SDI Sailong | 10 orang | 13 orang | 23 Orang |
| 2. | SDI Moncongloe | 9 orang | 11 orang | 20 Orang |
| Jumlah | | 19 orang | 24 orang | 43 orang |

D. Instrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengetahui pengaruh model PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar murid. Sedangkan data untuk mengukur pengaruh model pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar murid adalah dengan menggunakan tes.

1. Lembar Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengunjungi secara langsung objek penelitian untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penyusunan penelitian ini. Observasi yang dilakukan dalam mengukur pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi murid sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.



Peneliti membuat instrument observasi yang diambil dari beberapa indikator motivasi belajar disesuaikan dengan kondisi murid. Adapun kisi-kisi observasi dapat dilihat pada table berikut ini:

Table 3.4 Kisi-Kisi Observasi

| No. | Indikator | Pertanyaan |
|-----|----------------------------|--|
| 1 | Ketertarikan dalam belajar | Bagaimana aktivitas murid saat mengikuti pelajaran |
| 2 | Dorongan untuk belajar | Bagaimana guru dalam mengelola kelas |

Selain observasi yang dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar dan untuk meningkatkan hasil pembelajaran juga menggunakan tes hasil belajar yang dimiliki murid terkait pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah mengikuti proses belajar di kelas selama pembelajaran berlangsung, dari hasil observasi tersebut dikembangkan setelah dilakukan penelitian.

2. Lembar Tes

Penelitian ini menggunakan dua jenis tes, yaitu *pretest* dan *Posttest*, Teknik tes yang digunakan mengenai soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*. Dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran yang telah diterapkan terhadap hasil belajar murid pada materi jenis-jenis pekerjaan, sebelum tes hasil belajar digunakan, terlebih dahulu diuji validasi oleh tim validator untuk diuji kelayakan instrument.



a. *Pretest*

Pretest diartikan sebagai tes awal atau kegiatan menguji tingkat pengetahuan murid terhadap materi yang disampaikan. Kegiatan *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar murid mengenai pelajaran yang akan disampaikan.

b. *Posttest*

Posttest adalah tes akhir yang diberikan kepada murid setelah proses pembelajaran. Kegiatan *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang telah diajarkan

Tingkat ketuntasan belajar murid dapat dicapai jika nilai diperoleh minimal sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil belajar murid dihitung efektif jika rata-rata nilai belajar murid mencapai atau melebihi nilai KKM pada mata pelajaran IPS.

3. Angket

Daftar pertanyaan motivasi belajar murid dimaksudkan untuk mengukur sikap motivasi murid sebelum dilaksanakan pembelajaran dan setelah dilaksanakan pembelajaran. Daftar pertanyaan disusun menggunakan skala likert dan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas sebelum diberikan kepada murid sebagai responden. Jumlah pertanyaan yang diajukan sebanyak 15 nomor. Daftar pertanyaan meliputi indikator (1) menyelesaikan tugas tepat waktu, (2) mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk, (3) mengerjakan tugas berdasarkan hasil karya sendiri, dan (4)



melibatkan diri dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan kategori pencapaian motivasi belajar adalah, Sangat Baik (5), Baik (4), Sedang (3), Kurang (2), dan Sangat Kurang (1).

E. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2002). Pengertian lain tentang data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik yang berupa angka-angka maupun yang berbentuk kategori, seperti: baik, buruk, tinggi, rendah dan sebagainya (Subana, 2000).

Data adalah unit informasi yang direkam media yang dapat dibedakan dengan data lain, dapat dianalisis dan relevan dengan program tertentu (Sukardi, 2013). Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Sukmawati, dkk. 2023). Untuk mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan teknik antara lain sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung (Sugiyono, 2015). Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian



khususnya di kelas V dan keadaan guru, siswa, sarana dan prasarana belajar, serta letak geografis sekolah dasar di Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk memperoleh data proses jalannya pengisian angket dan tes hasil belajar.

2. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Persyaratan pokok bagi tes adalah validitas dan reliabilitas (Sugiyono, 2015). Tes yang digunakan dalam penelitian ini diberikan dalam bentuk esai yang terdiri *pretest* dan *Posttest* dengan beberapa pertanyaan yang menghendaki jawaban berupa uraian-uraian. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *Posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Tes ini diberikan pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir proses pembelajaran (post-test). Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*.

3. Angket

Metode angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pernyataan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Dalam hal ini penulis membuat pernyataan kemudian dijawab oleh



siswa. Bentuk angketnya adalah angket tertutup, yaitu angket yang pernyataannya menggunakan teknik *skala likert*, sehingga responden tinggal mencentang sesuai keadaan. Pada pelaksanaan penelitian siswa diarahkan untuk mengisi angket tersebut berdasarkan keadaan diri mereka sebenarnya. Data yang diperoleh dari angket adalah skor motivasi.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah alat pengumpulan data seperti pencatatan dokumen, dan sumber datanya berupa catatan atau dokumen yang tersedia. Seperti halnya kehadiran siswa dalam mengikuti kegiatan pelajaran di kelas, dokumennya terlihat pada daftar hadir siswa. Metode ini juga digunakan untuk memperoleh data tentang;

- a. Profil sekolah.
- b. Struktur Organisasi
- c. Denah Lokasi sekolah
- d. Data Guru, dan
- e. Data Sarana dan Prasarana.

F. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

1. Definisi Operasional

- a. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif murid dalam selalu berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. Proses dari alur bagaimana murid belajar ini tergantung dari seberapa



kompleks permasalahan yang dihadapinya.

b. *Game Edukasi Wordwall*

Wordwall adalah *Game Edukasi* yang berbasis web yang digunakan untuk membuat *Game* berbasis kuis yang menyenangkan. Pada *Wordwall*, pengajar bisa membuat berbagai jenis *Game Edukasi* dengan tema yang bermacam-macam mulai dari *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain

c. Motivasi belajar

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seorang murid secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu dorongan untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya atau belajar serta dalam ketekunan murid dalam mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, senang bekerja sendiri dan senang memecahkan masalah soal.

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada murid melalui pengamatan dan dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Serta murid mampu menjelaskan, menyebutkan, menguraikan, menganalisis, menentukan dan menyajikan materi yang telah diberikan oleh guru.

2. Variabel

Variabel merupakan karakteristik atau keadaan pada suatu obyek yang mempunyai variasi nilai. Secara umum dapat dinyatakan bahwa variabel adalah operasionalisasi dari konsep. Fungsi variabel dapat



dibedakan atas tiga fungsi, yakni variabel sebab, variabel penghubung, dan variabel akibat (Gempur Santoso, 2005).

Pada umumnya, variabel penelitian dibedakan menjadi dua adalah variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat dan tidak melibatkan variabel yang lain. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas: model pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* yang dilambangkan X yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat.
- b. Variabel terikat: motivasi belajar yang dilambangkan (y_1) dan hasil belajar IPS murid yang dilambangkan (y_2), variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar IPS.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan dua jenis analisis adalah analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Untuk membantu perhitungan analisis data statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan program aplikasi SPSS versi 25.0.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Teknik analisis data meliputi pengujian keabsahan suatu hipotesis dan menanggapi rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini,



kemudian melakukan analisis data terlebih dahulu. Namun, sebelum melanjutkan dengan analisis data, perlu dilakukan pengecekan normalitas dan keseragaman terlebih dahulu. Kemudian melakukan uji hipotesis.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan Analisis Statistik Deskriptif dan Analisis Statistik Inferensial dengan pembahasan sebagai berikut;

a. Motivasi belajar

Teknik analisis statistik deskriptif menggambarkan data tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (generalisasi). Dalam teknik ini, variabel independen dan dependennya diketahui. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil angket yang diperoleh dari murid. Dalam hal ini digunakan statistik deskriptif yang meliputi skor minimum, skor maksimum, rentang (*range*), rata-rata (*mean*), dan *standar deviasi*. Disamping itu dilakukan pengkategorian hasil angket motivasi belajar murid yang disajikan dalam tabel 3.4.

Tabel 3.5 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid

| Interval | | Kategori |
|----------|-------|---------------|
| 91 | - 100 | Sangat Tinggi |
| 75 | - 90 | Tinggi |
| 65 | - 74 | Sedang |
| 40 | - 64 | Rendah |
| 0 | - 39 | Sangat Rendah |

Sumber: (Eko Putro Widoyoko, 2013)



Menganalisis data motivasi murid digunakan rumus:

$$NA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

NA : Nilai Akhir

b. Hasil belajar

Perhitungan hasil belajar sebagai berikut (Purwanto 1990)

$$NA = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

NA : Nilai Akhir

Murid dikatakan tuntas apabila nilai akhir ≥ 70

Kategori hasil belajar sebagai berikut:

Table 3.6 Kategori Hasil Belajar

| Skor | Kategori |
|----------|---------------|
| 0 – 61 | Sangat rendah |
| 62 – 74 | Rendah |
| 75 – 82 | Sedang |
| 83 – 91 | Baik |
| 92 – 100 | Sangat baik |

c. N-Gain

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk menguji pengaruh model PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS digunakan nilai *N-gain*, karena dari nilai gain ternormalisasi pengaruh model Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* akan terlihat yaitu berguna



untuk melihat skor peningkatan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*Posttest*). Perhitungan N gain menggunakan persamaan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Nilai N-Gain

| Nilai N-Gain | Kriteria |
|----------------------------------|----------|
| $N\text{-Gain} \geq 0,70$ | Tinggi |
| $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ | Sedang |
| $N\text{-Gain} < 0,30$ | Rendah |

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis statistik yang telah ditetapkan. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan uji sebagai berikut ;

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengevaluasi distribusi data suatu kelompok atau variabel, untuk mengetahui apakah data yang disajikan tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan statistic non parametrik untuk menentukan jenis statistic yang digunakan, kriteria yang digunakan adalah Teknik *Kolmogriv-Smirnov*. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka distribusi data normal, sedangkan jika nilai Sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka distribusi data tidak normal. Terjadi H_1 penolakan dan H_0 penerimaan. Dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan program *SPSS 25 for Windows* dengan Teknik *Kolmogriv-Smirnov test*.

b. Uji Homogenitas



Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Uji homogenitas yang digunakan peneliti terdiri dari pengujian perbedaan varians terbesar dan varians terkecil karena data yang diteliti terdiri dari dua kelas varians. Uji homogenitas memberikan keyakinan apakah dua variabel motivasi belajar dan hasil belajar bersifat homogen atau tidak. Teknik analisis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah *Levene test* dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*. Suatu data dapat dikatakan homogenitas apabila memiliki varian signifikansi pada *Leven's Test* 0,05.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Manova merupakan singkatan dari *multivariate analysis of variance*, artinya merupakan bentuk *multivariate* dari *analysis of variance* (MANOVA). Manova adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala data kuantitatif (Ghozali, 2009).

Uji manova digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan secara statistik pada beberapa variabel yang terjadi secara serentak antara dua tingkatan dalam satu variabel. Pada dasarnya, tujuan MANOVA sama dengan ANOVA, yakni ingin mengetahui apakah ada perbedaan yang nyata pada variabel-variabel dependen antar anggota grup, letak perbedaannya adalah pada jumlah variabel dependen atau variabel terikat yang diuji di dalam model. Kalau ANOVA, hanya ada 1 variabel dependen, sedangkan pada MANOVA ada lebih dari 1 variabel



dependen.

Hipotesis kerja yang dibuat untuk menjawab masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

μ_1 : Rata-rata motivasi belajar murid sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

μ_2 : Rata-rata motivasi belajar murid sesudah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

2. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

μ_1 : pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

μ_2 : Rata-rata hasil belajar tanpa menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

Pengujian hipotesis ini menggunakan statistik uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan bantuan software SPSS

25. Adapun kriteria pengujiannya yaitu: H_0 ditolak apabila p-value < 0,05 dan H_0 diterima apabila p-value $\geq 0,05$.

Dalam penelitian ini, uji-t digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua yaitu adakah pengaruh model pembelajaran



pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar murid.

3.

$$H_0 : \begin{pmatrix} \mu_{11} \\ \mu_{21} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \mu_{12} \\ \mu_{22} \end{pmatrix}$$

$$H_1 : \begin{pmatrix} \mu_{11} \\ \mu_{21} \end{pmatrix} \neq \begin{pmatrix} \mu_{12} \\ \mu_{22} \end{pmatrix}$$

μ_{11} : Rata-rata motivasi belajar murid yang diajar menggunakan pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

μ_{12} : Rata-rata motivasi belajar murid yang diajar tanpa menggunakan pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

μ_{13} : Rata-rata hasil belajar IPS murid yang diajar menggunakan pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

μ_{14} : Rata-rata hasil belajar IPS murid yang diajar tanpa menggunakan pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*

Hipotesis yang dapat dibuat untuk menjawab masalah ini adalah:

- 1) Jika nilai sig. < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu Terdapat Pengaruh Signifikan penerapan model pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar
- 2) Jika nilai sig. > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak yaitu Terdapat Pengaruh Signifikan penerapan model pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar.



Berdasarkan hipotesis kriteria yang digunakan untuk menentukan asumsi yakni apabila Sig. pada tabel $<0,05$ maka H_0 ditolak dan apabila Sig. $>0,05$ maka H_1 diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Penelitian yang dilakukan pada dua sekolah yaitu SDI Sailong sebagai kelas eksperimen dan SDI Moncongloe sebagai kelas kontrol. Kedua sekolah tersebut dilakukan penelitian masing-masing selama 10 hari. Hari pertama sampai hari keempat, peneliti melakukan observasi untuk mengamati langsung keadaan sekolah dan siswa saat proses pembelajaran dan melihat daftar nilai pada hasil sebelum peneliti melakukan penelitian. Pertemuan kelima, peneliti memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya, setelah diberikan *pretest*, peneliti menganalisis hasil tersebut dengan menggunakan SPSS 25. pada pertemuan keenam sampai pertemuan kesembilan, peneliti memberikan perlakuan, yaitu pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional, dan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall*, dan setelah itu pada pertemuan kesepuluh, peneliti kembali memberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dan peneliti menganalisis nilai *posttest* siswa dengan menggunakan SPSS 25.



1. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Data angket motivasi belajar IPS siswa kelas V pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Berikut data motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.1 Analisis Data Motivasi Belajar IPS Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan

| Statistics | | Motivasi sebelum perlakuan | Motivasi setelah perlakuan |
|--------------------|---------|-------------------------------|-------------------------------|
| N | Valid | 20 | 20 |
| | Missing | 3 | 3 |
| Mean | | 66.40 | 70.80 |
| Std. Error of Mean | | 1.262 | 1.457 |
| Median | | 67.00 | 71.00 |
| Mode | | 68 ^a | 73 ^a |
| Std. Deviation | | 5.642 | 6.518 |
| Variance | | 31.832 | 42.484 |
| Range | | 19 | 18 |
| Minimum | | 58 | 61 |
| Maximum | | 77 | 79 |
| Sum | | 1328 | 1416 |

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil analisis statistik pada tabel di atas, dapat diperoleh bahwa motivasi belajar siswa sebelum perlakuan kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 66,40 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan kelas kontrol sedikit meningkat menjadi 70,80. Untuk nilai maksimal pada pelaksanaan *pretest* adalah 77 dan setelah diberikan perlakuan meningkat



menjadi 79 dan untuk nilai minimum sebelum perlakuan adalah 58 dan meningkat menjadi 61 setelah diberikan perlakuan. Nilai motivasi belajar kelas kontrol dapat dilihat pada pengkategorian berdasarkan interval dan kategori nilai motivasi belajar IPS pada siswa kelas V.

Tabel 4.2 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid Kelas Kontrol

| Nilai Interval | Kategori Motivasi | Sebelum perlakuan | | Setelah perlakuan | |
|----------------|-------------------|-------------------|----------------|-------------------|----------------|
| | | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 91 – 100 | Sangat tinggi | - | - | - | - |
| 75 – 90 | Tinggi | 2 | 10% | 6 | 30% |
| 65 – 74 | Sedang | 10 | 50% | 10 | 50% |
| 40 – 64 | Rendah | 8 | 40% | 4 | 20% |
| 0 – 39 | Sangat Rendah | - | - | - | - |
| Jumlah | | 20 | 100% | 20 | 100% |

Persentase motivasi belajar kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yaitu dengan sebanyak 2 orang yang mendapatkan nilai motivasi tinggi persentase 10% dan ada 10 orang siswa yang mendapatkan nilai motivasi yang sedang persentase 50% dan masih ada 8 orang siswa yang mendapatkan nilai motivasi yang rendah persentase 40%. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran konvensional, nilai angket motivasi belajar siswa dikategorikan bahwa masih ada 5 orang siswa yang memiliki motivasi rendah persentase 20%, dan masih tetap 10 orang siswa yang memiliki motivasi sedang dengan persentase 50%, serta ada 6 orang siswa yang memiliki motivasi tinggi, yaitu 30%. Berdasarkan kategori nilai motivasi belajar siswa pada nilai angket sebelum dan setelah diberikan perlakuan terdapat motivasi belajar siswa masih sedang. Maka



dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran konvensional masih dikategorikan sedang.

Kelas eksperimen diberikan angket motivasi belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Nilai angket kelas eksperimen dapat di lihat pada uji statistic berikut.

Tabel 4.3 Analisis Data Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan

| Statistics | | Motivasi sebelum perlakuan | Motivasi setelah perlakuan |
|--------------------|---------|-------------------------------|-------------------------------|
| N | Valid | 23 | 23 |
| | Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 65.17 | 87.83 |
| Std. Error of Mean | | 1.252 | 1.135 |
| Median | | 66.00 | 89.00 |
| Mode | | 72 | 89 |
| Std. Deviation | | 6.005 | 5.441 |
| Variance | | 36.059 | 29.605 |
| Range | | 23 | 16 |
| Minimum | | 53 | 80 |
| Maximum | | 76 | 96 |
| Sum | | 1499 | 2020 |

Berdasarkan uji data statistic kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan adalah 65,17 dan setelah diberikan perlakuan, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 87,83 sehingga dapat dikategorikan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut dapat dilihat pada pengkategorian nilai angket motivasi belajar IPS siswa kelas



eksperimen pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid Kelas Eksperimen

| Nilai Interval | Kategori Motivasi | Sebelum perlakuan | | Setelah perlakuan | |
|----------------|-------------------|-------------------|----------------|-------------------|----------------|
| | | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 91 – 100 | Sangat tinggi | - | - | 5 | 22% |
| 75 – 90 | Tinggi | 1 | 4% | 18 | 78% |
| 65 – 74 | Sedang | 14 | 61% | - | - |
| 40 – 64 | Rendah | 8 | 35% | - | - |
| 0 – 39 | Sangat Rendah | - | - | - | - |
| Jumlah | | 23 | 100% | 23 | 100% |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada nilai angket sebelum diberikan perlakuan ada 1 orang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan persentase 4% dari jumlah siswa sebanyak 23 orang dan ada 8 orang yang memiliki motivasi rendah dan selebihnya siswa memiliki motivasi belajar yang sedang yaitu sebanyak 61%. Setelah diberikan *perlakuan* bahwa ada 18 orang memiliki motivasi tinggi atau 78% dan ada 5 orang siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi persentase 22%. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.

Berdasarkan nilai angket sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka nilai motivasi pada kedua kelas tersebut dapat dijelaskan pada diagram batang beriku ini.



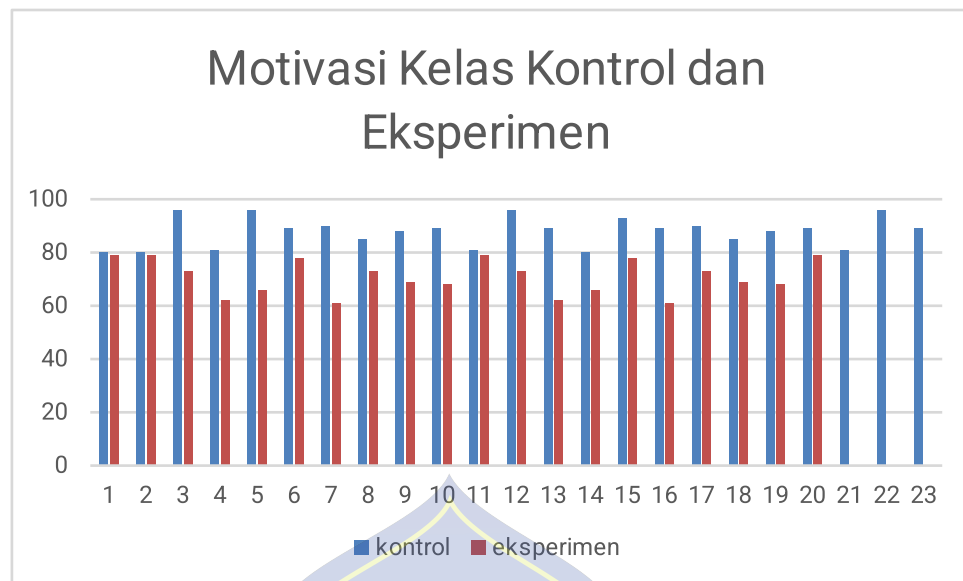


Diagram 4.1 Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Diagram pencapaian motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan selisih jumlah siswa sebanyak 3 orang. Dapat diketahui bahwa, nilai kelas eksperimen diberi tanda biru dan kelas kontrol dengan warna merah. Sehingga sangat jelas bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa



kelas V.

2. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dengan pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Kemudian nilai hasil belajar siswa di analisis menggunakan SPSS 25.

