

**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**

The Effect Of The Problem Based Learning Model Using Wordwall Educational Games On The Motivation And Social Science Learning Outcomes Of Grade V Student Of Gugus II, Pattallassang District, 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 PATTALASSANG
KABUPATEN GOWA

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Magister Pendidikan Dasar



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 PATTALASSANG
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

Ketua Program Studi

Unismuh Makassar

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 Pattalassang Kabupaten Gowa

Nama Mahasiswa : 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.



MOTTO

“Awali setiap langkah dengan niat yang tulus dan irangi dengan doa, maka segala perjuangan akan bermakna”
(Sarmiati)

The author also believes that:

٦۔{فَإِنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

٧۔{إِنْ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنْ

٨۔{فَإِذَا فَرَقْتَ فَأَنْصَبْ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari satu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu lah 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 mā

and my dear friends and colleag

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 signifikansi $0,00 < 0,05$ 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 Hafsa 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. Olen karena itu peneliti sangat mengarapkan 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



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



x

Edit dengan WPS Office

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, pengawasan 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 :

أَفْرَا بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ^١ خَلْقَ الْأَنْسَانَ مِنْ عَلَى^٢ إِفْرَا وَرَبِّكَ الْأَكْرَمُ^٣ الَّذِي عَلِمَ بِالْقُلُوبَ^٤ عَلِمَ الْأَنْسَانَ^٥ مَا لَمْ يَعْلَمُ

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 penelitian 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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 konstribusi 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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 (Tirmayasi 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. (Tirmayasi et al., 2019) menjelaskan "*the underpinning philosophy of PBL is that learning can be considered a "constructive, self-directed, collaborative and contextual" activity*". Maksutnya 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 dilingkungan 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



Edit dengan WPS Office

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 siwa. 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 seting 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 construktivisme, yaitu bersifat membangun pengetahuan dengan



Edit dengan WPS Office

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 infomasi 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



Edit dengan WPS Office

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 realistik 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 realistik 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 bekerjasma.

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



Edit dengan WPS Office

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 pembelajaran 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



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

- 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.