Tabel 4.5 Analisis Data Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan

| | | Statistics | |
|--------------------|---------|--------------------------|---------------------------|
| | | Pretest kontrol hasil | Posttest kontrol hasil |
| N | Valid | 20 | 20 |
| | Missing | 3 | 3 |
| Mean | | 66.60 | 74.00 |
| Std. Error of Mean | | 1.772 | 1.386 |
| Median | | 70.00 | 75.00 |
| Mode | | 70 | 75 |
| Std. Deviation | | 7.923 | 6.198 |
| Variance | | 62.779 | 38.421 |
| Range | | 27 | 20 |
| Minimum | | 50 | 65 |
| Maximum | | 77 | 85 |
| Sum | | 1332 | 1480 |

Hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* kelas *kontrol* dengan pencapaian nilai rata-rata 66,60 pada *pretest* dan 74 pada *Posttest*. Nilai minimum *pretest* yaitu 50 dan maksimum 77 dan setelah diberikan perlakuan dan *posttest* nilai minimum hasil belajar siswa yaitu 65 dan maksimum 85. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai belajar siswa



meningkat, dengan jumlah nilai *pretest* sebanyak 1.332 dan *Posttest* sebanyak 1.480. Untuk lebih jelaskan dapat dilihat pada pengkategorian hasil belajar siswa pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Kategori Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol

| Nilai Interval | Kategori Hasil Belajar | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|----------------|------------------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|
| | | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 95 - 100 | Sangat tinggi | - | - | - | - |
| 85 - 94 | Tinggi | - | - | 1 | 5% |
| 70 - 84 | Sedang | 12 | 60% | 14 | 70% |
| 50 - 69 | Rendah | 8 | 40% | 5 | 25% |
| 0 - 49 | Sangat Rendah | - | - | - | - |
| Jumlah | | 20 | 100% | 20 | 100% |

Kategori nilai hasil belajar siswa pada kelas *kontrol* dengan pelaksanaan *pretest*, masih ada 8 orang siswa yang memiliki nilai rendah persentase 40% dan sudah ada 12 orang yang mendapatkan nilai sedang persentase 60%. Setelah diberikan *pretest*, siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional dan diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rendah sebanyak 5 orang dengan persentase 25%, nilai sedang sebanyak 14 orang persentase 70% dan ada 1 orang yang mendapatkan nilai tinggi dengan persentase 5%.

Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall*, kemudian siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. berikut data analisis statistic hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.



Tabel 4.7 Analisis Data Hasil belajar IPS kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Diberikan Perlakuan

| Statistics | | Pretest eksperimen Hasil | Posttest eksperimen Hasil |
|--------------------|---------|--------------------------------|---------------------------------|
| N | Valid | 23 | 23 |
| | Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 67.65 | 85.04 |
| Std. Error of Mean | | 1.225 | .868 |
| Median | | 67.00 | 85.00 |
| Mode | | 60 ^a | 85 |
| Std. Deviation | | 5.875 | 4.161 |
| Variance | | 34.510 | 17.316 |
| Range | | 20 | 15 |
| Minimum | | 60 | 75 |
| Maximum | | 80 | 90 |
| Sum | | 1556 | 1956 |

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel di atas, bahwa nilai rata-rata hasil belajar dengan *pretest* yaitu 67,65 dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* meningkat menjadi 85,04. Selain dari itu nilai minimum *pretest* sebanyak 60 dan maksimum 80 dan pada *posttest* nilai minimum 75 dan maksimum 90. Sedangkan untuk jumlah nilai pada *pretest* adalah 1.556 dan pada *posttest* jauh meningkat menjadi 1.956. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall*. Untuk lebih jelasnya nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* dapat dijelaskan pada tabel pengkategorian berikut ini.



Tabel 4.8 Kategori Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen

| Nilai Interval | Kategori Hasil Belajar | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|----------------|------------------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|
| | | Frekuensi | Persentasi (%) | Frekuensi | Persentasi (%) |
| 95 - 100 | Sangat tinggi | - | - | - | - |
| 85 - 94 | Tinggi | - | - | 18 | 78% |
| 70 - 84 | Sedang | 9 | 39% | 5 | 22% |
| 50 - 69 | Rendah | 14 | 61% | - | - |
| 0 - 49 | Sangat Rendah | - | - | - | - |
| Jumlah | | 23 | 100% | 23 | 100% |

Kategori nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen bahwa pada nilai *pretest* ada 9 orang siswa yang mendapatkan nilai sedang dengan persentase 39% dan ada 14 orang siswa yang mendapatkan nilai rendah persentase 60%. Berdasarkan rendahnya nilai hasil belajar siswa maka diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dan siswa diberikan *posttest*. Nilai *Posttest* menunjukkan bahwa ada 5 orang siswa yang mendapatkan nilai sedang dengan persentase 22% dan ada 18 orang siswa yang mendapatkan nilai tinggi persentase 78%. Berdasarkan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran PBL Menggunakan *Game Edukasi Wordwall*.

Selanjutnya nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat perbandingannya pada diagram batang berikut ini.



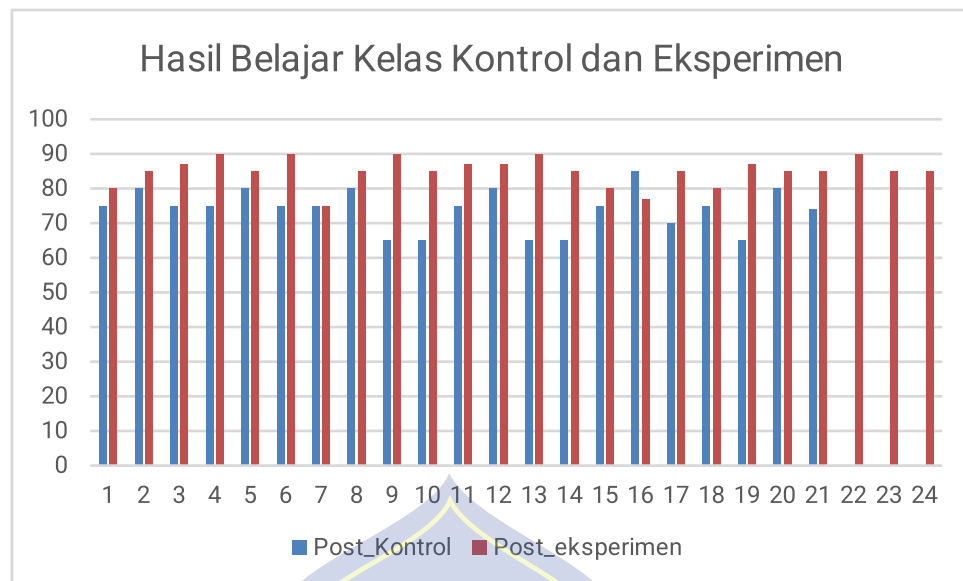


Diagram 4.2 Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Diagram batang di atas, yang diberikan warna biru untuk kelas kontrol dan warna merah untuk kelas eksperimen sehingga memudahkan untuk mengetahui perbedaan kedua nilai hasil siswa kelas V. Kelas eksperimen memiliki nilai yang jauh lebih tinggi dari kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V.



Selanjutnya untuk menguji hipotesis lebih dahulu dilakukan uji N-Gain, karena dari nilai gain ternormalisasi pengaruh model menggunakan *Game Edukasi Wordwall* akan terlihat yaitu berguna untuk melihat skor peningkatan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Berikut perhitungan nilai N-Gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4.9 Nilai N-Gain

| N-Gain kelas kontrol | Kategori | N-Gain kelas eksperimen | Kategori |
|----------------------|----------|-------------------------|----------|
| 0,22 | Rendah | 0,53 | Sedang |

Uji N-Gain dengan menggunakan SPSS 25. maka dapat dikelaskan bahwa nilai hasil belajar kelas kontrol dapat dikategorikan rendah dengan nilai N-Gain 1,22 dari jumlah siswa sebanyak 20 orang dan untuk nilai hasil belajar kelas eksperimen dapat dikategorikan sedang dengan nilai N-Gain 0,53 dari jumlah siswa sebanyak 23 orang.

3. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan statistic non parametrik untuk menentukan jenis statistic yang digunakan, kriteria yang digunakan adalah Teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05 maka distribusi



data normal, sedangkan jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka distribusi data tidak normal. Terjadi H_1 penolakan dan H_0 penerimaan. Dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan program *SPSS 15 for Windows* dengan Teknik *Kolmogorov-Smirnov test*. Berikut ini hasil analisis data normalitas pada kelompok yang digunakan sampel

Tabel 4.10 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 43 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 1.02007266 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .173 |
| | Positive | .164 |
| | Negative | -.173 |
| Test Statistic | | .173 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .072 ^c |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* berdasarkan *Unstandardized Residual* didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,072 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan data berdistribusi normalitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua sampel



memiliki varian yang sama. Teknik analisis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah *Levene test* dengan bantuan *SPSS 15 for Windows*. Suatu data dapat dikatakan homogenitas apabila memiliki varian signifikansi pada *Levene's Test* 0,05. Hasil uji homogenitas peningkatan minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 3,592 | 4 | 16 | ,028 |

Berdasarkan hasil analisis data terhadap kedua kelompok diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,025 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen dengan *levance statistic* 3,592.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis ini menggunakan uji manova, yaitu mengenai adakah pengaruh model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar. Hipotesis yang dapat dibuat untuk menjawab masalah ini adalah:

Tabel 4.12 Uji Hipotesis 1

Paired Samples Test

| Paired Differences | t | Df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------|---|----|-----------------|
|--------------------|---|----|-----------------|



| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
|--------|------------------|------|----------------|-----------------|---|-------|-------|----|------|
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | model - Motivasi | .696 | 1.185 | .247 | .183 | 1.208 | 2.816 | 22 | .000 |

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* pada table di atas, ditemukan nilai signifikansi pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS siswa sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas V.

Tabel 4.13 Uji Hipotesis 2

Paired Samples Test

| | | Mean | Std. Deviation | Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|---------------|-------|----------------|-------|---|-------|-------|----|-----------------|
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | model - Hasil | 3.478 | 6.097 | 1.271 | .842 | 6.115 | 2.736 | 22 | .002 |

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* pada table di atas, ditemukan nilai signifikansi pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa sebanyak 0,002 yang berarti nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran



Problem Based Learning menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V.

Tabel 4.14 Uji Hipotesis 3

| Multivariate Tests ^a | | | | | | |
|---------------------------------|--------------------|-----------|-------------------------|---------------|----------|------|
| Effect | | Value | F | Hypothesis df | Error df | Sig. |
| Intercept | Pillai's Trace | 1.000 | 199955.646 ^b | 2.000 | 15.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .000 | 199955.646 ^b | 2.000 | 15.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 26660.753 | 199955.646 ^b | 2.000 | 15.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 26660.753 | 199955.646 ^b | 2.000 | 15.000 | .000 |
| | | | | | | |
| MODEL | Pillai's Trace | 1.233 | 4.288 | 12.000 | 32.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .005 | 31.634 ^b | 12.000 | 30.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 140.971 | 164.467 | 12.000 | 28.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 140.655 | 375.081 ^c | 6.000 | 16.000 | .000 |
| | | | | | | |

a. Design: Intercept + MODEL

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Uji *multivariate* yang dilakukan melalui bantuan SPSS 25. Dengan pengambilan keputusan bawa nilai signifikansi model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi*



Wordwall terhadap Motivasi dan hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Penelitian ini dilakukan selama 10 kali pertemuan pada kelas kontrol dan juga pada kelas eksperimen mulai dari tahap observasi sampai pada tahap proses pembelajaran untuk mengetahui nilai pretes dan *Posttest* setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

1. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Berdasarkan hasil uji statistic deskriptif yang telah dilakukan dengan bantuan SPSS 25. Dengan hasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan, yaitu diperoleh skor rata-rata siswa 70,00 pada kelas kontrol sedangkan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 87,83. Kelas eksperimen mendapatkan nilai minimum 80 sedangkan kelas kontrol dengan nilai minimum 61, dan pada nilai maksimal kelas kontrol adalah 79 dan kelas eksperimen meningkat menjadi 96.

Kategori skor motivasi belajar siswa yang telah dianalisis berdasarkan ketentuan pada kelas eksperimen ada 5 orang yang mendapatkan nilai sangat tinggi atau 22 % dari jumlah siswa, dan 18 orang siswa yang mendapatkan nilai tinggi atau 78%, dari hasil pencapaian tersebut sudah membuktikan bahwa ada pengaruh model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Dan pada kelas kontrol tidak ada siswa yang mendapatkan



nilai sangat tinggi dan 2 orang yang mendapatkan nilai tinggi atau 10%, untuk nilai sedang sebanyak 10 orang dengan jumlah persentasi 50% dan juga ada 8 orang yang mendapatkan nilai rendah dengan persentasi 40%. Pengaktegorian pada kelas kontrol masih berada pada tingkatan sedang atau tidak ada pengaruh pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa kelas V.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sintya et al., 2022). Adapun hasil penelitian yang didapatkan bahwa model pembelajaran *Game based learning Wordwall* memiliki pengaruh lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi dan pemahaman konsep pada siswa. Hal tersebut diperkuat oleh (Hamzah B. Uno, 2017) bahwa motivasi belajar dapat di dorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Seorang murid yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar indikator-indikator motivasi belajar.

2. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus II Kecamatan Pattalassang Kabupaten Gowa

Data hasil belajar yang didapatkan melalui hasil penelitian, nilai hasil belajar didapatkan dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan hasil analisis statistik skor hasil Belajar siswa diperoleh bahwa pada pelaksanaan *posttest* diperoleh skor rata-rata siswa 85,04 pada



kelas Eksperimen dan 74,00 pada kelas kontrol. dengan skor minimal 75 pada kelas eksperimen dan 65 pada kelas kontrol, dan kelas eksperimen mendapatkan skor maksimal 90 sedangkan kelas kontrol mendapatkan skor maksimal 85.

Selanjutnya dengan uji manova untuk menguji hipotesis, dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* pada kelas eksperimen dan siswa yang belajar secara konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan data N-Gain, dapat di analisis bahwa selisih antara nilai *pretest* dan *Posttest* menghasilkan nilai N-gain. Untuk perolehan rata-rata N-gain kelas eksperimen sebesar 0,53 dengan kategori sedang. Sedangkan kelas kontrol dengan perolehan rata-rata N-gain sebesar 0,22 dengan kategori rendah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Layyina et al., 2023). Bahwa penerapan model pembelajaran model *Problem Based Learning* menggunakan media *Wordwall* efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan selalu aktif dan mampu menemukan gaya belajar yang sesuai baginya. Guru hanya berperan sebagai mediator, fasilitator dan teman yang menciptakan situasi kondusif bagi perkembangan pengetahuan pada siswa. Model *Problem Based Learning* menggunakan media *Wordwall* ini akan



memperkuat model pembelajaran konvensional melalui perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, dapat disimpulkan dari hasil penelitian pada jurnal khusus bahwa rata-rata hasil penelitian model *Problem Based Learning* menggunakan media *Wordwall* juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar yang dicapai murid dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern* (Slameto, 2017). Kemampuan yang dimiliki oleh murid setelah menerima pengalaman adalah definisi dari hasil belajar, kemampuan ini mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan belajar.

3. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS kelas v Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Wordwall* dilakukan untuk mengetahui pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dilakukan uji normalitas dengan menggunakan SPSS 25. Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov test* bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,072 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Begitupun dengan uji homogenitas dengan hasil analisis data terhadap kedua kelompok diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,028 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen.

Untuk uji hipotesis dilakukan menggunakan uji manova untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based*



Learning menggunakan media *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar. Dengan pengambilan keputusan bahwa nilai signifikansi motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *game edukasi Wordwall* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V dapat dihubungkan dengan beberapa teori pendidikan yang relevan, Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (2002) menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses konstruksi pengetahuan secara aktif oleh peserta didik. PBL dengan *Wordwall* mendorong siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang konsep IPS melalui proses pemecahan masalah, eksplorasi, dan interaksi dengan informasi. Selanjutnya. Teori motivasi belajar, seperti teori hierarki kebutuhan (Maslow, 1986) menjelaskan faktor-faktor yang mendorong motivasi belajar individu. PBL dengan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menantang, menarik, dan bermakna, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencapai rasa sukses dan pengakuan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yakin, 2023) bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar murid dengan kategori tinggi menjadi kategori sangat tinggi setelah menggunakan *Game Edukasi*



sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan prestasi belajar murid yang meningkat dari nilai rata-rata *pretest* 52,65 menjadi 93,75 pada nilai *Posttest*. Masih dengan penelitian serupa yang dilakukan oleh (Nufus et al., 2023) dengan disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* PBL dapat meningkatkan hasil belajar pada materi siklus air baik dari kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan kebaruan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PBL menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan uji manova. Model pembelajaran PBL Mengkaji efektivitas pendekatan pembelajaran di mana siswa belajar melalui proses pemecahan masalah yang kompleks dan nyata. Kebaruan ini penting karena mengintegrasikan teknologi pendidikan modern (*Wordwall*) dengan pendekatan pedagogis inovatif (PBL), yang diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang metode pengajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid.

Penelitian PBL dengan Wordwall dan penelitian pengembangan Wordwall memiliki tujuan dan fokus yang berbeda. Penelitian PBL dengan Wordwall mengevaluasi efektivitas model pembelajaran, sedangkan penelitian pengembangan Wordwall fokus pada pengembangan dan evaluasi alat pembelajaran. Kedua jenis penelitian ini memberikan kontribusi yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini memiliki novelty atau kebaruan yang membedakannya



dari penelitian sebelumnya, yaitu: penelitian ini menggabungkan dua pendekatan pembelajaran yang efektif, yaitu PBL dan game edukasi Wordwall. PBL mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri dalam memecahkan masalah, sedangkan Wordwall menyediakan platform interaktif dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran. Integrasi kedua pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan efek yang lebih signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini secara khusus fokus pada pengaruh PBL menggunakan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS di kelas V. IPS merupakan mata pelajaran yang penting untuk menumbuhkan pengetahuan sosial, sikap, dan nilai-nilai positif pada siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka, dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Nilai motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dengan rata-rata 70,80 masih dikategorikan sedang, dan kelas eskperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* dikategorikan meningkat dengan rata-rata 87,83.
2. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS. Nilai hasil belajar siswa kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 74, dan untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* memiliki nilai rata-rata 85,04, Maka model pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.
3. Ada pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. Uji



multivariate yang dilakukan dengan pengambilan keputusan bawa nilai signifikansi motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V.

B. Saran

1. Saran bagi pendidik

- a. Hendaknya pendidik membuka terlebih dahulu cakrawala siswa atau memotivasi siswa untuk belajar sebelum menyampaikan materi sehingga siswa dapat mempersiapkan dirinya untuk belajar dalam kelas.
- b. Hendaknya pendidik berusaha mengenalkan IPS tidak hanya secara konseptual semata, namun perlu juga diperkenalkan langsung pada alam sekitar seperti melakukan karya wisata ke alam terbuka, sehingga proses pembelajaran berlangsung dua arah, tidak monoton sehingga keterampilan sosial dan empati siswa dapat berkembang baik.

2. Saran bagi siswa

Keberhasilan belajar seorang siswa banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya minat, intelegensi, kreatifitas dan motivasi, maka siswa diharapkan tidak mengabaikan hal itu yakni dengan meminta bimbingan kepada orang tua maupun guru.



3. Saran bagi orang tua

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intelegensi, tetapi juga banyak faktor lain yang turut menentukan prestasi akademik seorang siswa. Perhatian orang tua dan ketersediaan waktu keluarga juga dapat meningkatkan harga diri anak, yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk meningkatkan pembelajaran. Kebutuhan anak tidak terbatas pada kebutuhan sandang, pangan dan papan. Anak juga membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang-orang di sekitarnya, terutama orang tuanya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. R. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Abdurrahman, M. (2010). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1993–2000. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/703>
- Alfianiawati, T., Desyandri, & Nasrul. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran ISD di Kelas V SD. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(3), 1–10. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5400/2795>
- Amna Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No., 93–196.
- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakart.
- Anni, catharina T. (2007). *Psikologi Belajar*. UPT Unnes press.
- Antonietti, A., & Colombo, B. (2013). Learning from multimedia artifacts: The role of metacognition. In *Reflective Thinking in Educational Settings: A Cultural Framework* (hal. 55–101). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139198745.004>
- Arends, R. (2009). *Learning to Teach*. Seventh Edition. McGraw Hill Companies, Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY 10020.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. PT. Bumi Aksara.
- Ayu, R., & Tri, A. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project Based Learning. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project Based Learning*, 13(2), 2437–2446.
- Creswell. (2017). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. UNY Perss.
- Dimiyati, M. (2019). *Belaajr dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Setia.



- Ermawati, I. R., Dwi Kurniasih, M., Astuti, S., Fitriana, O., Wan Achmad, W. F., & Hilmi Hasan, M. (2021). *Development of Blended Learning Media Using Character-Based Flipbook Smartphone*. 39–42.
<https://doi.org/10.1109/ICCOINS49721.2021.9497135>
- Farhaniyah, S. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Gempur Santoso. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Prestasi Pustaka.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. UNDIP.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2017). *Teori Motivasi dan pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press.
- Jean Piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Jihad, Asep., & Abdul, H. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Layyina, H., Nursyahadiyah2, F., & Listyarini3, I. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan*. 08.
- Lestari, N., Hartono, Y., & P. (2016). "Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Palembang". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10 (1), 82–97.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal*



- Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Machrany, A. . (1985). *Motivasi dan Disiplin Kerja*. Seri Produktivitas 11, LSIUP. <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-definisi-motivasi.html>
- Malikhah, S. (2014). Pendidikan Karakter Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 75-85.
- Maslow, A. H. (1986). *Motivation and personality*. SA: RR Donnelley and Sons Company.
- Ngalim Purwanto. (1990). *Psikologi pendidikan*. Remaja Rosda Karya Offset.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nufus, K., Nurkholis, & Asyah, N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 3 Panguragan Wetan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2), 2202–2213.
- Nur Asma. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Nursid Sumaatmadja. (2006). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Alumni.
- Purnomo, A., & Suprayitno. (2013). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–9.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Ristiana, E. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Ipa Siswa Kelas V SD Di Kecamatan Herlang*. 04, 281–288.
- Rivai, S. (2013). *Media Pengajaran(Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Rohman Qomarul Yakin, I Nyoman Putu Suwindra, I. B. P. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan Jatuh Bebas*. 09, 89–90.



- Rusman. (2012). *model-model pembelajaran*. Bandung : Seri manajemen Sekolah bermutu.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja grafindo.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan*. PT Grafindo Persada.
- Salmia, & Yusri, A. M. (2021). Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21 di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 82–92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/>
- Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZ Media.
- Sintya, D., Fadila, N., Prasetyo, K., Suprijono, A., & Surabaya, U. N. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP*. 2(2), 171–180.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 18(1), 22–27.
- Slameto. (2017). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Subana. (2000). *Statistik Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. PT Bumi Aksara.
- Sukirman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, Salmia, S. (2023). Population, Sample (Quantitative) and Selection of Participants/Key Informants (Qualitative). *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, Vol. 7 – N(6), 131–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i1.5259>
- Sulihin B. Sjukur. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nom.



- Tan. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Taoufik Hidayat. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*.
http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/14.1.01.05.0134.pdf
- Tirmayasari, T., Jufri, A. W., & Harjono, A. (2019). *Learning materials of natural science of characters-based problems on light and optical concept* (A. A.G., N. A.B.D., W. I., D. A.A., & A. C.U. (ed.); Vol. 1402, Nomor 4). IOP Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/4/044092>
- Toni nasution, M. A. L. (2018). *Konsep dasar ilmu pengetahuan sosial*. Samudra Biru.
- Yahaya, A. (2005). *Teori-teori motivasi*.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>
- Yusri, A. Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas VII Di SMP Negeri Pangkajene. *Jurnal „Mosharafa“*, 7.1, 53.



Lampiran 1

Rekap Penilaian Akhir Semester (PAS) Tahun 2023

| No. | Nama Sekolah | Nilai Rata-rata IPS | Ket. |
|-----|-----------------------|---------------------|------|
| 1 | SDI Sailong | 68 | |
| 2 | SDI Japing | 74 | |
| 3 | SDN Pabundukang | 70 | |
| 4 | SDI Panaikang | 67 | |
| 5 | SDI Hombes Armed | 68 | |
| 6 | SDI Balangpunnia | 72 | |
| 7 | SDI Moncongloe | 67 | |
| 8 | SDI Mongcong-mongcong | 75 | |



Lampiran 2

Instrumen Validasi

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Unit Pendidikan Pascasarjana Jalan Sirihno No. 10, Kota Makassar 90132

BUKUT KETERANGAN VALIASI

Yang harusnya tertera di bawah ini:

1. Nama : Dr. Idris, S.Pd, M.Pd
2. NIM : 091202001
3. Asal Program Studi : Psikologi

Mengisi dan mengisi informasi penelitian yang ada:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa di kelas IPS.

Kategori:

Nama : Dr. Idris, S.Pd, M.Pd

Program Studi : Psikologi

IPK : 85,00

Daftar siap/terima siap : disetujui dan diterima, penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi

1. Profesor, Dr. Idris, S.Pd, M.Pd
2. Asisten, Dr. Idris, S.Pd, M.Pd

Disetujui oleh dosen yang berwenang dan dapat dipergunakan sebagai referensi:

Dr. Idris, S.Pd, M.Pd

Yang harus diisi oleh:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Unit Pendidikan Pascasarjana Jalan Sirihno No. 10, Kota Makassar 90132

LEMBAR VALIASI
BPP

- a. **Formulir BPP**

Daftar isi formulir BPP yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

2. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

3. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

4. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

5. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

6. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

7. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

8. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

9. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

10. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

11. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

12. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

13. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

14. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

15. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

16. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

17. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

18. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

19. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

20. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

21. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

22. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

23. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

24. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

25. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

26. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

27. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

28. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

29. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

30. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

31. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

32. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

33. **Formulir BPP** yang ada:

1. **Formulir BPP** yang ada:
2. **Formulir BPP** yang ada:
3. **Formulir BPP** yang ada:
4. **Formulir BPP** yang ada:

34. **Formulir BPP** yang ada


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
21-2 Gedung Pascasarjana Jalan Sultan Abdul Rahmān No. 159 Kota Makassar 90231

| No | Aspek Penilaian | Skala | | | |
|---|---|---|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. Tes Kemampuan Akademik | a. Tingkat minat pokok pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | b. Terdapat Capaian Pembelajaran yang relevan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | c. Terdapat Tujuan Pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | d. Terdapat kompetensi dasar dan kompetensi inti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | e. Terdapat indikator pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | f. Menampilkan metode pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | g. Menampilkan media dan sumber pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | h. Menampilkan langkah-langkah pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | i. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | 2. Isi BPP/Modul Ajar | a. Referensi utama BPP/Modul KT dan KD | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Referensi utama pembelajaran KD ke dalam indikator | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| c. Referensi utama uraian indikator terhadap pencapaian KD | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| d. Kejelasan rumusan indikator | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| e. Relevansi antara kompetensi indikator dengan materi yang telah diajari | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| f. Relevansi antara indikator dengan materi yang telah diajari | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| g. Relevansi antara materi dengan KT dan indikator | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| h. Kejelasan cara penyusunan materi operasional dalam setiap tahapan pembelajaran KT dan KD | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| i. Kejelasan tujuan (tujuan KT dan KD) materi yang diajarkan sebagai tujuan pembelajaran (uruk) tiap fase | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3. Bahasa yang Digunakan | | a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat bahasa Indonesia yang baik dan benar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Sila Kacamata Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat bahasa Indonesia yang baik dan benar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | d. Menggunakan istilah ilmiah sesuai topik dan mudah dipahami | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 4. Waktu yang digunakan | a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | b. Penentuan alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. Metode belajar yang digunakan | a. Penggunaan rumus dan logika pembelajaran terhadap pencapaian indikator | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| | b. Referensi fase-fase pada modul pembelajaran yang digunakan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Berikutnya: hasil penilaian yang diberikan, maka dapat diperoleh:

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


FUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. Gading Prasasti Jala Idris, Makassar, 90214

v. Isu & Catatan Penelitian

1.

2.

3.

4.

5. dan

Dr. Basma, M. A.
 Validator


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PUBLIKASI DAN PENERBITAN

SILABUS

Sekolah Pendidikan
Kelas/ Semester
Mata Pelajaran

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--|--|---|------------------|--|
| IPS 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mempertahankan kehidupan masyarakat di tengah sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa | <ul style="list-style-type: none"> Interaksi sosial budaya Sosialisasi Penggunaan sosial budaya Penggunaan ekonomi | <ul style="list-style-type: none"> Menguraikan gambar/diagram/ foto/ video/ teks/ hasil-hasil penelitian sosial dan hasil-hasil penelitian di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat | Teknik Penilaian: a. Penilaian Sikap, Penilaian Keterampilan b. Penilaian pengetahuan Tes c. Penilaian Keterampilan: Urut Kerja | 12 Jam Pelajaran | <ul style="list-style-type: none"> Buku guru Buku Murid Media Persepsi Indonesia lain |
| 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya mempertahankan kehidupan masyarakat di tengah sosial dan budaya untuk memperkuat | <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang pertanian pertanian | <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis data terkait dengan kegiatan ekonomi Mendiskusikan kegiatan ekonomi dan perannya untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia Menyajikan secara lisan dan tertulis hasil diskusi tentang kegiatan ekonomi dan perannya | | | |



| | |
|------------------------------|--|
| menilai dan persolan bangsa. | |
|------------------------------|--|

• TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan bermain peran tentang pentingnya menjangkau tinggi rasa persatuan dan kesatuan, murid dapat mengetahui pentingnya menjangkau tinggi rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan kegiatan bermain menulis cerita tentang usaha-usaha yang dilakukan pemimpin bangsa dalam membina kehidupan bangsa bermasyarakat dan berbangsa, murid menceritakan tentang usaha-usaha yang dilakukan pemimpin bangsa dalam membina kehidupan hidup bermasyarakat dan berbangsa dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang jenis pekerjaan atau usaha yang dilakukan oleh masyarakat terkait kegiatan ekonomi, murid dapat mengungkapkan pendapatnya tentang bagaimana menjangkau kegiatan orang lain dalam usaha dengan tepat.

• MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

• METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : PBL (Problem based learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, pengajaran

• MEDIA/LAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Lat : Teks bacaan, Poster, Bonek Ekstensi Wordwall, Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Murid kelas V, Teks li Buku Tematik : Tematik Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kemendiknas Pendidikan dan Kebudayaan

• LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Indikator PBT | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|---------------------------------------|---|--|---------------|
| Pendahuluan | | <ul style="list-style-type: none"> + Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran murid + Kelas diinformasikan tentang apa yang akan dipelajari hari ini + Murid dapat menceritakan apa yang sudah dipelajari tentang kegiatan ekonomi | 15 menit |
| | | <ul style="list-style-type: none"> + Murid diminta menceritakan kegiatan di dan kehidupan kelas + Murid menceritakan kegiatan guru tentang apa yang sudah dipelajari hari ini, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan | |
| Tahap 1: Orientasi murid pada masalah | | <ul style="list-style-type: none"> + Murid diberikan permasalahan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dibagikan dalam pembelajaran + Pembiasaan membaca, Murid dan guru mendiskusikan permasalahan kegiatan ekonomi yang telah dilakukan + Guru menjelaskan alasan pembelajaran yang akan dipelajari | |
| Kegiatan Inti | Tahap 2: Mengorganisasi masalah-masalah untuk belajar | <ul style="list-style-type: none"> + Guru mengingatkan materi yang sudah dipelajari sebelumnya + Guru menjelaskan dengan masalah pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat + Murid menceritakan Kembali usaha-usaha yang dilakukan pemimpin bangsa dalam membina kehidupan hidup bermasyarakat dan berbangsa dan kemampuannya terhadap pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat + Murid memanfaatkan website Wordwall.net dengan template Random wheel + Murid membaca cerita yang terdapat pada aplikasi game wordwall, Murid ini digunakan sebagai jembatan untuk menyimpulkan dengan materi selanjutnya | 75 menit |
| | Tahap 3: Membantu murid menyimpulkan masalah | <ul style="list-style-type: none"> + Guru menampilkan poster tentang pekerjaan + Murid mengamati poster tersebut, kemudian Murid membaca nama-nama berbagai pekerjaan yang terdapat pada poster tersebut | |
| | Tahap 4: Mengorganisasi | <ul style="list-style-type: none"> + Selanjutnya murid membaca teks materi tentang cara menjangkau | |

| | | | |
|---------|---|---|------------|
| | dan menyajikan hasil karya | keanekaragaman mata pencatatan masyarakat pada buku mand. Murid melakukan diskusi panel bersama teman sekelas dan kelompok. Guru Tema diskusi adalah cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam arena. • Sebelum memulai diskusi, guru dan murid menentukan pembicara, sutelan, dan moderator. • Setelah diskusi selesai, murid diminta membuat kesimpulan hasil diskusi. | |
| Penutup | Tahap 5 Mengonfirmasi dan mengaitkan materi pokok pembelajaran | • Murid bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 1. Apa saja yang telah dipelajari dan kegiatan hari ini? 2. Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? • Murid bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Murid menyimak penjelasan guru tentang skema pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu meminta orang tua untuk mencatatkan pembelajaran menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru. • Murid menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. • Menyanyikan lagu daerah. • Kelas ditutup dengan doa bersama. | 16 mand |

- **PEMILAHAN**
 • Teknik Pemilahan
 a. Pemilahan Sikap
 Murid melakukan refleksi terhadap sikap yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

| Muatan | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|------------------|------------------|------------------|
| IPS | KD IPS 1 dan 4.1 | Tertulis | Uraian |

• **Uraian Kerja**

| Muatan | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|------------------|------------------|------------------|
| IPS | KD IPS 1 dan 4.1 | Uraian | Uraian |

• **Bentuk Instrumen Penilaian**

| No. | Tanggapan | Nilai | Hasil | Tindak Lanjut |
|-----|-----------|-------|-------|---------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| 4. | | | | |
| 5. | | | | |

Refleksi Guru

Mengajar
Kepala Sekolah

Johari 20
Guru Kelas 5

WPS

WPS



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD HERCULAN
 Kelas / Semester : V/2
 Mata Pelajaran : IPS
 Pembelajaran : 3
 Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Mengetahui dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Meniliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Mengetahui pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetika, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

| IPS | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|--|--|
| | 3.3 Mengenal peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan masyarakat | 3.3.1 Mengenal pembacuan/ideologi atau sistem yang memengaruhi kehidupan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat. |
| | 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan masyarakat | 4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik, pengaruh Indonesia, sebagai Negara kepulauan/maritim, dan agung, serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. |
| | Memperkuat Pemahaman dan penguasaan belajar | |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca teks tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi dan bagaimana kegiatan ekonomi sangat penting.
2. Dengan kegiatan membaca, murid dapat peran ekonomi sebagai kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, murid dapat mengidentifikasi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat dengan baik.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menjelaskan akibat jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat dengan baik.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : PBL (Problem based learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, penugasan

F. MEDIA/LAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Lat : Teks bacaan, Game Edukasi, Worksheet, Bagan, serta di kelas dan lingkungan sekitar.
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 6: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Struktur PBL | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|-------------|--------------|---|---------------|
| Pendahuluan | | <ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran murid. • Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid. • Murid diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan pengantar tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. • Murid diminta membaca laporan diri dan kebersihan kelas. | 15 menit |

| | | | |
|------------------|--|---|----------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Murid memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. | |
| | Tahap 1: Orientasi murid pada masalah | <ul style="list-style-type: none"> • Murid menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. • Penjelasan membaca, Murid dan guru melaksanakan perkembangan kegiatan kelas yang telah dilakukan. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Murid dibagi kelompok. | |
| Kegiatan inti | Tahap 2: Mengorganisasi kelas: guru murid untuk belajar | <ul style="list-style-type: none"> • Murid membaca naskah pada buku murid. Kemudian, murid membaca teks materi tentang kegiatan ekonomi pada buku murid. • Guru mengajak murid mengingat kembali materi kegiatan ekonomi yang telah ia baca sebelumnya. • Pada kegiatan Ayo Mencoba, murid membuat peta pikiran (mind map). Murid siap dapat dibuat pada kertas manila, aslinya, atau pun kertas karton. • Murid boleh berkreasi menggunakan tinta warna-warni dan membuat bentuk, mada, map sesuai keinginannya. • Murid membuat kelompok terdiri atas 4 orang. | 70 menit |
| | Tahap 3: Membentuk kelompok berdasarkan kemampuan individu masing-masing kelompok | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan gambar tentang kegiatan ekonomi. • Kemudian, murid melakukan pengelompokan kegiatan ekonomi berdasarkan tingkat kesulitan dalam mempelajari. • Murid memisahkan gambar Wordwall dan dengan template Random wheel. • Setelah berdiskusi, Guru dapat mengajak murid untuk melakukan diskusi secara utuh untuk membahas jawaban murid. | |
| | Tahap 4: Mengorganisasi kelas dan menyajikan hasil karya | <ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan jawaban mereka di depan teman sekelas. Kelompok lain dapat menyimak atau menambahkan jawaban mereka. • Selain kegiatan ini, Guru dapat berperan sebagai observer. • Pada akhir kegiatan diskusi, Guru meminta murid untuk menyimpulkan kembali murid dan menggunakan jawaban terbaik setiap diskusi. | |
| Penutup | Tahap 5: Mengorganisasi kelas dan mengevaluasi proses pembelajaran keseluruhan | <ul style="list-style-type: none"> • Murid bersama guru melakukan refleksi pada pembelajaran yang telah berlangsung. 1. Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? 2. Apa yang akan dilakukan untuk mengatasi perbedaan di sekitar? • Murid bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Murid menerima penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama dengan yaitu: menerima tugas yang sudah disampaikan pengalamannya menghadapi perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru. • Murid menerima, serta motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. • Menyajikan tugas akhir. • Kelas ditutup dengan doa bersama. | 10 menit |

II. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap
Mengingat hal-hal tersebut (positif atau negatif) yang diharapkan murid dalam sikap disiplin.

b. Penilaian Pengetahuan

| Isi Materi | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|------------|------------------|------------------|------------------|
| IPS | KD IPS.1 dan 4.1 | tes tulis | uraian |

2. Unjuk Kerja

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membuat tentang usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok, murid dapat menyebutkan/mengidentifikasi contoh usaha-usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok dengan tepat.
2. Dengan kegiatan, murid dapat mengidentifikasi akibat yang terjadi jika manusia tidak melakukan kegiatan ekonomi.
3. Dengan kegiatan berdiskusi, membuat laporan, murid dapat mengkomunikasikan jenis usaha perorangan dan jenis usaha kelompok.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Scientific
- Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, penugasan

F. MEDIA ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Teka-teki, Poster, Dengan benda di kelas dan lingkungan sekitar.
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 5: Buku Teks dan Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Siswa PBL | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|------------------|--|---|---------------|
| Pendahuluan | | <ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibagi dengan sama, memberikan label dan mengkotak-kotakkan kardus. • Kelas diorganisir dengan dua bagian dan satu kelompok. • Murid dibagi menjadi dua kelompok. Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran, terutama tentang tugas dan tanggung jawab. • Murid diminta membaca karangan dan karangan kelas. | 10 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Tahap 1</p> <p>Murid melakukan penelitian</p> <p>Tahap 2</p> <p>Membaca dan membuat laporan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Murid membuat kelompok guru yang mempunyai setiap disiplin yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. • Pembelajaran membuat Murid dan guru mendiskusikan pembelajaran sebagai Murid yang telah dilakukan. • Guru menjelaskan dan memberikan penjelasan yang akan dipelajari. • Guru membagikan 2 gambar 1 gambar kegiatan ekonomi dan 1 gambar yang menunjukkan kegiatan ekonomi. • Murid mengamati dan membandingkan 2 poster tersebut. • Guru meminta murid mendiskusikan apakah jika manusia tidak melakukan kegiatan ekonomi. • Guru meminta murid mendiskusikan kegiatan ekonomi dengan menggunakan Wordwall dan dengan lembar Rantai nilai. • Pada Game ini roda yang akan diputar berisi pertanyaan, kemudian murid diminta murid menjawab atau menggambar pertanyaan yang akan diputar. Game ini akan menghasilkan skor karena digunakan dengan murid untuk memperhatikan materi pelajaran. • Setelah berdiskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sekilas secara bergantian. • Kelompok lain dapat menyanyikan atau memberikan saran kepada kelompok yang sedang presentasi. • Dalam kegiatan ini, guru dapat menjadi moderator atau menilai salah satu murid. | 75 menit |
| Kegiatan Penutup | Tahap 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan poster tentang jenis usaha perorangan dan jenis usaha kelompok. • Murid mengkomunikasikan jenis usaha perorangan dan jenis usaha kelompok dengan mempresentasikan. | |

| | | |
|---------|---|---|
| | kelompok | instruksi monitoring dan dengan simpul Pardon efesi: |
| | Tahap 4 Mengambil ngalan dan menyajikan hasil karya | <ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai, setiap kelompok dapat mempresentasikan di depan teman sekelas secara bergantian. Kelompok lain dapat mengajukan atau memberikan saran kepada kelompok yang sedang presentasi. Dalam kegiatan ini, guru dapat menjadi moderator atau memilih salah satu ruolo. Guru membagikan kembali materi pada guru-guru asatya yang dikelas sendiri dan kelompok. |
| Penutup | Tahap 5 Simpulan a. dan mengevalu asi proses pembelajaran masalah | <ul style="list-style-type: none"> Mind bersama guru membahas kembali atas pembelajaran yang telah berlangsung. Apa saja yang telah diajarkan dan kegiatan hari ini? Apa yang akan dilakukan untuk mengatasi perbedaan di kelas? Mind bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Mind mengimam penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua, meminta orang tua untuk memberikan pengalamannya mengenai perbedaan di lingkungan sekitar rumah, atau menceritakan kembali kepada guru. Mind menyimpulkan cara motivasi belajar menginspirasi siswa. Siapa yang menyapa orang? Kelompok yang menyapa. |

IV. PENUTUPAN

5. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol positif atau negatif yang diungkapkan siswa dalam setiap diskusi.

b. Penilaian Pengetahuan

| Materi | Instrumen | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|--------------------|------------------|------------------|
| PAK | KD IPS.1.1 dan 4.1 | Tertulis | Uraian |

2. Untuk Kerja

| Materi | Instrumen | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|--------------------|------------------|------------------|
| PAK | KD IPS.1.1 dan 4.1 | Uraian | Uraian |

3. Untuk Instrumen Penilaian

a. Atrial Penilaian Sikap

| No. | Tanggal | Nama Murid | Catatan Penilaian | Waktu Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|------------|-------------------|-------------|---------------|
| 1. | | | | | |
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |
| 5. | | | | | |

Revisi Guru

Mengisi
Kepala Sekolah

Mahasiswa Januari 2024
Guru Kelas 5

MP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah Pendidikan : SD INFEEL CILILANG
Kelas / Semester : V/2
Mata Pelajaran : IPS
Pertemuan : 1
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Mengetahui dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Meniliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Mengetahui pengetahuan faktual dengan cara menganalisis, mengidentifikasi, melihat, membaca dan menyimpulkan berdasarkan data yang telah dipelajari, membuat catatan, tabel dan sebagainya, dan benda-benda yang dipelajari di rumah dan di sekolah.
4. Mengetahui pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam rangka yang sistematis, dalam rangka yang sistematis dan logis dalam rangka yang sistematis, dalam rangka yang sistematis dan logis dalam rangka yang sistematis.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

| PS | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|--|---|
| 3.2 | Mengenal, memahami, dan menerapkan konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan. | 3.2.1 Menjelaskan pengertian ekonomi, konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan. |
| 4.2 | Mengenal, memahami, dan menerapkan konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan. | 4.2.1 Menjelaskan pengertian ekonomi, konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca teks bacaan tentang kegiatan ekonomi, siswa dapat memahami konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan.
- Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat memahami konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan.
- Dengan kegiatan bermain peran, siswa dapat memahami konsep, prinsip, dan teori ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi dan keuangan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, Penugasan

F. MEDIA/LAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Lat : Teks bacaan, gambar, Game Edukasi Wordwall, Beragam bentuk di kelas dan lingkungan sekitar.
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Tahapan Pembelajaran | Subkegiatan | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|----------------------|-------------|---|---------------|
| Kegiatan awal | PBL | <ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, doa, dan absensi • Literasi: <ul style="list-style-type: none"> • Murid membaca teks tentang kegiatan ekonomi pada buku tematik kelas V tema 6 bab 17 • Murid menyampaikan isi teks bacaan | 15 Menit |

| | | | |
|---------------|---|--|----------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Apresiasi: Peserta didik mendapat pertanyaan dari guru untuk menggali pengetahuan. 1. Masih apakah kalian dengan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat? 2. Jenis usaha apakah yang sering ditemukan di lingkungan sekitar kalian? | |
| | Tahap 1: Orientasi murd pada masalah | <ul style="list-style-type: none"> Orientasi: Menyampaikan tema, sub tema, skema pembelajaran, dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu (1) menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat, (2) mengidentifikasi dan mendeskripsikan kegiatan ekonomi dan produk kegiatan masyarakat di lingkungan sekitar dengan tepat, dan (3) mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan memanfaatkan barang bekas dengan benar. Motivasi: Murd dapat menyaksikan Logo Indonesia Raya. Guru memberikan informasi tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. | |
| Kegiatan inti | Tahap 2: Mengorganisasikan murd untuk belajar | <ul style="list-style-type: none"> Murd mengulas kembali kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya. Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang menghasilkan produk unggulan dan masyarakat di lingkungannya. Murd melakukan penelitian pada objek yang telah disediakan. | 75 menit |
| | Tahap 3: Membimbing penyelidikan individu | <ul style="list-style-type: none"> Murd membuat kelompok berdasarkan murd. Guru meminta murd mendeskripsikan kegiatan ekonomi yang dimanfaatkan. | |
| | Membentuk kelompok | <ul style="list-style-type: none"> Motivasi, Murd dengan kelompok Rotasi wheel. Pada Game ini murd yang lebih cepat menjawab pertanyaan kemudian diminta murd mengulas atau menceritakan pengetahuan yang telah dipelajari. Game ini akan dilanjutkan oleh kelompok lain yang menang. Proses belajar ini berlangsung di dalam pembelajaran kelas untuk membantu murd yang mengalami kesulitan. | |
| | Tahap 4: Menganalisis dan menyimpulkan hasil belajar | <ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai, guru meminta murd untuk mendiskusikan hasil jawaban secara klasikal. Guru meminta salah satu kelompok untuk melaporkan jawabannya, kelompok lain dapat menanggapi atau menambahkan makna penting jawaban dan membuat rangkuman yang berbeda. | |
| Penutup | Tahap 5: Mengaitkan dan mengaitkan proses pemecahan masalah | <ul style="list-style-type: none"> Murd bersama guru melakukan refleksi atau pembelajaran yang telah berlangsung. 1. Apa saja yang telah dipelajari dan kegiatan hari ini? 2. Apa yang akan dilakukan untuk menghadapi perbedaan di sekitar? Murd bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Murd menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyimpulkan kegiatan bersama dengan yaitu meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghadapi perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru. Murd mengaitkan cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. Menyanyikan lagu daerah. Kelas ditutup dengan doa bersama. | 10 Menit |

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap
Menilai hal-hal mengenai (positif atau negatif) yang ditunjukkan murid dalam sikap disiplin

b. Penilaian Pengetahuan

| Muatan | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|--------------------|------------------|------------------|
| IPS | KD IPS 3.1 dan 4.1 | Tertulis | Uraian |

2. Uraian Kerja

| Muatan | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|--------------------|------------------------------|---------------------------|
| IPS | KD IPS 3.1 dan 4.1 | Uraian tertulis dan hasil | Format penilaian pada DGS |

Rafaela Dina

Mengajar Kepala Sekolah

Makassar, Januari 2024
Guru Kelas 5

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPPD)

Makassar merupakan salah satu kabupaten atau kota yang memiliki banyak industri. Untuk memenuhi kebutuhan penduduk, banyak industri yang dibutuhkan. Kegiatan ekonomi setiap orang berbeda-beda karena bisa sesuai kemampuan masing-masing.

Banyak kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar kita, misalnya jual beli barang, jasa angkutan umum, jasa pengasap rembet, penulisan guru naskah, dan usaha kerajinan lainnya. Bagaimana cara kamu melakukan pengamatan kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat tempat tinggalmu. Identifikasi kegiatan-kegiatan ekonomi yang menghasilkan produk unggulan dari masyarakat tempat tinggalmu.

(Isi dan Identifikasi)

Kegiatan-kegiatan Masyarakat di Lingkungan Sekitarnya:

Produk Unggulan:

Berikut ini beberapa produk di sekitarmu yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber penghasilan. Tulis saja dengan cara membuat daftar, kemudian memotretkan atau gambar secara sederhana produk tersebut. Sebutkan sumber daya yang ada, apa saja yang dimanfaatkan untuk menghasilkan produk tersebut? Berapa jumlah tenaga dan uang yang digunakan untuk memproduksi produk tersebut, cara pengoperan, dan cara pemasaran hasil produksinya. Lakukan hasil analisis pada tabel berikut.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPDI) 3

Banyak orang melakukan usaha di bidang ekonomi untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Apa yang akan terjadi jika orang tidak mau berusaha? Coba diskusikan bersama teman sekelompokmu. Rangkailah tulisan hasil diskusi pada kolom berikut!

Tuliskan Hasil Diskusi

Kamu telah memahami beragam bentuk usaha berdasarkan pengelompokan. Ada usaha yang dikelola sendiri dan ada usaha yang dikelola kelompok. Sekarang, buatlah klipng berdasarkan kelompok tentang jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan usaha yang dikelola kelompok dengan langkah-langkah berikut.

1. Cari informasi tentang jenis-jenis usaha berdasarkan dan kelompok, baik informasi personal maupun tidak bergantung dari berbagai media cetak.
2. Pilihlah informasi yang kamu peroleh. Tentukan pula sumbernya.
3. Kumpulkan hasil gundukanmu dan tempelkan pada lembaran kertas folio.
4. Putuskan usaha apa-jenis usaha berdasarkan dengan jenis-jenis usaha kelompok.
5. Berdiskusi kelompok hingga masing-masing anggota kelompok.
6. Buatlah judul klipng "Jenis-jenis Usaha Berdasarkan dan Kelompok".
7. Tulis nama nama anggota kelompokmu.
8. Tempelkan hasilnya kepada Bagan/Bo. Guru untuk dinilai.
9. Berdasarkan klipng yang kamu buat bersama kelompokmu, salah satu usaha berdasarkan dan kelompok pada kolom berikut.

Nama Anggota Kelompok : No. : Data Usaha Individu

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

(LKPDI) 3

Kesejahteraan masyarakat akan terdapat jika kegiatan ekonomi berlangsung aktif dan lancar. Tingginya kegiatan ekonomi akan membuat kesejahteraan masyarakat meningkat. Apa yang akan terjadi jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik? Bagaimana pengaruhnya terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat? Diskusikan hal tersebut bersama 4 orang temannya. Kemudian, tuliskan hasil diskusi pada kolom berikut!

Tuliskan Hasil Diskusi



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

[LKPD] 4

Lakukanlah diskusi bersama teman-teman satu kelas dan Bapak/Ibu Guru. Temu diskusi adalah tentang cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha. Tentukan siapa yang menjadi pembeli, penjual, dan moderator, berdiskusi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan mengungkapkan pendapat atau pertanyaan dengan sopan dan santun. Berikut hal-hal yang didiskusikan.

1. Daerah tempat tinggal.
2. Jenis pekerjaan atau usaha yang dilakukan oleh masyarakat terkait dengan tipo kegiatan ekonomi.
3. Cara menghargai pelaku kegiatan ekonomi. Sajikan kesimpulan hasil diskusi. Kumpulkan hasilnya kepada Bapak/Ibu Guru.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

MATERI 1

Menurut masyarakat, barang-barang kebutuhan adalah barang-barang yang diperlukan untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang paling mendasar untuk bertahan hidup, seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal. Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup, seperti pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang diperlukan untuk meningkatkan status sosial, seperti kendaraan mewah, rumah mewah, dan liburan ke luar negeri. Kebutuhan manusia tidak terbatas, karena manusia selalu menginginkan lebih. Oleh karena itu, manusia harus mampu membedakan antara kebutuhan yang penting dan yang kurang penting. Dengan demikian, manusia dapat mengatur prioritas dalam memenuhi kebutuhannya.

1. Pertanian
Usaha pertanian merupakan usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat Indonesia. Hal ini sesuai dengan keadaan alam Indonesia sebagai negara agraris. Hasil pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, ubi, dan pisang.



2. Perkebunan
Perkebunan merupakan usaha pemanfaatan tanah dengan menanam tanaman keras. Perkebunan dapat dibedakan atas perkebunan rakyat dan perkebunan besar. Perkebunan rakyat adalah perkebunan yang dikelola oleh rakyat. Perkebunan besar biasanya dikelola oleh pemerintah atau perusahaan. Hasil perkebunan besar biasanya dijual untuk ekspor sehingga dapat menghasilkan devisa bagi negara. Contoh hasil perkebunan antara lain karet, kelapa, kelapa sawit, dan tebu.



3. Peternakan



Peternak adalah usaha memelihara binatang piaraan yang disebut ternaknya. Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu peternakan hewan besar (sapi, kerbau, dan kuda), hewan kecil (babi, ayam, kelinci, dan bebek), dan unggas (ayam, itik, orok, dan burung).

4. Perikanan

Usaha perikanan dalam hal ini adalah usaha perikanan darat, yaitu usaha memelihara ikan di perairan darat dengan cara memuat kolam. Perikanan darat meliputi perikanan air tawar dan perikanan air payau. Contoh hasil perikanan air tawar misalnya ikan gurami, nila, bawal, dan lele. Hasil perikanan air payau contohnya ikan banding.



5. Kehutanan

Usaha kehutanan dapat dilakukan dengan melakukan penanaman terhadap bibit-bibit hutan dengan melakukan reboisasi atau penanaman hutan. Contoh hasil usaha kehutanan antara lain kayu, rotan, damar, dan kemenyan. Usaha kehutanan juga penting untuk menjaga keseimbangan alam. Pohon-pohon yang tumbuh di hutan membantu penyerapan air ke dalam tanah. Dengan demikian, usaha kehutanan juga penting untuk menjaga keseimbangan alam. Selain itu, hutan juga berfungsi sebagai tempat tinggal berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Oleh karena itu, hutan juga penting untuk menjaga keseimbangan alam.



6. Pertambangan

Pertambangan adalah usaha untuk menggali atau memisahkan mineral dari kerak bumi manusia. Mineral yang berada di dalam perut bumi, usaha mengolahnya perlu dilakukan.



peralatan atau penambangan. Contoh hasil barang tambang antara lain emas, minyak bumi, dan batu bara.

7. Industri

Industri adalah usaha atau kegiatan untuk memproduksi bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah berasal dari sumber daya alam. Industri dilakukan untuk meningkatkan mutu atau nilai suatu barang. Usaha ini dapat digolongkan menjadi perorangan, kelompok, atau badan perusahaan, baik pemerintah maupun swasta. Contoh hasil industri adalah barang menjadi pakaian, pengolahan ikan menjadi ikan kaleng, dan karet menjadi ban.



8. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menjual barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan merupakan hasil hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang-barang hasil industri. Perdagangan yang dilakukan antar negara disebut ekspor impor. Jika ekspor adalah usaha mengirim dan menjual barang keluar negeri, impor adalah usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri.



9. Jasa

Usaha jasa adalah usaha menyediakan jasa untuk produk berwujud untuk mendapatkan keuntungan atau laba. Perhatikan gambar di atas. Pekerjaan menjadi pemandu wisata merupakan bagian dari usaha jasa. Usaha-usaha dalam bidang jasa antara lain usaha bank, obat, angkutan umum, dan bidang pariwisata.



Materi 2

Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri dan Kelompok

Berdasarkan pengelolanya, usaha ekonomi dapat dibedakan menjadi dua. Pertama, usaha ekonomi yang dikelola sendiri. Kedua adalah usaha ekonomi yang dikelola kelompok. Berikut contoh usaha-usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok.

1. Usaha Ekonomi yang dikelola sendiri Usaha ekonomi yang dikelola sendiri atau perseorangan biasanya modalnya terbatas. Contoh usaha ekonomi yang dikelola sendiri atau perseorangan sebagai berikut.
 - a. Usaha pertanian Seorang petani kebanyakan mengelola usaha pertanian secara perseorangan dengan modal terbatas. Meskipun demikian, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran. Namun, hanya beberapa orang saja yang bisa melakukannya.
 - b. Industri kecil Industri kecil biasanya berupa industri rumah tangga. Industri kecil biasanya dikelola secara perseorangan. Contoh industri kecil seperti usaha kerajinan (mebel, meja, kursi, dan lemari), industri benak, kerajinan anyaman, dan tembikar.
 - c. Usaha perdagangan Usaha perdagangan yang dikelola secara perseorangan biasanya perdagangan atas jumlah kecil barang menengah. Contohnya usaha membuka toko kecil seperti toko kelontong milik Ibu Udin. Contoh lainnya seperti membuka warung, penjual keliling, pedagang kaki lima, pedagang di lapak-lapak pasar, dan pedagang hasil bumi.
 - d. Usaha jasa Banyak usaha jasa yang dikelola secara perseorangan. Contoh usaha jasa yang dikelola perseorangan antara lain usaha salon, bengkel, fotokopi, tukang listrik, dan tukang kayu.
2. Usaha ekonomi yang dikelola kelompok Usaha ekonomi yang dikelola secara berkelompok adalah usaha yang di dalamnya jasa/benda bersama-sama berdasar hal modal, pengelolaan, maupun output. Ada tiga bentuk usaha ekonomi yang dikelola secara bersama-sama, yaitu Persa, CV, PT, BUM, Perusahaan Daerah, dan Koperasi.
 - a. Firma Firma adalah perusahaan yang didirikan oleh sekurang-dua orang. Biasanya terdiri firma adalah orang-orang yang sudah saling kenal. Setiap anggota firma mempunyai hak untuk berdiskusi atas nama firma. Risiko tidak ada anggota firma ditanggung bersama.
 - b. CV (Commanditaire Vennootschap/Pasokan Komanditer)

CV adalah perusahaan yang didirikan oleh satu orang pengusaha atau lebih. Modal CV berasal dari pengusaha itu dan dari beberapa partner modal. Pengusaha menjadi peminor perusahaan dan bertanggung jawab atas kelangsungan hidup perusahaan. Para partner modal mendapatkan pembagian CV. CV hanya pengusaha. Selain perusahaan yang berbentuk CV, ada yang berbentuk firma. Hal ini terjadi bila sekurang-dua orang mendirikan perusahaan dan membutuhkan tambahan modal.

- c. PT (Perusahaan Terbatas)
- d. BUM (Badan Usaha Milik Negara)
- e. Perusahaan Daerah
- f. Koperasi Koperasi adalah usaha bersama dalam bidang ekonomi. Kerja sama dalam koperasi berdasarkan prinsip saling menguntungkan dan kesamaan kebutuhan anggotanya. Di Indonesia ada lima bentuk koperasi, yaitu Koperasi Konsumen, Koperasi Simpan Pinjam, Koperasi Produksi, Koperasi Jasa, dan Koperasi Serba Usaha.

Materi 3

Bagaimana pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat? Apa itu simak perusahaan berikut.

Kegiatan ekonomi adalah suatu kegiatan seseorang, perseorangan, maupun masyarakat, untuk memproduksi barang dan jasa maupun mengonsumsi barang dan jasa tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan, seseorang akan melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan baik berupa barang, pangan, dan papan. Dalam sebuah kegiatan ekonomi, terdapat perubahan uang. Seseorang akan mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhannya selain melakukan kegiatan ekonomi lainnya, yaitu melakukan pekerjaan. Setiap manusia tidak akan terlepas dari kegiatan

ekonomi. Kegiatan ekonomi tidak hanya dilakukan oleh seseorang, namun juga dilakukan oleh perusahaan, organisasi, pemerintah, bahkan negara. Kegiatan utama yang dilakukan dalam bidang ekonomi terdiri atas:

1. Produksi

Produksi yaitu kegiatan memanfaatkan faktor (kegunaan) suatu benda. Produksi juga berarti menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Tujuan dari kegiatan produksi secara umum adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam rangka mendapat kesejahteraan. Tujuan khusus kegiatan produksi, yaitu untuk menghasilkan barang dan jasa, mendapatkan keuntungan, dan sebagai alat pemenuh kebutuhan.

2. Distribusi

Distribusi adalah perjalanan atau penyampaian barang-barang dari jasa dari produsen ke konsumen. Tujuan dari distribusi adalah menyebarkan barang atau jasa dari tempat produsen ke tempat pengguna atau pembeli. Pelaku distribusi dapat memperoleh upah maupun keuntungan dari kegiatan distribusi barang yang dialakannya.

3. Konsumsi

Konsumsi adalah tindakan menghabiskan atau mengurangi secara berangsur-angsur manfaat suatu barang dalam memenuhi kebutuhan untuk memelihara kelangsungan hidupnya. Tujuan kegiatan konsumsi yaitu untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan konsumsi juga memiliki fungsi menjaga kelangsungan hidup, memenuhi semua kebutuhan.

Manfaat kegiatan ekonomi tersebut, seperti pengeluaran untuk kebutuhan masyarakat. Semakin maju kegiatan ekonomi dalam suatu negara, berarti semakin lancar juga arus peredaran uang, barang, dan jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Dengan demikian, tingkat kesejahteraan juga semakin meningkat. Diperlukan kondisi ekonomi dan politik yang stabil agar kegiatan ekonomi yang berlangsung di suatu negara dapat berjalan dengan baik. Pemerintahan yang stabil dapat mencapai pertumbuhan ekonomi yang terus menerus meningkat dan kesejahteraan masyarakat.

Kami telah memahami tentang kegiatan ekonomi dan pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir, kalian diminta untuk menggambar peta pikiran dan mind map yang telah kalian pelajari tersebut. Mind map dapat dibuat pada kertas manila, selembar, ataupun kertas karton. Kami telah menyediakan gambar untuk kalian sebagai panduan dalam membuat mind map atau peta pikiran. Berikut adalah dan sekresi mungkin. Contohnya sebagai berikut:

Kami telah memahami tentang kegiatan ekonomi dan pengaruhnya bagi kehidupan masyarakat. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir, kalian diminta untuk menggambar peta pikiran dan mind map yang telah kalian pelajari tersebut. Mind map dapat dibuat pada kertas manila, selembar, ataupun kertas karton. Kami telah menyediakan gambar untuk kalian sebagai panduan dalam membuat mind map atau peta pikiran. Berikut adalah dan sekresi mungkin. Contohnya sebagai berikut:




PURAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P3-VRTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
11, 27 Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan No. 106 Kota Makassar 90231

| | | | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 2 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1. Kisi-kisi dan Tes | | | | | | | |
| a. Relevansi antara indikator dengan jumlah butir soal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Relevansi antara indikator dengan rumus yang dipakai | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Relevansi antara butir soal dengan kompetensi dasar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Relevansi antara butir soal dengan rumus yang dipakai | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e. Rumusan indikator menggunakan kalimat positif yang operasional | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Bahasa yang Digunakan | | | | | | | |
| a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. Rumusan indikator tidak mengandung pernyataan ganda | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

C. Sesi & Catatan Perbaikan

1. *Uji coba tes*

2. *Uji coba tes*

3. *Uji coba tes*

4. *Uji coba tes*

5. *Uji coba tes*


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR (PRETEST dan POSTEST)

| No. | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator Soal | Bentuk Tes | Ruang Kognitif | Bobot | No. Soal |
|-----|---|------------------|---|---------------|----------------|-------|----------|
| 1. | 3.2 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk mencapai kemajuan dan pemertan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan kerangka ideologi. | Kegiatan ekonomi | 1. Muri dapat menentukan letak geografis Indonesia diantara dua samudra. | Pilihan Ganda | C3 | | 1. |
| | | | 2. Muri dapat mengidentifikasi penyebab yang memengaruhi antara pelaku sebagai nelayan dan penjual ikan di pasar. | | C4 | | 2. |
| | | | 3. Muri dapat memilih jenis pekerjaan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. | | C4 | | 3. |
| | | | 4. Muri dapat memilih jenis pekerjaan penduduk sebagai anggota agasita. | | C5 | | 4. |
| | | | 5. Disajikan pernyataan, Muri dapat mengevaluasi untung/ rugi produksi barang hingga sampai pada konsumen. | Uraian | C5 | | 5. |
| | | | 6. Muri dapat mengidentifikasi contoh pekerjaan yang menghasilkan barang. | | C5 | | 6. |
| | | | 7. Muri dapat mengidentifikasi contoh kegiatan ekonomi dan | | C5 | | 7. |

- b. 2-3-1-4
c. 3-2-4-1
d. 4-2-3-1
5. Sebutkan contoh pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan barang!
Jawab: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG
7. Sebutkan 3 contoh hasil kegiatan ekonomi dari sektor pekarisan!
Jawab: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG
8. Sebutkan dan jelaskan tiga jenis kegiatan ekonomi di bidang jasa!
Jawab: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG
9. Jelaskan apa yang dimaksud dengan persekutuan komanditer (CV)!
Jawab: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG
10. Sebutkan dampak positif dan negatif pembangunan ekonomi!
Jawab: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

PUSAT PUBLIKASI DAN YERBASTARI MARYA TULTE BUNGAR (PE-YBT)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Jl. F. Ghufron Bojonegara Jalan Indah Alauddin Pte. 92010 Kota Makassar, Sulsel

LEMBAR VALUASI
LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN

a. Petunjuk

Salah satu penyusunan nilai dengan judul "Tinjauan Model Pembelajaran
Learning Management Game Edukasi Haidhof Terhadap Materi dan Hasil
Belajar (Hasil Pengamatan Sosial Masyarakat) Gugus II Kecamatan Petai Besar
Kabupaten Gowa", penulis telah melakukan observasi dan penelitian. Adapun
kemungkinan hasil yang dapat diobservasi:

1. Penelitian dengan menyajikan beberapa aspek, pemetaan, uraian, dan temuan-temuan untuk
memberikan informasi observasi dan pelaksanaan model pembelajaran.
2. Penelitian dengan menyajikan beberapa aspek dengan memberikan *scale* (skala) jika
belum ada yang telah tersedia dengan menggunakan data sebagai berikut:

1 = Tidak Relevan
2 = Cukup Relevan
3 = Relevan (+)
4 = Sangat Relevan

3. Untuk nilai-nilai, Rapi/itu dapat langsung membandingkan pada waktu yang sama untuk
observasi atau menggunakan pada bagian lain yang telah disediakan.

Tuliskanlah atau susunlah Rapi/itu untuk memberikan penelitian secara objektif

b. Format Penelitian

| No | Aspek Penelitian | Skala | | | |
|----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kerangka Lembar Observasi | | | | |
| | a. Petunjuk pengisian lembar observasi diuraikan dengan jelas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI NASKA TULIS ILMIAH (PS-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Jl. Jendral Sudirman, Selayudan, Kecamatan Duri, Kota Makassar 90221

| No | Aspek Penilaian | Skala | | | |
|----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kriteria dan dijabarkan dengan jelas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | Isi Lembar Observasi | | | | |
| | a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam RPP | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat menunjang dengan baik | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | d. Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak menimbulkan nilai negatif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | Bahasa yang Digunakan | | | | |
| | a. Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dengan bahasa dengan kalimat bahasa Indonesia yang baik dan benar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | c. Tidak menggunakan pemahan ganda | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan:

- Keterlaksanaan dengan kategori sangat baik
- Keterlaksanaan dengan kategori sangat baik
- Keterlaksanaan dengan kategori sangat baik
- Keterlaksanaan dengan kategori sangat baik

4. Saran & Cara Penulisan

-
-
-
-
-

5. Lain-lain

Verifikasi

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS GURU
DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

1. Mohon berilah tanda centang (✓) pada indikator SR, SR, dan SR yang tertera di bawah ini berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
2. Mohon berilah saran terkait hal yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

| NO | Aspek yang dinilai | Indikator | Penilaian | | | | | Saran |
|---------------|--------------------|---|-----------|----|---|----|----|-------|
| | | | SR | SR | K | SR | SR | |
| A. Format | 1. | Lembar observasi mudah dipahami | ✓ | | | | | |
| | 2. | Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas | ✓ | | | | | |
| | 3. | Absorpsi pengisian lembar observasi mudah dipahami | ✓ | | | | | |
| B. Isi | 1. | Sesuai dengan kebutuhan pembelajaran | ✓ | | | | | |
| | 2. | Kriteria kegiatan yang dinilai dinyatakan dengan jelas | ✓ | | | | | |
| | 3. | Adanya guru dalam kelas | ✓ | | | | | |
| | 4. | Adanya observasi yang tertera dalam 10% | ✓ | | | | | |
| C. Pengetikan | 1. | Bahasa mudah dipahami | ✓ | | | | | |
| | 2. | Sesuai dengan pedoman umum (KEMENKES RI, 2018) | ✓ | | | | | |

Kesimpulan:

Penyusunan dan penyempurnaan

Penyusunan dan penyempurnaan

Penyusunan dan penyempurnaan



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU KELOMPOK EKSPERIMEN
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERSANTUAN GAME EDUKASI WORDSWALL**

Judul Penelitian : Pengaruh Model Problem based learning
Bersantuan Game Edukasi Wordswall terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial
Mudi Kelas V Gugus II Kecamatan Pabellang
Kabupaten Gowa.

Sekolah Pendidikan : Gugus II Pabellang

Mata Pelajaran : IPS

Peneliti :

Samsul

Observer :

A. Petunjuk

1. Keri mohon, kagya bapak/ibu memberikan penilaian pengamatan
aktivitas guru.
2. Untuk penilaian dilihat dari beberapa aspek, dimana bapak/ibu
memberikan tanda positif (+) pada kolom nilai yang sesuai dengan
penilaian bapak/ibu.

B. Skala penilaian

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. = baik sesuai | 3 = sesuai |
| 2. = cukup sesuai | 4 = sangat sesuai |

Pertemuan :

Hari/tanggal :

| No | Aktivitas Guru | Keterlaksanaan | Penilaian |
|-----------------------------|--|----------------|-----------|
| | | Ya/Tidak | 4 3 2 1 |
| Kegiatan Pendahuluan | | | |
| 1 | Guru memulai pelajaran dengan salam, menanyakan kabar dan memimpin doa | | |
| 2 | Guru memberikan pengantar tentang pentingnya memahami sejarah kebangsaan | | |
| 3 | Guru menjelaskan tentang pentingnya sikap disiplin | | |
| Kegiatan Inti | | | |
| 4 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 5 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 6 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 7 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 8 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 9 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 10 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 11 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 12 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 13 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 14 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 15 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 16 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 17 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 18 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| 19 | Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan | | |
| 20 | Guru menjelaskan kegiatan pokok dengan kegiatan diskusi yang telah dilakukan | | |
| Kegiatan Penutup | | | |
| 1 | Guru memberi tugas rumah | | |
| 2 | Guru meminta lingkungan pelajaran | | |
| 3 | Guru memberikan evaluasi kepada siswa | | |


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-YKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 2 Gedung Pascasarjana Jalan Sahroni Abdulloh No. 384 Rant. Makassar 90111

| No. | Aspek Penelitian | Skala | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | a. Kesesuaian isi angket dengan isi-isi: | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Kesesuaian format angket dengan indikator | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | a. Baur angket dirumuskan dengan jelas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Baur angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 | a. Baur angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

C. Saran & Catatan Perubahan

1. perbaiki item jawaban A ts apa saja yang diubah
2. kefungsian
3. _____
4. _____
5. dit

No. _____
 Tanggal _____



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Nama: Ms. Azzahra
 Kelas: Har/Tengah
 Nomer pendaftaran: _____

1. Pada angket ini terdapat 24 butir pertanyaan. Mada jawaban yang benar benar cocok dengan pilihan
2. Jawaban yang benar dipengaruhi oleh jawaban sebelumnya dan mungkin salah
3. Catatan tanggapan dari siswa tentang jawaban yang benar dengan memberikan tanda check (✓) sesuai kelerangan pilihan jawaban

Keterangan pilihan jawaban:
 STS = Sangat Tidak Sesuai
 TS = Tidak Sesuai
 S = Sesuai
 SS = Sangat Sesuai

| No. | Pernyataan | Pilihan Jawaban | | | |
|---------------------------------------|---|-----------------|---|----|----|
| | | STS | S | TS | SS |
| Takut dalam Mengajukan Tugas | | | | | |
| 1 | Saya menghindari tugas IPS dengan sungguh-sungguh | | | | |
| 2 | Saya menyelesaikan tugas IPS dengan tepat | | | | |
| 3 | Saya tidak selalu asang dengan pelajaran IPS | | | | |
| Ujar dalam Menghadap Kesulitan | | | | | |
| 4 | Jika nilai IPS saya jelek, saya akan terus nejer belajar agar nilai saya menjadi baik | | | | |
| 5 | Saya akan menelaah jika apabila saya dapat mengerjakan soal IPS dengan memperhatikan nilai baik | | | | |
| 6 | Apabila saya mendapat soal yang sulit maka saya tidak akan berusaha untuk mengerjakan | | | | |
| Mengajukan Ilmiah | | | | | |

| No | Pernyataan | Pilihan Jawaban | | | |
|--|---|-----------------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| 7 | Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik. | | | | |
| 8 | Saya tidak selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami. | | | | |
| 9 | Saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. | | | | |
| Benar Berjaya Mandiri | | | | | |
| 10 | Saya selalu mengerjakan soal tes IPS yang diberikan oleh guru. | | | | |
| 11 | Dalam mengerjakan tugas rumah soal IPS saya mendapat nilai tinggi. | | | | |
| 12 | Saya dapat menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri. | | | | |
| 13 | Saya tidak sering mendapatkan tugas IPS bersama dengan teman. | | | | |
| Cepat Belajar dan Tegas-Berji | | | | | |
| 14 | Saya sering belajar IPS karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara. | | | | |
| 15 | Saya sering belajar IPS karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran. | | | | |
| 16 | Saya tidak sering belajar IPS dengan cara berkelompok. | | | | |
| Dapat Mengaplikasikan Pendapatnya | | | | | |
| 17 | Saya tidak sering jika memberikan pendapat dan selalu diabaikan teman lain. | | | | |
| 18 | Jika ada pendapat yang berbeda maka saya akan mempertahankan pendapat saya. | | | | |
| 19 | Saya berusaha untuk mempertahankan pendapat saya dari teman. | | | | |
| Tidak Mudah Menyerah Hal yang Diberikan | | | | | |
| 20 | Saya tidak mudah menyerah dengan jawaban teman. | | | | |
| 21 | Saya tidak yakin dapat menjawab soal IPS yang diberikan guru. | | | | |
| 22 | Setiap saya mengerjakan soal IPS, saya mempunyai hasil yang berbeda dari teman. | | | | |

| No | Pernyataan | Pilihan Jawaban | | | |
|-----------------------------------|---|-----------------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| 23 | Jika ada soal yang saya belum dapat menjawab saya akan bertanya dengan teman. | | | | |
| Benar Berjaya Mandiri Soal | | | | | |
| 24 | Saya bertanya jika ada soal yang belum saya pahami. | | | | |
| 25 | Saya menjawab jika mendapat tugas dari guru. | | | | |
| 26 | Apabila ada soal yang saya belum dapat menjawab maka saya akan bertanya. | | | | |

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI MURID

Petunjuk:

1. Mohon berikan tanda centang (✓) pada indikator 55 indikator baik, dan tidak, A= kurang dan SA= sangat kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran
2. Mohon berikan saran tertulis yang menjadi kekurangan lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

| NO | Aspek yang diteliti | Indikator | Penilaian | | | | | Saran |
|----|---------------------|--|-----------|---|---|----|--|-------|
| | | | 50 | B | A | SA | | |
| A. | Indikator | 1. Sambil observasi mudah dipahami | | | | | | |
| | | 1. Penunjuk pengisian laporan observasi dengan baik | | | | | | |
| B. | Rubrik | 1. Secara umum mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran | | | | | | |
| | | 2. Kriteria kegiatan yang sesuai diidentifikasi dengan jelas | | | | | | |
| | | 3. Aktivitas pembelajaran dengan baik | | | | | | |
| C. | Aspek Validasi | 1. Bahasa mudah dipahami | | | | | | |

Kesimpulan:

Instrumen angket ini valid dan reliabel. Petunjuk dan cara yang diberikan pada instrumen.

Makassar, Januari 2024

Yusuf

| UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR | | | |
|-----------------------------------|------------------------------|----------------|--------|
| Koleksi Koleksi Nasional Cendek | | | |
| No | Indikator | Nilai | Jumlah |
| 1 | Tidak akan merasa puas jika | 1, 2, 3 | 3 |
| 2 | Uraian akan merasa puas jika | 4, 5, 6 | 3 |
| 3 | Merupakan nilai | 7, 8, 9 | 3 |
| 4 | Sangat merasa puas | 10, 11, 12, 13 | 4 |
| 5 | Tidak akan merasa puas jika | 14, 15, 16 | 3 |
| 6 | Dapat merasa puas jika | 17, 18, 19 | 3 |
| 7 | Tidak mudah merasa puas jika | 20, 21, 22 | 3 |
| 8 | Sangat merasa puas jika | 23, 24, 25 | 3 |
| Jumlah Soal | | | 25 |


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Al. 2 Selayang Pannasari Jalan Selayang Makassar No. 239 Kota Makassar 90231
BUKIT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Dr. Damarjati, M.A., M.Pd
2. NIDN : 291901857-01
3. Asal Program Studi : Paed. S. S. S. S.

Mengatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

.....

dari mahasiswa:

Nama : Farahati,

Program Studi : Paedagogik Sosial

NIM : 19060101033

Setelah siap/belum siap* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Setelah siap
2. Setelah siap

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


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Al. 2 Selayang Pannasari Jalan Selayang Makassar No. 239 Kota Makassar 90231
LEMBAR VALIDASI
RPP

4. Penutup:

Dalam rangka penjaminan mutu dengan judul "Pengondisi Hasil Penelitian Berbasis Literatur Menghasilkan Gases Edukatif Wawancara Terhadap Mahasiswa dan Hasil Belajar Ilmu Pengajaran Sosial MIPA Kelas V Gases II Komunitas Pembelajaran Kooperatif Genre", yang dilaksanakan RPP. Materi karya tersebut dapat memberikan:

1. Penelitian dengan mencakup informasi aspek, penelitian ilmiah, dan sumber-sumber untuk materi RPP yang telah disusun.
2. Penelitian dengan menyajikan informasi aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah sesuai dengan menggunakan skala sebagai berikut:

1 : Tidak Relevan
2 : Cukup Relevan
3 : Relevan
4 : Sangat Relevan

3. Untuk setiap item, RPP/Te dapat langsung dimasukkan pada kotak yang perlu untuk dinilai atau masukkan pada bagian lain yang telah disediakan.

Terimakasih atas keaktifan RPP/Te untuk memberikan penilaian secara objektif

5. Format Penelitian

| No | Aspek Penelitian | Skala | | | |
|----|-----------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Format RPP | | | | |
| a. | Terdapat identitas sekolah | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b. | Terdapat identitas mata pelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c. | Terdapat identitas kelas/benar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d. | Terdapat identitas waktu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Da. 1 Gedung Pascasarjana, Jalan Sultan Abdulhalim No. 209 Kota Makassar 90231

| No. | Aspek Penilaian | Skala | | | |
|-----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | a. Terdapat materi pokok pembelajaran b. Terdapat Capaian Pembelajaran c. Terdapat Tujuan Pembelajaran d. Terdapat kompetensi dasar dan kompetensi inti e. Terdapat indikator pembelajaran f. Menempatkan metode pembelajaran g. Menyajikan media dan sumber pembelajaran h. Menempatkan langkah-langkah hasil belajar i. Terdapat alat evaluasi/penilaian hasil belajar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | Indikator Materi Ajar a. Relevansi antara RPP dengan KI dan KD b. Relevansi antara pencapaian KD dan indikator c. Relevansi antara uraian indikator terhadap pencapaian KD d. Kejelasan rumusan indikator e. Relevansi antara besarnya indikator dengan materi yang ingin dicapai f. Relevansi antara indikator dengan materi yang ingin dicapai g. Relevansi antara materi dengan KD dan KI h. Kejelasan garis besar/outline materi operasional dalam setiap bab/sub bab/kegiatan untuk tiap fase i. Kejelasan sesuai format/isi materi operasional dalam setiap bab/sub bab/kegiatan untuk tiap fase | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | Indikator yang Diuraikan a. Menyajikan uraian yang sesuai dengan lajoh belajar/kegiatan yang baik dan benar b. Sifat Komprehensif/uraian yang diharapkan sesuai dengan lajoh/indikator/kegiatan yang baik dan benar c. Menyajikan uraian yang relevan dan menarik dimengerti d. Menyajikan uraian-urain secara tepat dan mudah di pahami | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 | Waktu yang digunakan a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran b. Realistis/akurasi waktu untuk setiap fase pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 | Metode/teknik yang digunakan a. Terkandung metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator b. Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan:

- instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- instrumen tidak dapat digunakan dan hasil diserahkan komisi


PUBAT PERUBAHAN DAN VERIFIKASI KARTAS TULIS ILMIAN (PS-YNTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 27 Nelayang Perintis Kemerdekaan Jalan Sultan AbdulRahman No. 270 Km. 10 Makassar 90221

c. **Surat & Catatan Perbaikan**

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. dan _____

Vakidake



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Subjek Pendidikan : **SD ISRAH SALUNG**
 Kelas / Semester : **V / 2**
 Mata Pelajaran : **IPS**
 Pembelajaran : **4**
 Alokasi waktu : **1 x 35 menit**

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- Mengetahui dan memahami ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

*** KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

| IPS | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|--|--|
| 3.3 | Mengetahui peran ekonomi dalam upaya menyjahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat keadilan dan persatuan bangsa | 3.3.1 Mengetahui peran budaya (sawahlari) emulsi sosial pembangunan ekonomi |
| 4.3 | Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyjahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat keadilan dan persatuan bangsa | 4.3.1 Mengetahui gambar/ foto/ video/ teks tulisan tentang interaksi sosial dan hasil pembangunan di lingkungan masyarakat serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat |

| | |
|-----------------------------------|--|
| sehari dan istirahat tiap hari | |
|-----------------------------------|--|

• TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan bermain peran tentang pentingnya menjaga diri agar pekerjaan dan kesehatan mund dapat mengetahui pentingnya menjaga diri agar pekerjaan dan kesehatan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang kondisi tentang usaha-usaha yang dilakukan perintis bangsa dalam mendirikan perusahaan hidup bermasyarakat dan berbangsa, mund menjelaskan tentang usaha-usaha yang dilakukan perintis bangsa dalam mendirikan perusahaan hidup bermasyarakat dan berbangsa dengan tepat.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang jenis pekerjaan dan usaha yang dilakukan oleh masyarakat terkait kegiatan ekonomi, mund dapat mengidentifikasi pendapatan yang ada-cara menghargai kegiatan orang lain dalam usaha dengan tepat.

• MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

• METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran: Semantik
- Model Pembelajaran: PBL (Problem Based Learning)
- Metode Pembelajaran: Ceramah, percobaan, diskusi, permainan

• MEDIA, ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat: Teks, Sacak, Poster, Gambar, Eklasi Wordwall
- Dengan benda konkret dan lingkungan sekitar
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 6: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

• LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Waktu | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|-----------|----------|---|---------------|
| Pengantar | 10 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran murid. • Guru mengajak murid untuk berdoa sebelum memulai. • Murid siap menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penjelasan tentang pentingnya menaati tata tertib di sekolah. | 15 menit |
| Inti | 30 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta membaca kisah dan berdiskusi tentang. • Murid menyampaikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. | |
| Penutup | 10 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Murid menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. • Pembiasaan membaca. Murid dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang akan dilakukan. • Guru menjelaskan hasil pembelajaran yang akan dicapai. | |
| Kuis | 10 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari sebelumnya. • Guru mengaitkan dengan masalah pengantar kegiatan ekonomi terhadap kegiatan kesejahteraan masyarakat. • Murid menceritakan kembali usaha-usaha yang dilakukan perintis bangsa dalam mendirikan perusahaan hidup bermasyarakat dan berbangsa dan berkeadilan terhadap pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. • Murid menambahkan website Wordwall.net dengan template Random wheel. • Murid membaca naskah yang terdapat pada aplikasi game wordwall. Naskah ini digunakan sebagai panduan untuk menyimpulkan dengan materi selanjutnya. | 15 menit |
| Tugas | 10 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan poster tentang pekerjaan. • Murid mengamati poster tersebut, kemudian Murid membaca naskah sebagai panduan untuk menyimpulkan perkembangan penjelasan guru tentang pekerjaan yang ada pada buku mund. | |
| Tugas | 10 menit | <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya mund membaca teks materi tentang cara menghargai | |

| | | | |
|------------|--|--|----------|
| | dan menyajikan hasil karya. | keberhasilan mata pelajaran disajikan pada buku murid. Murid melakukan diskusi panel bersama teman sekelas dan Sepakbola Guru. Tema diskusi adalah tema-tema yang terdapat dalam program yang lain dalam kelas. • Sebelum memulai diskusi, gurudan murid mendiskusikan pembicara, narasumber, dan moderator. • Setelah diskusi selesai, murid diminta membuat kesimpulan hasil diskusi. | |
| Pencapaian | Tatap muka Mengenal isi dan mengaitkan proses penelitian masalah | <ul style="list-style-type: none"> Murid bersama guru melakukan sebuah atau pembelajaran yang telah berlangsung. Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? Apa yang akan dilakukan untuk menghadapi perbedaan di sekolah? Murid bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Murid menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan belajar mengajar yaitu: meminta pasang kuis untuk mencatatkan pengalamannya mengenai perbedaan & lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru. Murid menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. Mengamati lagu daerah. Kelas ditutup dengan doa bersama. | 15 menit |

PEMBAHASAN

Teknik Pembelajaran

a. Pembelajaran Berbasis Masalah

Mencari tahu hasil penelitian yang telah dilakukan yang menunjukkan hasil dalam sikap disiplin.

b. Pembelajaran Berbasis Masalah

| Muatan | Indikator | Teknik Pembelajaran | Bentuk Instrumen |
|------------|----------------|------------------------------|---------------------------------|
| IPS | KD IPS 1 dan 4 | Teknik Pembelajaran Tertulis | Uraian |
| Untuk Raga | Indikator | Teknik Pembelajaran | Bentuk Instrumen |
| IPS | KD IPS 1 dan 4 | Uraian | Bentuk Instrumen pada Buku Guru |

Bentuk Instrumen Pembelajaran

a. Lembar Penilaian Sikap

| No | Tanggapan | Nama Murid | Catatan Penilaian | Nilai Sikap | Tanda Tangan |
|----|-----------|------------|-------------------|-------------|--------------|
| 1. | | | | | |
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |
| 5. | | | | | |

Buku Guru:

Mengajar
Kepala Sekolah,

Pada tanggal, Januari 2024
Penyaji

[SYAMSUNYA SYAMSUNYA]
NIP. 19640302 199301 3 003

[BARMATI]
NIM. 19061102822



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD IMPRES BALONG
Kelas / Semester : V / 2
Mata Pelajaran : IPS
Pertemuan : 3
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Mengetahui dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENGARAIAN KOMPETENSI

| KES | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|---|---|
| 3.3 | Memahami peran ekonomi dalam masyarakat berdasarkan kebutuhan di bidang sosial dan budaya untuk masyarakat lokal, nasional, dan internasional | 3.3.1 Mengenal gambar/foto/video teks (bacaan) tentang interaksi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pentingnya pembangunan untuk budaya dan ekonomi masyarakat |
| 4.3 | Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam masyarakat berdasarkan masalah-masalah di bidang sosial dan budaya | 4.3.1 Menyebutkan hasil penelitian karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/bertanah air luas, serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi |

mempunyai kasakusut dan pakaian rumah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca teks tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi dengan tepat
2. Dengan kegiatan metode membaca teks peran tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat, murid dapat menjelaskan pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat dengan tepat
3. Dengan kegiatan presentasi tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menjelaskan bahwa jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat dengan tepat

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, penugasan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Teks bacaan, Gempa Buku dan Wordwall, Gambar benda di kelas dan lingkungan sekitar
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 5: Buku Teks, Televisi, Komputer 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Struktur PBL | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|-------------|--------------|---|---------------|
| Pendahuluan | | <ul style="list-style-type: none"> Kelas dibuka dengan salam, mengecek kehadiran murid Kelas disuguhkan dengan dua gambar oleh salah seorang murid Murid dapat menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan pertanyaan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan Murid diminta menceritakan kegiatan diri dan kaitannya kelas | 10 menit |

| | | | |
|---------------|--|--|----------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Murid memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. | |
| | Tahap 1: Orientasi Murid pada masalah | <ul style="list-style-type: none"> • Murid menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. • Pendekatan membaca: Murid dan guru melaksanakan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Murid dibagi kelompok. | |
| Kegiatan Inti | Tahap 2: Mengorganisasi dan Murid untuk belajar | <ul style="list-style-type: none"> • Murid membaca serial pada buku murid. Kemudian, murid membaca teks materi tentang kegiatan ekonomi pada buku murid. • Guru mengajak murid mengingat kembali materi kegiatan ekonomi yang telah ia baca sebelumnya. • Pada kegiatan Ayo, Mencoba, murid membuat peta pikiran (mind map). Mind map dapat dibuat pada kertas manila, asus, atau pin kertas lain. • Murid bebas berkreasi menggunakan kreasi warna-warna lain membuat bentuk, nama, map sesuai lingkungannya. • Murid membentuk kelompok terdiri 4-5 orang. • Guru menjelaskan gambar tentang kegiatan ekonomi. • Siswa dibagi -murid membentuk kelompok kegiatan ekonomi ke dalam lingkup kesetaraan masyarakat. • Murid melaksanakan aktivitas wawancara dengan template Random Wheel. • Setelah berdiskusi, Guru dapat mengajak murid untuk melakukan diskusi secara klasikal untuk membahas jawaban murid. | 10 menit |
| | Tahap 3: Membimbing dan pendirian individual maupun kelompok | <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan gambar tentang kegiatan ekonomi. • Siswa dibagi -murid membentuk kelompok kegiatan ekonomi ke dalam lingkup kesetaraan masyarakat. • Murid melaksanakan aktivitas wawancara dengan template Random Wheel. • Setelah berdiskusi, Guru dapat mengajak murid untuk melakukan diskusi secara klasikal untuk membahas jawaban murid. | |
| | Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya | <ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat memarahi beberapa kelompok untuk menambahkan jawaban mereka di depan kelas sebagai kelompok lain, dapat menggunakan atau menambahkan jawaban mereka lain. Dalam kegiatan ini Guru dapat berperan sebagai moderator. • Pada akhir kegiatan diskusi, Guru mengajak murid untuk menyimpulkan jawaban murid dan menegaskan kembali serial materi diskusi. | |
| Penutup | Tahap 5: Mengakhiri dan mengevaluasi proses pembelajaran | <ul style="list-style-type: none"> • Murid bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghapal perbedaan di sekitar? • Murid bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Murid menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Terakhir mendapatkan kegiatan bersama orang tua yaitu meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghadapi perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru. • Murid menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. • Menyanyikan lagu daerah. • Kelas ditutup dengan doa bersama. | 10 menit |

II. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan murid dalam sikap disiplin.

b. Penilaian Pengetahuan

| Materi | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|--------------------|------------------|------------------|
| IPS | KD IPS 1.1 dan 4.1 | tertulis | Uraian |

2. Unjuk Kerja



| Muatan | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|--------------------|-----------------------|----------------------------------|
| IPS | KD IPS 3.1 dan 4.1 | Urut, kerja dan hasil | Rubrik penilaian hasil Roko Guru |

3. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Sikap

| No. | Tanggal | Nama Murid | Celatan Penilaian | Buku Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|------------|-------------------|------------|---------------|
| 1. | | | | | |
| 2. | | | | | |
| 3. | | | | | |
| 4. | | | | | |
| 5. | | | | | |

Rafika Guru

Mengetahui
Kepala Sekolah

Palakassang, Januari 2024
Penulis

(SYAMUDRA SYARIF, S.Pd)
NIP. 19800022 199301 2 303

(LASSRATI)
NIM. 109001510222



Status
Sebelum Pendidikan : SD INPRES 3 ALONG
Kelas Bersekolah : V/II
Mata Pelajaran : IPS

| Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Pembelajaran | Penilaian | Akron Vitec | Sumber Belajar |
|--|---|---|---|--------------|--|
| IPS | | | | | |
| 3.3 Mengenal peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan kehidupan masyarakat di tingkat lokal dan budaya untuk memperkuat keadilan dan persatuan bangsa | <ul style="list-style-type: none"> ↳ Ideologi sosial budaya ↳ Sosialisme ↳ Perilaku sosial budaya ↳ Pembangunan ekonomi | <ul style="list-style-type: none"> ↳ Mengenal gambar/foto/video foto-foto tentang ideologi sosial dan hasil-hasil pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat | Teknik Penilaian: a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Urut, Kerja, Hasil | 12 Juli 2024 | • Buku guru • Buku Murid • Materi • Peta Indonesia • Atlas |
| 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan kehidupan masyarakat di tingkat sosial dan budaya untuk memperkuat | <ul style="list-style-type: none"> ↳ Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia dalam tingkat ↳ perilaku ↳ penerapan | <ul style="list-style-type: none"> ↳ Mengenal data terkait dengan kegiatan ekonomi ↳ Merencanakan kegiatan ekonomi dan perannya untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia ↳ Menyajikan secara lisan dan tertulis hasil diskusi tentang kegiatan ekonomi dan perannya | | | |



kegiatan dan pelaksanaan tugas.

- perencanaan dan pelaksanaan
- pengawasan
- pelaksanaan
- penyusunan
- penyusunan

untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah Pendidikan : SD IPMES SAILONG
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : IPS
 Pembelajaran : 3.2.2.2
 Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- Mengetahui dan menjelaskan ajaran agama yang dianutnya.
- Menjalin hubungan yang positif, berkeadilan, damai, adil, dan penuh rasa hormat dengan sesama manusia, keluarga, teman, guru, dan masyarakat.
- Mengetahui, memahami, menghargai, dan memelihara nilai-nilai budaya, sosial, dan lingkungan yang ada di sekitar rumah, sekolah, dan masyarakat.
- Mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, dalam rangka meningkatkan kualitas diri, dan dalam rangka meningkatkan kualitas masyarakat.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

| IPS | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|---|---|
| 3.3 | Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, dalam rangka meningkatkan kualitas diri, dan dalam rangka meningkatkan kualitas masyarakat. | 3.3.1 Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, dalam rangka meningkatkan kualitas diri, dan dalam rangka meningkatkan kualitas masyarakat. |
| 4.3 | Mengaplikasikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya. | 4.3.1 Mengaplikasikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya. |

| | |
|-------------------------|-------------|
| Siswa | untuk |
| mempertahankan | kelestarian |
| dan pemertanian bangsa. | |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca teks buku tentang kegiatan ekonomi, murid dapat menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat.
- Dengan kegiatan berlatih menggambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat, murid dapat mengidentifikasi dan menuliskan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar dengan tepat.
- Dengan kegiatan berdiskusi tentang pemanfaatan barang bekas, murid dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan memanfaatkan barang bekas dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN


- Pendekatan Pembelajaran: Saintifik
- Model Pembelajaran: PBL (Problem based learning)
- Metode Pembelajaran: Simulasi, percobaan, diskusi, Penugasan

F. MEDIA/LAT. BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Lat.: Teks buku, gambar, Game Edukasi Montessori
- Beragam benda di rumah dan lingkungan sekitar
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 5: Baju Terindah, Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Tahapan Pembelajaran | Aspek PBL | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|----------------------|-----------|--|---------------|
| Kegiatan awal | | <ul style="list-style-type: none"> Dalam pembelajaran, guru dan siswa: Latihan: Murid membaca teks Jember usaha pada buku teks kelas V tema 5 hal 87 Murid menyampaikan isi teks tersebut. | 15 Menit |
| Kegiatan inti | | <ul style="list-style-type: none"> Apersepsi: Peserta didik mendapat pertanyaan dan guru akan mengolah pemahaman. 1. Murid dibagikan kartu dengan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat? 2. Jenis usaha apa saja yang sering dilakukan di lingkungan sekitar? Orientasi: Menyampaikan bentuk, sub tema, skenario pembelajaran, dan manfaat pembelajaran yang akan dilaksanakan, (hal: 7) Menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat, (2) mengidentifikasi dan menuliskan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar dengan tepat, dan (3) mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan memanfaatkan barang bekas dengan benar. Motivasi: Murid dapat menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan pengantar tentang pentingnya memanfaatkan barang bekas. Tahap 1: Mengorganisasikan murid untuk belajar Tahap 2: Mengorganisasikan murid untuk belajar Tahap 3: Memantau dan membimbing penyediaan individual | 15 Menit |
| Kegiatan penutup | | <ul style="list-style-type: none"> Murid menggambar gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya. Kemudian, murid mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang menghasilkan produk unggulan dari masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya. Murid memahamkan jawabannya pada kartu yang telah disediakan. Murid membuat kelompok, terdiri atas tiga murid. Guru meminta murid mendiskusikan kegiatan ekonomi dengan anggota kelompok. | 15 Menit |


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P3-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. T. Gadjeng Pannanjanjau Jalan Taha Alauddin No. 209 Kota Makassar 90231
LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul: "Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Cipta II Kecamatan Pattalenaung Kabupaten Gowa", peneliti membutuhkan angket motivasi belajar. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan menandai beberapa aspek, penilaian utama, dan sub-aspek untuk memotivasi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan menandai beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (x) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:


1 : Tidak Relevan
 2 : Cukup Relevan
 3 : Relevan
 4 : Sangat Relevan

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat mengoreksi pada skala yang perlu untuk direvisi atau ketidaklengkapan pada bagian lain yang telah disediakan.

Terimakasih atas koreksi dan saran Bapak/Ibu untuk meningkatkan penilaian secara objektif.

B. Format Penilaian

| No | Aspek Penilaian | Skala |
|----|--|---------|
| | | 1 2 3 4 |
| 1 | Format Angket | |
| a. | Penyusunan angket menggunakan format yang ada. | |
| b. | Keseri atau disederhanakan format. | |
| 2 | Angket | |


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P3-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. T. Gadjeng Pannanjanjau Jalan Taha Alauddin No. 209 Kota Makassar 90231

| No | Aspek Penilaian | Skala |
|----|---|---------|
| | | 1 2 3 4 |
| a. | Ketersediaan isi angket dengan kisi-kisi | |
| b. | Ketersediaan butir angket dengan indikator | |
| c. | Ketersediaan angket dengan indikator dengan jelas | |
| d. | Penyusunan butir angket pada angket dapat mencakup indikator | |
| e. | Aspek pada angket dapat mencakup indikator | |
| f. | Aspek pada angket tidak mencakup indikator yang ada | |
| 3 | Isi Angket | |
| a. | Isi angket dirumuskan dengan jelas | |
| b. | Isi angket tidak mencakup arti ganda pada masing-masing pernyataan pernyataan | |
| 4 | Isi Angket yang digunakan | |
| a. | Isi angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa | |
| b. | Isi angket yang digunakan bersifat konstruktif | |

C. Saran & Catatan Penilaian

1.
2.
3.
4.
5. dan

.....
 Validasi

| | | | |
|---------|--|---|----------|
| | masukan kelompok | Worksheet.net dengan template Rasio-ahad <ul style="list-style-type: none"> Pada Rasio ini ada yang bisa diutar, belal, pertanyaan, kamudian diarah mend monevini atau mengonfirmasi pertanyaan yang telah diarah, Rasio ini bisa menghasilkan skor, karena diarahkan latihan monev untuk mengonfirmasi monev pelajaran. Pada saat kegiatan ini berlangsung, guru dapat berkolaborasi kelas untuk membantu monev yang mengkonfirmasi kesulitan. | |
| | Tahap 4 Mengonfirmasi dan menyimpulkan hasil kerja | <ul style="list-style-type: none"> Setelah selesai, guru mengajak murid untuk mendiskusikan hasil jawaban secara klasikal. Guru meminta salah satu kelompok untuk membaca jawaban, kemudian lain dapat menyimpulkan atau menambahkan monev penting jawaban dan kesimpulan jawaban Indonesia yang berbeda. | |
| Penutup | Tahap 5 Mengonfirmasi dan menyimpulkan hasil proses pembelajaran masalah | <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 1. Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? 2. Apa yang akan dilakukan untuk meningkatkan perbedaan di sekitar? Ilmu berbeda guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Ilmu berbeda guru menyimpulkan hasil kegiatan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya termasuk mengonfirmasi kegiatan, termasuk mengonfirmasi hasil monev yang telah diarahkan untuk mengonfirmasi jawaban yang berbeda-beda. Ilmu berbeda guru menyimpulkan hasil kegiatan aktivitas pembelajaran pada hari ini. Monev menyimpulkan hasil kegiatan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya termasuk mengonfirmasi kegiatan, termasuk mengonfirmasi hasil monev yang telah diarahkan untuk mengonfirmasi jawaban yang berbeda-beda. Monev menyimpulkan hasil kegiatan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya termasuk mengonfirmasi kegiatan, termasuk mengonfirmasi hasil monev yang telah diarahkan untuk mengonfirmasi jawaban yang berbeda-beda. Kelas diskusi dengan dua berbeda. | 10 Menit |

M. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Observasi hasil belajar siswa (point atau rating) yang diarahkan monev, sesuai dengan diarahkan.

b. Penilaian Pengetahuan

| | | | |
|--------|-------------------|------------------|------------------|
| Materi | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
| IPS | IPS IPS 1 dan 2.1 | Tertulis | Uraian |

2. Unjuk Kerja

| | | | |
|--------|-------------------|--------------------------|---------------------------|
| Materi | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
| IPS | IPS IPS 1 dan 2.1 | Unjuk kerja dan tertulis | Rubrik penilaian pada IPS |

Waktu dan:

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Patihagung, Januari 2024
Penulis

(STAMBUKA STAMBUKA STAMBUKA)
NIP. 19640322 1964031 2 002

(SARIMATI)
NIM. 12508110002



BENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (BPP)

Satuan Pendidikan : SD INPRES SAILONG
 Kelas / Semester : V/2
 Mata Pelajaran : IPS
 Pertemuan : 2
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI IPS

1. Menelaah dan menyajikan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menilai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Menelaah pengetahuan faktual dengan cara mengidentifikasi, menganalisis, membaca, dan menyimpulkan berdasarkan hasil tanya jawab di kelas, membaca cuplikan Teks dan gambarnya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bentuk yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

| IPS | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|-----|---|--|
| 3.5 | Mengenal peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk mempertahankan kelangkaan dan pemerataan bangsa. | 3.5.1. Menganalisis peran budaya, sosial, ekonomi, dan pembangunan ekonomi. |
| 4.5 | Mengenal hasil usaha, strategi, peran ekonomi dalam upaya kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk mempertahankan kelangkaan dan pemerataan bangsa. | 4.5.1. Mengenal strategi, hasil, video, foto, dan gambar tentang ekonomi, sosial, dan budaya. Menjelaskan peran, di lingkungan masyarakat, serta berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat, dan ekonomi masyarakat. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca tentang usaha ekonomi yang dilakukan sendiri dan kelompok, murid dapat menyebutkan materi ekonomi, contoh usaha ekonomi yang dilakukan sendiri dan kelompok dengan tepat.
2. Dengan kegiatan, murid dapat menguraikan akibat yang terjadi jika ada masalah atau melakukan kegiatan ekonomi.
3. Dengan kegiatan berdiskusi, murid dapat menguraikan jenis usaha perikanan dan jenis usaha kelompok.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.
- Model Pembelajaran : PBL (Problem based learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, peragaan.

F. MEDIA ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Teks bacaan, Poster, Benda-benda di kelas dan lingkungan sekitar.
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 5: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Strategi PBL | Deskripsi | Alokasi Waktu |
|-------------|-----------------|--|---------------|
| Pendahuluan | | <ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran murid. • Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid. • Murid diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan pengantar tentang pentingnya menaati peraturan tentang kebersihan. • Murid diminta menelaah keadaan diri dan kebersihan kelas. | 10 menit |
| | Tahap Orientasi | <ul style="list-style-type: none"> • Murid memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. | |

| | | | |
|---------------|--|---|----------|
| | Murid menyelesaikan masalah | <ul style="list-style-type: none"> Murid menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Pembiasaan perilaku Murid dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan terapan yang telah dilakukan. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. | |
| Kegiatan Inti | Tahap 2 Mengorganisasikan murid untuk belajar | <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan 2 gambar, 1 gambar kegiatan ekonomi dan 1 gambar tidak melakukan kegiatan ekonomi. Murid mengamati dan membandingkan 2 poster tersebut. Guru meminta murid menyebutkan apakah jika manusia tidak melakukan kegiatan ekonomi. Guru meminta murid mendiskusikan kegiatan ekonomi dengan menggunakan website Wordwall.net dengan template Random wheel. Pada Game ini ada yang telah diputar hasil pertanyaan, kemudian murid diminta untuk menjawab atau menggambar pertanyaan yang telah diarahkan. Game ini tidak menggunakan skor karena digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi siswa. Setelah berdiskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas sebagai bentuk tanggung jawab. Kelompok lain yang menyimpulkan atau memberikan koreksi jika ada kelompok yang sedang presentasi. Dalam kegiatan ini, guru dapat menjadi moderator atau menjadi salah satu murid. | 15 menit |
| | Tahap 3 Mencanangkan penyelesaian individu | <ul style="list-style-type: none"> Guru membagikan poster tentang jenis usaha, paragraf dan usaha kelompok. Murid mengerjakan soal pada lembar kerja yang telah disediakan. | |
| | Penutup | <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan soal tes formatif. Murid mengerjakan soal tes formatif. Guru memberikan umpan balik. Guru memberikan motivasi. Guru memberikan tugas rumah. Guru memberikan salam. | |

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Menilai sikap melalui perilaku (positif atau negatif) yang ditunjukkan murid dalam sikap disiplin.

b. Penilaian Pengetahuan

| Materi | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen |
|--------|------------------|------------------|------------------|
| IPS | KD IPS.3 dan 4.1 | Tertulis | Uraian |

2. Urut Kerja


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI HAK TULIS DUNIA (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Da. 1-Gelung Parangajene Jalan Indah Alimudin No. 200 Kota Makassar 90223

| | | | | | |
|---|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 3 | 3. Isi dan Isi dan Isi a. Relevansi antara indikator dengan variabel hasil soal b. Relevansi antara indikator dengan materi yang diajar c. Relevansi antara hasil soal dengan kompetensi dasar d. Relevansi antara hasil soal dengan materi yang diajar e. Rancangan indikator menggunakan bahasa perintah yang operasional | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | 3. Bahasa yang Digunakan a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat bahasa Indonesia yang baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti c. Menggunakan istilah-istilah sesuai tepat dan mudah dipahami d. Rancangan indikator tidak menggunakan penulisan ganda | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

C. Survei & Catatan Perilaku

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

UPTI


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Lembaga Penyelenggara Pendidikan Islam
 Nama _____
 No. Absen _____
 Nama Pelajaran IPS
 Ruang & Sesi _____
 Perhatikanlah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di belakang!

- Indonesia memiliki lebih banyak pulau yang terdapat. Termasuk banyak diantara dua kepulauan yaitu...
 A. pulau dan Atank
 B. Himba dan Atank
 C. penghalang dibagi-bagi
 D. pulau penampang
- Pada penduduk di daerah pedesaan banyak banyak yang bekerja sebagai nelayan. Berkecukupan banyak penduduk dalam penghasilan yang bekerja menanam sayur-sayuran. Hal ini menunjukkan bahwa...
 a. berproduksi dalam urban kemudian untuk penghasilan manusia
 b. Pekerjaan penduduk terdapat dengan mata
 c. Penduduk melakukan adaptasi terhadap budaya setempat
 d. Masyarakat bisa bekerja apapun sesuai keinginan mereka
- Salah satu kegiatan atau usaha yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut...
 a. Kegiatan ekonomi
 b. Konsumsi
 c. Produksi
 d. distribusi
- Indonesia disebut negara agraris karena sebagian besar penduduknya bekerja sebagai...
 a. pedagang
 b. petani
 c. nelayan
 d. peternak
- Perhatikan pernyataan berikut!
 1) Penjualan sepatu untuk keluarga
 2) Pengiriman barang ke toko sepatu
 3) Pembuatan sepatu di pabrik
 4) Penjualan sepatu di toko sepatu
 Proses produksi barang sampai kepada konsumen secara berurutan adalah...
 a. 1-2-3-4

- b. 3-3-1-4
c. 3-3-4-1
d. 4-2-3-1

8. Sebutkan contoh pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan barang!
Jawab: SD INPRES SALONGSD INPRES SALONG.
9. Sebutkan 3 contoh hasil kegiatan ekonomi dari sektor perikanan!
Jawab: SD INPRES SALONGSD INPRES SALONG.
10. Sebutkan dan jelaskan apa saja kegiatan ekonomi di bidang peternakan!
Jawab: SD INPRES SALONGSD INPRES SALONG.
11. Sebutkan apa yang dimaksud dengan peternakan konsepsi (CV) 1!
Jawab: SD INPRES SALONGSD INPRES SALONG.
12. Sebutkan dampak positif dan negatif pembangunan ekonomi!
Jawab: SD INPRES SALONGSD INPRES SALONG.

| No. | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator Soal | Bentuk Tes | Metode Penilaian | Bobot | No. Soal |
|-----|--|-------------------|--|---------------|--|--------------------------------------|----------|
| 1. | 3.3.Menguraikan peran ekonomi dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas bangsa Indonesia serta keberlangsungan dengan kerangka nilai | Kepuasan konsumen | 1. Murid dapat memaparkan hasil geografi Indonesia dan dari situ hasilnya. 2. Murid dapat menguraikan penyebab yang menyebabkan adanya pekerjaan sebagai nelayan dan peternak dan dari situ peternak dan nelayan yang menghasilkan barang yang dibutuhkan masyarakat. 3. Murid dapat memaparkan jenis pekerjaan peternak dan nelayan sebagai peternak agribisnis. 4. Murid dapat memaparkan Murid dapat menguraikan urutan proses produksi barang hingga sampai pada konsumen. 5. Murid dapat memaparkan contoh pekerjaan yang menghasilkan barang. 6. Murid dapat menguraikan contoh kegiatan ekonomi dari | Pilihan Ganda | C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | |



| | | | | |
|--|--|---|----|----|
| | | <ul style="list-style-type: none"> 8. Muri dapat menganalisis kegiatan ekonomi di bidang jasa 9. Muri dapat menjelaskan pengertian CBI 10. Muri dapat menyimpulkan dampak positif dan negatif pembangunan industry | 25 | 18 |
|--|--|---|----|----|




PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI BAHAN TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. T. Gadjeng Pongkoran Jalan Sultan Abdul Halim No. 259 Kota Makassar 90135

| No. | Aspek Penelitian | Skala | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | b. Kritis dan obyektif dengan jelas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | isi Lembar Observasi | | | | |
| | a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam RPP? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua elemen yang terdapat terdapat dalam pembelajaran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat menilai dengan baik | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | d. Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak memperhatikan nilai pada | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | Relevansi yang Digunakan | | | | |
| | a. Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan bahasa ilmiah Indonesia yang baik dan benar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | c. Tidak menggunakan penulisan pada | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Berdasarkan hasil penilaian yang telah diisi, maka dapat disimpulkan:

- Tertarik dapat digunakan untuk review
- Tertarik dapat digunakan untuk review
- Tertarik dapat digunakan untuk review
- Tertarik dapat digunakan untuk review


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI BAHAN TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. T. Gadjeng Pongkoran Jalan Sultan Abdul Halim No. 259 Kota Makassar 90135

a. **Survei & Catatan Penelitian**

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. **Daftar**

Validasi



KISI-KISI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERDANTURAN GAME EDUKASI WORDWALL

| No. | Indikator | Nomor Item |
|-----|--|---------------|
| 1 | Adanya pengajuan pertanyaan atau masalah | 1, 9, 16, 20 |
| 2 | Berfokus pada keterkaitan antar disiplin | 2, 9, 6, 12 |
| 3 | Pengumpulan informasi | 3, 10, 16, 17 |
| 4 | Menghasilkan produk atau karya dan memperluasnya | 7, 8, 11, 14 |
| 5 | Keterampilan | 4, 13, 15, 19 |

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator:

- Motivasi belajar (minat dan ketertarikan) pada indikator 55-motivasi baik, 56-baik, 57-kurang, 58-kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
- Motivasi belajar (minat dan ketertarikan) yang menjadi indikator 59-motivasi baik, 60-baik, 61-kurang, 62-kurang, berdasarkan penilaian Bapak/Ibu terkait lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

| No. | Aspek yang dinilai | Indikator | Skor | | | | | Sangat Baik |
|-----|--------------------|---|------|----|----|----|----|-------------|
| | | | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | |
| A. | Indikator | 1. Lembar observasi aktivitas guru | | | | | | |
| B. | Indikator | 1. Pelembut pengantar lembar observasi 2. Lembar observasi aktivitas guru 3. Lembar observasi aktivitas siswa 4. Lembar observasi aktivitas kelompok 5. Lembar observasi aktivitas individu 6. Lembar observasi aktivitas kelompok 7. Lembar observasi aktivitas individu 8. Lembar observasi aktivitas kelompok 9. Lembar observasi aktivitas individu 10. Lembar observasi aktivitas kelompok 11. Lembar observasi aktivitas individu 12. Lembar observasi aktivitas kelompok 13. Lembar observasi aktivitas individu 14. Lembar observasi aktivitas kelompok 15. Lembar observasi aktivitas individu 16. Lembar observasi aktivitas kelompok 17. Lembar observasi aktivitas individu 18. Lembar observasi aktivitas kelompok 19. Lembar observasi aktivitas individu 20. Lembar observasi aktivitas kelompok 21. Lembar observasi aktivitas individu 22. Lembar observasi aktivitas kelompok 23. Lembar observasi aktivitas individu 24. Lembar observasi aktivitas kelompok 25. Lembar observasi aktivitas individu 26. Lembar observasi aktivitas kelompok 27. Lembar observasi aktivitas individu 28. Lembar observasi aktivitas kelompok 29. Lembar observasi aktivitas individu 30. Lembar observasi aktivitas kelompok 31. Lembar observasi aktivitas individu 32. Lembar observasi aktivitas kelompok 33. Lembar observasi aktivitas individu 34. Lembar observasi aktivitas kelompok 35. Lembar observasi aktivitas individu 36. Lembar observasi aktivitas kelompok 37. Lembar observasi aktivitas individu 38. Lembar observasi aktivitas kelompok 39. Lembar observasi aktivitas individu 40. Lembar observasi aktivitas kelompok 41. Lembar observasi aktivitas individu 42. Lembar observasi aktivitas kelompok 43. Lembar observasi aktivitas individu 44. Lembar observasi aktivitas kelompok 45. Lembar observasi aktivitas individu 46. Lembar observasi aktivitas kelompok 47. Lembar observasi aktivitas individu 48. Lembar observasi aktivitas kelompok 49. Lembar observasi aktivitas individu 50. Lembar observasi aktivitas kelompok 51. Lembar observasi aktivitas individu 52. Lembar observasi aktivitas kelompok 53. Lembar observasi aktivitas individu 54. Lembar observasi aktivitas kelompok 55. Lembar observasi aktivitas individu 56. Lembar observasi aktivitas kelompok 57. Lembar observasi aktivitas individu 58. Lembar observasi aktivitas kelompok 59. Lembar observasi aktivitas individu 60. Lembar observasi aktivitas kelompok 61. Lembar observasi aktivitas individu 62. Lembar observasi aktivitas kelompok 63. Lembar observasi aktivitas individu 64. Lembar observasi aktivitas kelompok 65. Lembar observasi aktivitas individu 66. Lembar observasi aktivitas kelompok 67. Lembar observasi aktivitas individu 68. Lembar observasi aktivitas kelompok 69. Lembar observasi aktivitas individu 70. Lembar observasi aktivitas kelompok 71. Lembar observasi aktivitas individu 72. Lembar observasi aktivitas kelompok 73. Lembar observasi aktivitas individu 74. Lembar observasi aktivitas kelompok 75. Lembar observasi aktivitas individu 76. Lembar observasi aktivitas kelompok 77. Lembar observasi aktivitas individu 78. Lembar observasi aktivitas kelompok 79. Lembar observasi aktivitas individu 80. Lembar observasi aktivitas kelompok 81. Lembar observasi aktivitas individu 82. Lembar observasi aktivitas kelompok 83. Lembar observasi aktivitas individu 84. Lembar observasi aktivitas kelompok 85. Lembar observasi aktivitas individu 86. Lembar observasi aktivitas kelompok 87. Lembar observasi aktivitas individu 88. Lembar observasi aktivitas kelompok 89. Lembar observasi aktivitas individu 90. Lembar observasi aktivitas kelompok 91. Lembar observasi aktivitas individu 92. Lembar observasi aktivitas kelompok 93. Lembar observasi aktivitas individu 94. Lembar observasi aktivitas kelompok 95. Lembar observasi aktivitas individu 96. Lembar observasi aktivitas kelompok 97. Lembar observasi aktivitas individu 98. Lembar observasi aktivitas kelompok 99. Lembar observasi aktivitas individu 100. Lembar observasi aktivitas kelompok | | | | | | |
| C. | Aspek Waktu | 1. Waktu tidak dapat diisi | | | | | | |

Kesimpulan :
Instrumen angket ini valid dan reliabel. Perbaikan sesuai catatan yang diberikan pada instrumen.

Paraf/Assesing: Januari 2024
Validasi


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
U. J. Gedung Perencanaan, Jalan Sultan Abdullah No. 250, Kota Makassar 90000

| No. | Aspek Penilaian | Skala | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | a. Kesesuaian isi angket dengan isi-buku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Kesesuaian bentuk angket dengan isi-buku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | c. Kelengkapan angket disertai dengan judul | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | d. Pengisian-pengisian pada angket dapat mewakili indikator | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | e. Aspek pada angket dapat terjawab dengan baik | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | f. Aspek pada angket tidak menimbulkan ketidakjelasan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| g. | Bagi Responden | | | | |
| | a. Isi angket dirumuskan dengan jelas | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Isi angket tidak menimbulkan kebingungan pada saat pengisian-pengisian pertanyaan-pertanyaan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| h. | Bahasa yang digunakan | | | | |
| | a. Bahasa angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

C. Saran & Catatan Penilaian

1.

2.

3.

4.

5.


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
U. J. Gedung Perencanaan, Jalan Sultan Abdullah No. 250, Kota Makassar 90000

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
U. J. Gedung Perencanaan, Jalan Sultan Abdullah No. 250, Kota Makassar 90000

U. J. PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



Angket Motivasi Belajar

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Hari/Tanggal :

Aturan main angket:

1. Mode angket ini terdiri 28 butir pertanyaan. Isilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
2. Jawablah: jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (✓) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:
STS = Sangat Tidak Sesuai
TS = Tidak Sesuai
S = Sesuai
SS = Sangat Sesuai

| No. | Pernyataan | Pilihan Jawaban |
|---|--|-------------------|
| | | SS S TS STS |
| Tekun dalam Menyelesaikan Tugas | | |
| 1 | Saya menyelesaikan tugas IPS dengan sungguh-sungguh | |
| 2 | Saya menyelesaikan waktu tugas IPS dengan tepat | |
| 3 | Saya tidak merasa senang dengan nilai dari IPS | |
| Ulat dalam Menghadapi Kesulitan | | |
| 4 | Jika nilai IPS saya jelek, saya akan terus saja belajar agar nilai saya menjadi baik | |
| 5 | Saya akan merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal IPS dengan memperoleh nilai baik | |
| 6 | Apabila saya merasa malas yang sulit maka saya tidak akan berusaha untuk mengerjakan | |
| Mencari dan Menemukan | | |
| 7 | Saya selalu menemukan jawaban dari guru dengan baik | |
| 8 | Saya tidak punya bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami | |
| 9 | Saya selalu merasa puas tanggapan yang diberikan oleh guru | |
| Berani Berpendapat | | |
| 10 | Saya selalu mengerjakan sendiri tugas IPS yang diberikan oleh guru | |
| 11 | Dalam mengerjakan tugas IPS, saya selalu IPS saya mengerjakan nilai terbaik | |
| 12 | Saya dapat menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri | |
| 13 | Saya tidak senang mengerjakan tugas IPS bersama dengan teman | |
| Cepat Berani pada Tugas-tugas | | |
| 14 | Saya sering belajar IPS karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara | |
| 15 | Saya sering belajar IPS karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran | |
| 16 | Saya tidak senang belajar IPS dengan cara berkelompok | |
| Dapat Mempertahankan Pendapatnya | | |
| 17 | Saya tidak senang jika memberikan pendapat dan selalu ditanggapi teman lain | |
| 18 | Jika ada pendapat yang berbeda, maka saya akan menanggapinya | |
| 19 | Saya berusaha untuk mempertahankan pendapat saya saat diskusi | |
| Tidak Mudah Melepas Hal yang Dikyakini | | |
| 20 | Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman | |
| 21 | Saya tidak akan dapat memperoleh nilai terbaik karena tugas-tugas IPS jarang saya kerjakan dengan baik | |
| 22 | Setiap saya mengerjakan soal IPS, saya mempunyai target nilai minimal tertinggi di | |





1

Wali Kelas V

DAFTAR NILAI POSTTEST IPS KELAS V SDI SAILONG

| No. | Nama Siswa | Nilai IPS | Ket. |
|-----------------|-----------------|-----------|------|
| 1 | WISNU | 80 | |
| 2 | TASYA | 85 | |
| 3 | AINUN | 87 | |
| 4 | MUH REHAN | 90 | |
| 5 | NURUL QALBI | 85 | |
| 6 | MUH REHAN | 90 | |
| 7 | MUH FADU | 75 | |
| 8 | MUH AKSA | 85 | |
| 9 | ANISA DWI CLARA | 90 | |
| 10 | AKBAR | 85 | |
| 11 | PUTRI RAMADHANI | 87 | |
| 12 | SUCI RAMADHANI | 87 | |
| 13 | SALSA | 90 | |
| 14 | NURANTI | 85 | |
| 15 | MIMH FAHRI | 80 | |
| 16 | MUH RESKI | 77 | |
| 17 | RESKI ANUGRAH | 85 | |
| 18 | QINANTI | 80 | |
| 19 | IRSYAD AKBAR | 87 | |
| 20 | NASRUL | 85 | |
| 21 | SURYA RISKI | 85 | |
| 22 | KAILA MUSTAFA | 90 | |
| 23 | PUTRI ALFIA | 85 | |
| Nilai Rata-rata | | 85 | |

Gowa, 22 Maret 2024

Wali Kelas V

Moh. Ambar, S.Pd.

DAFTAR NILAI PRETEST IPS KELAS V SDI MONCONGLOE

| No. | Nama Siswa | Nilai IPS | Ket. |
|-----------------|------------------|-----------|------|
| 1 | AKBAR | 70 | |
| 2 | CHRISTI | 77 | |
| 3 | RESKI ALFIA | 70 | |
| 4 | EDHO BASKORO | 60 | |
| 5 | KIKI AMALIA | 75 | |
| 6 | HASLINDA | 70 | |
| 7 | HERMAN | 65 | |
| 8 | IRFAN | 70 | |
| 9 | SRI MULYANI | 50 | |
| 10 | MURHAYATI | 55 | |
| 11 | MUH RAFAEL | 70 | |
| 12 | EMI SUCIPTO | 75 | |
| 13 | ANDI AWAL | 60 | |
| 14 | MUHAMMAD ANUGRAH | 65 | |
| 15 | ALUA | 70 | |
| 16 | MARWAH | 75 | |
| 17 | MUH ASRI | 65 | |
| 18 | M ADITAMA | 70 | |
| 19 | MUH FARHAN | 50 | |
| 20 | MAULANA | 70 | |
| Nilai Rata-rata | | 67 | |

Gowa, 27 Februari 2024

Wali Kelas V

Murnani, S.Pd., Gr.

DAFTAR NILAI POSTTEST IPS KELAS V SDI MONCONGLOE

| No. | Nama Siswa | Nilai IPS | Ket. |
|-----------------|------------------|-----------|------|
| 1 | AKBAR | 75 | |
| 2 | CRISTI | 80 | |
| 3 | RESKI ALIFIA | 75 | |
| 4 | EDHO BASKORO | 75 | |
| 5 | KIKI AMALIA | 80 | |
| 6 | HASLINDA | 75 | |
| 7 | HERMAN | 75 | |
| 8 | IRFAN | 80 | |
| 9 | SRI MULYANI | 65 | |
| 10 | NURHAYATI | 65 | |
| 11 | MUH RAFAEL | 75 | |
| 12 | EKI SUCIPTO | 80 | |
| 13 | ANDI AIWAL | 65 | |
| 14 | MUHAMMAD ANUGRAH | 65 | |
| 15 | AULIA | 75 | |
| 16 | NARWAH | 85 | |
| 17 | MUH ASRI | 70 | |
| 18 | M ADITAMA | 75 | |
| 19 | MUH FARHAN | 65 | |
| 20 | MAULANA | 80 | |
| Nilai Rata-rata | | 74 | |

Gowa, 25 Maret 2024

Wali Kelas V

Nurmalia P. G.



Nilai Angket Motivasi Belajar IPS Kelas V SDI Sarong
Sebelum diberikan perlakuan

| No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | psi | ket | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 69 | 69 |
| 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 64 | 64 |
| 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 65 | 65 |
| 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | 60 |
| 5 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 66 | 66 |
| 6 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 68 | 68 |
| 7 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 72 | 72 |
| 8 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 67 | 67 |
| 9 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 72 | 72 |
| 10 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 53 | 53 | |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 65 | 65 |
| 12 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 76 | 76 | |
| 13 | 3 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 6 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 62 | 62 |
| 14 | 2 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 65 | 65 |
| 15 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 4 | 58 | 58 |
| 16 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 59 | 59 |
| 17 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | 60 | |
| 18 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 66 | 66 |
| 19 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 68 | 68 |
| 20 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 72 | 72 |
| 21 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 67 | 67 |
| 22 | 2 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 72 | 72 |
| 23 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 53 | 53 |
| Nilai Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 65 | | |



NILAI ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS V SDI SAILONG
Setelah diberikan perlakuan

| No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 | 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 | 256 | 257 | 258 | 259 | 260 | 261 | 262 | 263 | 264 | 265 | 266 | 267 | 268 | 269 | 270 | 271 | 272 | 273 | 274 | 275 | 276 | 277 | 278 | 279 | 280 | 281 | 282 | 283 | 284 | 285 | 286 | 287 | 288 | 289 | 290 | 291 | 292 | 293 | 294 | 295 | 296 | 297 | 298 | 299 | 300 | 301 | 302 | 303 | 304 | 305 | 306 | 307 | 308 | 309 | 310 | 311 | 312 | 313 | 314 | 315 | 316 | 317 | 318 | 319 | 320 | 321 | 322 | 323 | 324 | 325 | 326 | 327 | 328 | 329 | 330 | 331 | 332 | 333 | 334 | 335 | 336 | 337 | 338 | 339 | 340 | 341 | 342 | 343 | 344 | 345 | 346 | 347 | 348 | 349 | 350 | 351 | 352 | 353 | 354 | 355 | 356 | 357 | 358 | 359 | 360 | 361 | 362 | 363 | 364 | 365 | 366 | 367 | 368 | 369 | 370 | 371 | 372 | 373 | 374 | 375 | 376 | 377 | 378 | 379 | 380 | 381 | 382 | 383 | 384 | 385 | 386 | 387 | 388 | 389 | 390 | 391 | 392 | 393 | 394 | 395 | 396 | 397 | 398 | 399 | 400 | 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 | 411 | 412 | 413 | 414 | 415 | 416 | 417 | 418 | 419 | 420 | 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 | 431 | 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 | 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457 | 458 | 459 | 460 | 461 | 462 | 463 | 464 | 465 | 466 | 467 | 468 | 469 | 470 | 471 | 472 | 473 | 474 | 475 | 476 | 477 | 478 | 479 | 480 | 481 | 482 | 483 | 484 | 485 | 486 | 487 | 488 | 489 | 490 | 491 | 492 | 493 | 494 | 495 | 496 | 497 | 498 | 499 | 500 | 501 | 502 | 503 | 504 | 505 | 506 | 507 | 508 | 509 | 510 | 511 | 512 | 513 | 514 | 515 | 516 | 517 | 518 | 519 | 520 | 521 | 522 | 523 | 524 | 525 | 526 | 527 | 528 | 529 | 530 | 531 | 532 | 533 | 534 | 535 | 536 | 537 | 538 | 539 | 540 | 541 | 542 | 543 | 544 | 545 | 546 | 547 | 548 | 549 | 550 | 551 | 552 | 553 | 554 | 555 | 556 | 557 | 558 | 559 | 560 | 561 | 562 | 563 | 564 | 565 | 566 | 567 | 568 | 569 | 570 | 571 | 572 | 573 | 574 | 575 | 576 | 577 | 578 | 579 | 580 | 581 | 582 | 583 | 584 | 585 | 586 | 587 | 588 | 589 | 590 | 591 | 592 | 593 | 594 | 595 | 596 | 597 | 598 | 599 | 600 | 601 | 602 | 603 | 604 | 605 | 606 | 607 | 608 | 609 | 610 | 611 | 612 | 613 | 614 | 615 | 616 | 617 | 618 | 619 | 620 | 621 | 622 | 623 | 624 | 625 | 626 | 627 | 628 | 629 | 630 | 631 | 632 | 633 | 634 | 635 | 636 | 637 | 638 | 639 | 640 | 641 | 642 | 643 | 644 | 645 | 646 | 647 | 648 | 649 | 650 | 651 | 652 | 653 | 654 | 655 | 656 | 657 | 658 | 659 | 660 | 661 | 662 | 663 | 664 | 665 | 666 | 667 | 668 | 669 | 670 | 671 | 672 | 673 | 674 | 675 | 676 | 677 | 678 | 679 | 680 | 681 | 682 | 683 | 684 | 685 | 686 | 687 | 688 | 689 | 690 | 691 | 692 | 693 | 694 | 695 | 696 | 697 | 698 | 699 | 700 | 701 | 702 | 703 | 704 | 705 | 706 | 707 | 708 | 709 | 710 | 711 | 712 | 713 | 714 | 715 | 716 | 717 | 718 | 719 | 720 | 721 | 722 | 723 | 724 | 725 | 726 | 727 | 728 | 729 | 730 | 731 | 732 | 733 | 734 | 735 | 736 | 737 | 738 | 739 | 740 | 741 | 742 | 743 | 744 | 745 | 746 | 747 | 748 | 749 | 750 | 751 | 752 | 753 | 754 | 755 | 756 | 757 | 758 | 759 | 760 | 761 | 762 | 763 | 764 | 765 | 766 | 767 | 768 | 769 | 770 | 771 | 772 | 773 | 774 | 775 | 776 | 777 | 778 | 779 | 780 | 781 | 782 | 783 | 784 | 785 | 786 | 787 | 788 | 789 | 790 | 791 | 792 | 793 | 794 | 795 | 796 | 797 | 798 | 799 | 800 | 801 | 802 | 803 | 804 | 805 | 806 | 807 | 808 | 809 | 810 | 811 | 812 | 813 | 814 | 815 | 816 | 817 | 818 | 819 | 820 | 821 | 822 | 823 | 824 | 825 | 826 | 827 | 828 | 829 | 830 | 831 | 832 | 833 | 834 | 835 | 836 | 837 | 838 | 839 | 840 | 841 | 842 | 843 | 844 | 845 | 846 | 847 | 848 | 849 | 850 | 851 | 852 | 853 | 854 | 855 | 856 | 857 | 858 | 859 | 860 | 861 | 862 | 863 | 864 | 865 | 866 | 867 | 868 | 869 | 870 | 871 | 872 | 873 | 874 | 875 | 876 | 877 | 878 | 879 | 880 | 881 | 882 | 883 | 884 | 885 | 886 | 887 | 888 | 889 | 890 | 891 | 892 | 893 | 894 | 895 | 896 | 897 | 898 | 899 | 900 | 901 | 902 | 903 | 904 | 905 | 906 | 907 | 908 | 909 | 910 | 911 | 912 | 913 | 914 | 915 | 916 | 917 | 918 | 919 | 920 | 921 | 922 | 923 | 924 | 925 | 926 | 927 | 928 | 929 | 930 | 931 | 932 | 933 | 934 | 935 | 936 | 937 | 938 | 939 | 940 | 941 | 942 | 943 | 944 | 945 | 946 | 947 | 948 | 949 | 950 | 951 | 952 | 953 | 954 | 955 | 956 | 957 | 958 | 959 | 960 | 961 | 962 | 963 | 964 | 965 | 966 | 967 | 968 | 969 | 970 | 971 | 972 | 973 | 974 | 975 | 976 | 977 | 978 | 979 | 980 | 981 | 982 | 983 | 984 | 985 | 986 | 987 | 988 | 989 | 990 | 991 | 992 | 993 | 994 | 995 | 996 | 997 | 998 | 999 | 1000 | 1001 | 1002 | 1003 | 1004 | 1005 | 1006 | 1007 | 1008 | 1009 | 1010 | 1011 | 1012 | 1013 | 1014 | 1015 | 1016 | 1017 | 1018 | 1019 | 1020 | 1021 | 1022 | 1023 | 1024 | 1025 | 1026 | 1027 | 1028 | 1029 | 1030 | 1031 | 1032 | 1033 | 1034 | 1035 | 1036 | 1037 | 1038 | 1039 | 1040 | 1041 | 1042 | 1043 | 1044 | 1045 | 1046 | 1047 | 1048 | 1049 | 1050 | 1051 | 1052 | 1053 | 1054 | 1055 | 1056 | 1057 | 1058 | 1059 | 1060 | 1061 | 1062 | 1063 | 1064 | 1065 | 1066 | 1067 | 1068 | 1069 | 1070 | 1071 | 1072 | 1073 | 1074 | 1075 | 1076 | 1077 | 1078 | 1079 | 1080 | 1081 | 1082 | 1083 | 1084 | 1085 | 1086 | 1087 | 1088 | 1089 | 1090 | 1091 | 1092 | 1093 | 1094 | 1095 | 1096 | 1097 | 1098 | 1099 | 1100 | 1101 | 1102 | 1103 | 1104 | 1105 | 1106 | 1107 | 1108 | 1109 | 1110 | 1111 | 1112 | 1113 | 1114 | 1115 | 1116 | 1117 | 1118 | 1119 | 1120 | 1121 | 1122 | 1123 | 1124 | 1125 | 1126 | 1127 | 1128 | 1129 | 1130 | 1131 | 1132 | 1133 | 1134 | 1135 | 1136 | 1137 | 1138 | 1139 | 1140 | 1141 | 1142 | 1143 | 1144 | 1145 | 1146 | 1147 | 1148 | 1149 | 1150 | 1151 | 1152 | 1153 | 1154 | 1155 | 1156 | 1157 | 1158 | 1159 | 1160 | 1161 | 1162 | 1163 | 1164 | 1165 | 1166 | 1167 | 1168 | 1169 | 1170 | 1171 | 1172 | 1173 | 1174 | 1175 | 1176 | 1177 | 1178 | 1179 | 1180 | 1181 | 1182 | 1183 | 1184 | 1185 | 1186 | 1187 | 1188 | 1189 | 1190 | 1191 | 1192 | 1193 | 1194 | 1195 | 1196 | 1197 | 1198 | 1199 | 1200 | 1201 | 1202 | 1203 | 1204 | 1205 | 1206 | 1207 | 1208 | 1209 | 1210 | 1211 | 1212 | 1213 | 1214 | 1215 | 1216 | 1217 | 1218 | 1219 | 1220 | 1221 | 1222 | 1223 | 1224 | 1225 | 1226 | 1227 | 1228 | 1229 | 1230 | 1231 | 1232 | 1233 | 1234 | 1235 | 1236 | 1237 | 1238 | 1239 | 1240 | 1241 | 1242 | 1243 | 1244 | 1245 | 1246 | 1247 | 1248 | 1249 | 1250 | 1251 | 1252 | 1253 | 1254 | 1255 | 1256 | 1257 | 1258 | 1259 | 1260 | 1261 | 1262 | 1263 | 1264 | 1265 | 1266 | 1267 | 1268 | 1269 | 1270 | 1271 | 1272 | 1273 | 1274 | 1275 | 1276 | 1277 | 1278 | 1279 | 1280 | 1281 | 1282 | 1283 | 1284 | 1285 | 1286 | 1287 | 1288 | 1289 | 1290 | 1291 | 1292 | 1293 | 1294 | 1295 | 1296 | 1297 | 1298 | 1299 | 1300 | 1301 | 1302 | 1303 | 1304 | 1305 | 1306 | 1307 | 1308 | 1309 | 1310 | 1311 | 1312 | 1313 | 1314 | 1315 | 1316 | 1317 | 1318 | 1319 | 1320 | 1321 | 1322 | 1323 | 1324 | 1325 | 1326 | 1327 | 1328 | 1329 | 1330 | 1331 | 1332 | 1333 | 1334 | 1335 | 1336 | 1337 | 1338 | 1339 | 1340 | 1341 | 1342 | 1343 | 1344 | 1345 | 1346 | 1347 | 1348 | 1349 | 1350 | 1351 | 1352 | 1353 | 1354 | 1355 | 1356 | 1357 | 1358 | 1359 | 1360 | 1361 | 1362 | 1363 | 1364 | 1365 | 1366 | 1367 | 1368 | 1369 | 1370 | 1371 | 1372 | 1373 | 1374 | 1375 | 1376 | 1377 | 1378 | 1379 | 1380 | 1381 | 1382 | 1383 | 1384 | 1385 | 1386 | 1387 | 1388 | 1389 | 1390 | 1391 | 1392 | 1393 | 1394 | 1395 | 1396 | 1397 | 1398 | 1399 | 1400 | 1401 | 1402 | 1403 | 1404 | 1405 | 1406 | 1407 | 1408 | 1409 | 1410 | 1411 | 1412 | 1413 | 1414 | 1415 | 1416 | 1417 | 1418 | 1419 | 1420 | 1421 | 1422 | 1423 | 1424 | 1425 | 1426 | 1427 | 1428 | 1429 | 1430 | 1431 | 1432 | 1433 | 1434 | 1435 | 1436 | 1437 | 1438 | 1439 | 1440 | 1441 | 1442 | 1443 | 1444 | 1445 | 1446 | 1447 | 1448 | 1449 | 1450 | 1451 | 1452 | 1453 | 1454 | 1455 | 1456 | 1457 | 1458 | 1459 | 1460 | 1461 | 1462 | 1463 | 1464 | 1465 | 1466 | 1467 | 1468 | 1469 | 1470 | 1471 | 1472 | 1473 | 1474 | 1475 | 1476 | 1477 | 1478 | 1479 | 1480 | 1481 | 1482 | 1483 | 1484 |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|

NILAI ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS V SDI MONCONGLOE
Setelah diberikan perlakuan

| No. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | Jml | R | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|
| 1. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 79 | 79 | |
| 2. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 79 | 79 | |
| 3. | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 73 | 73 | |
| 4. | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 62 | 62 | |
| 5. | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 66 | 66 | |
| 6. | 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 78 | 78 | |
| 7. | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 61 | 61 | |
| 8. | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 73 | 73 | |
| 9. | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 69 | 69 | |
| 10. | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 68 | 68 | |
| 11. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 79 | 79 | |
| 12. | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 73 | 73 | |
| 13. | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 62 | 62 | |
| 14. | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 66 | 66 | |
| 15. | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 78 | 78 | | |
| 16. | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 61 | 61 |
| 17. | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 73 | 73 | |
| 18. | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 1 | 69 | 69 |
| 19. | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 68 | 68 | |
| 20. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 79 | 79 | |
| Nilai Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 71 | | |

NILAI N-GAIN KELAS V SDI MONCONGLOE

| Pre kontrol | Post kontrol | N_gain | Kategori |
|-------------|--------------|--------|----------|
| 70 | 75 | 0.17 | Rendah |
| 77 | 80 | 0.13 | Rendah |
| 70 | 75 | 0.17 | Rendah |
| 60 | 75 | 0.38 | Sedang |
| 75 | 80 | 0.20 | Rendah |
| 70 | 75 | 0.17 | Rendah |
| 65 | 75 | 0.29 | Rendah |
| 70 | 80 | 0.33 | Sedang |
| 50 | 65 | 0.30 | Rendah |
| 55 | 65 | 0.22 | Rendah |
| 70 | 75 | 0.17 | Rendah |
| 75 | 80 | 0.20 | Rendah |
| 60 | 65 | 0.13 | Rendah |
| 65 | 65 | 0.00 | Rendah |
| 70 | 75 | 0.17 | Rendah |
| 75 | 85 | 0.40 | Rendah |
| 65 | 70 | 0.14 | Rendah |
| 70 | 75 | 0.17 | Rendah |
| 50 | 65 | 0.30 | Rendah |
| 70 | 80 | 0.33 | Sedang |
| Jumlah | | 0.22 | Rendah |

NILAI N-GAIN KELAS V SDI SAILONG

| Pre eksperimen | Post Eksperimen | N_gain | Kategori |
|----------------|-----------------|--------|----------|
| 60 | 80 | 0.50 | Sedang |
| 67 | 85 | 0.55 | Sedang |
| 65 | 87 | 0.63 | Sedang |
| 70 | 90 | 0.67 | Sedang |
| 75 | 85 | 0.40 | Sedang |
| 77 | 90 | 0.57 | Sedang |
| 65 | 75 | 0.29 | Kurang |
| 70 | 85 | 0.50 | Sedang |
| 80 | 90 | 0.50 | Sedang |
| 60 | 85 | 0.63 | Sedang |
| 67 | 87 | 0.61 | Sedang |
| 67 | 87 | 0.61 | Sedang |
| 73 | 90 | 0.63 | Sedang |
| 60 | 85 | 0.63 | Sedang |
| 75 | 80 | 0.20 | Kurang |
| 67 | 77 | 0.30 | Kurang |
| 65 | 85 | 0.60 | Sedang |
| 60 | 80 | 0.50 | Sedang |
| 67 | 87 | 0.61 | Sedang |
| 63 | 85 | 0.59 | Sedang |
| 73 | 85 | 0.44 | Sedang |
| 70 | 90 | 0.67 | Sedang |
| 60 | 85 | 0.63 | Sedang |
| Jumlah | | 0.53 | Sedang |



Lampiran 3

Nilai Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol

kontrol motivasi sebelum perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 58 | 2 | 8.7 | 10.0 | 10.0 |
| | 60 | 2 | 8.7 | 10.0 | 20.0 |
| | 62 | 2 | 8.7 | 10.0 | 30.0 |
| | 63 | 2 | 8.7 | 10.0 | 40.0 |
| | 66 | 2 | 8.7 | 10.0 | 50.0 |
| | 68 | 4 | 17.4 | 20.0 | 70.0 |
| | 71 | 4 | 17.4 | 20.0 | 90.0 |
| | 77 | 2 | 8.7 | 10.0 | 100.0 |
| | Total | 20 | 87.0 | 100.0 | |
| Missing | System | 3 | 13.0 | | |
| Total | | 23 | 100.0 | | |

kontrol motivasi setelah perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 61 | 2 | 8.7 | 10.0 | 10.0 |
| | 62 | 2 | 8.7 | 10.0 | 20.0 |
| | 66 | 2 | 8.7 | 10.0 | 30.0 |
| | 68 | 2 | 8.7 | 10.0 | 40.0 |
| | 69 | 2 | 8.7 | 10.0 | 50.0 |
| | 73 | 4 | 17.4 | 20.0 | 70.0 |
| | 78 | 2 | 8.7 | 10.0 | 80.0 |
| | 79 | 4 | 17.4 | 20.0 | 100.0 |
| | Total | 20 | 87.0 | 100.0 | |
| Missing | System | 3 | 13.0 | | |
| Total | | 23 | 100.0 | | |



Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|------------------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| kontrol motivasi sebelum perlakuan | 20 | 58 | 77 | 66.40 | 5.642 |
| kontrol motivasi setelah perlakuan | 20 | 61 | 79 | 70.80 | 6.518 |
| Valid N (listwise) | 20 | | | | |



Lampiran 4

Nilai Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

eksperimen motivasi sebelum perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 53 | 2 | 8.7 | 8.7 | 8.7 |
| | 58 | 1 | 4.3 | 4.3 | 13.0 |
| | 59 | 1 | 4.3 | 4.3 | 17.4 |
| | 60 | 2 | 8.7 | 8.7 | 26.1 |
| | 62 | 1 | 4.3 | 4.3 | 30.4 |
| | 64 | 1 | 4.3 | 4.3 | 34.8 |
| | 65 | 3 | 13.0 | 13.0 | 47.8 |
| | 66 | 2 | 8.7 | 8.7 | 56.5 |
| | 67 | 2 | 8.7 | 8.7 | 65.2 |
| | 68 | 2 | 8.7 | 8.7 | 73.9 |
| | 69 | 1 | 4.3 | 4.3 | 78.3 |
| | 72 | 4 | 17.4 | 17.4 | 95.7 |
| | 76 | 1 | 4.3 | 4.3 | 100.0 |
| | Total | 23 | 100.0 | 100.0 | |

eksperimen motivasi setelah perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 80 | 3 | 13.0 | 13.0 | 13.0 |
| | 81 | 3 | 13.0 | 13.0 | 26.1 |
| | 85 | 2 | 8.7 | 8.7 | 34.8 |
| | 88 | 2 | 8.7 | 8.7 | 43.5 |
| | 89 | 6 | 26.1 | 26.1 | 69.6 |
| | 90 | 2 | 8.7 | 8.7 | 78.3 |
| | 93 | 1 | 4.3 | 4.3 | 82.6 |
| | 96 | 4 | 17.4 | 17.4 | 100.0 |
| | Total | 23 | 100.0 | 100.0 | |



Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--|----|---------|---------|-------|----------------|
| eksperimen motivasi sebelum perlakuan | 23 | 53 | 76 | 65.17 | 6.005 |
| eksperimen motivasi setelah perlakuan | 23 | 80 | 96 | 87.83 | 5.441 |
| Valid N (listwise) | 23 | | | | |



Lampiran 4

Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol

kontrol hasil belajar sebelum perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 50 | 2 | 8.7 | 10.0 | 10.0 |
| | 55 | 1 | 4.3 | 5.0 | 15.0 |
| | 60 | 2 | 8.7 | 10.0 | 25.0 |
| | 65 | 3 | 13.0 | 15.0 | 40.0 |
| | 70 | 8 | 34.8 | 40.0 | 80.0 |
| | 75 | 3 | 13.0 | 15.0 | 95.0 |
| | 77 | 1 | 4.3 | 5.0 | 100.0 |
| | Total | 20 | 87.0 | 100.0 | |
| Missing | System | 3 | 13.0 | | |
| Total | | 23 | 100.0 | | |

kontrol hasil belajar setelah perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 65 | 5 | 21.7 | 25.0 | 25.0 |
| | 70 | 1 | 4.3 | 5.0 | 30.0 |
| | 75 | 8 | 34.8 | 40.0 | 70.0 |
| | 80 | 5 | 21.7 | 25.0 | 95.0 |
| | 85 | 1 | 4.3 | 5.0 | 100.0 |
| | Total | 20 | 87.0 | 100.0 | |
| Missing | System | 3 | 13.0 | | |
| Total | | 23 | 100.0 | | |

Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|----|---------|---------|-------|----------------|
| kontrol hasil belajar sebelum perlakuan | 20 | 50 | 77 | 66.60 | 7.923 |
| kontrol hasil belajar setelah perlakuan | 20 | 65 | 85 | 74.00 | 6.198 |
| Valid N (listwise) | 20 | | | | |



Lampiran 6

Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

eksperimen hasil belajar sebelum perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 60 | 5 | 21.7 | 21.7 | 21.7 |
| | 63 | 1 | 4.3 | 4.3 | 26.1 |
| | 65 | 3 | 13.0 | 13.0 | 39.1 |
| | 67 | 5 | 21.7 | 21.7 | 60.9 |
| | 70 | 3 | 13.0 | 13.0 | 73.9 |
| | 73 | 2 | 8.7 | 8.7 | 82.6 |
| | 75 | 2 | 8.7 | 8.7 | 91.3 |
| | 77 | 1 | 4.3 | 4.3 | 95.7 |
| | 80 | 1 | 4.3 | 4.3 | 100.0 |
| | Total | 23 | 100.0 | 100.0 | |

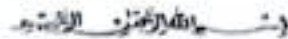
eksperimen hasil belajar setelah perlakuan

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 75 | 1 | 4.3 | 4.3 | 4.3 |
| | 77 | 1 | 4.3 | 4.3 | 8.7 |
| | 80 | 3 | 13.0 | 13.0 | 21.7 |
| | 85 | 9 | 39.1 | 39.1 | 60.9 |
| | 87 | 4 | 17.4 | 17.4 | 78.3 |
| | 90 | 5 | 21.7 | 21.7 | 100.0 |
| | Total | 23 | 100.0 | 100.0 | |

Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--|----|---------|---------|-------|----------------|
| eksperimen hasil belajar sebelum perlakuan | 23 | 60 | 80 | 67.65 | 5.875 |
| eksperimen hasil belajar setelah perlakuan | 23 | 75 | 90 | 85.00 | 4.156 |
| Valid N (listwise) | 23 | | | | |





SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Sarmiati

Nim : 105061102622

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

| No | Bab | Nilai | Ambang Batas |
|----|-------|-------|--------------|
| 1 | Bab 1 | 10 % | 10 % |
| 2 | Bab 2 | 16 % | 25 % |
| 3 | Bab 3 | 13 % | 10 % |
| 4 | Bab 4 | 10 % | 10 % |
| 5 | Bab 5 | 5 % | 5 % |

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

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

Makassar, 25 Juni 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90221
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 568
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id



Lampiran 7

Foto Kegiatan Pretest Kelas Kontrol



Foto Kegiatan Belajar Kelas Kontrol



Foto Kegiatan Posttest Kelas Kontrol



Lampiran 8

Foto Pelaksanaan pretest Kelas Eksperimen



Foto Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen



Foto Pelaksanaan Posttest Kelas Eksperimen



Foto Pelaksanaan Posttest Kelas Eksperimen

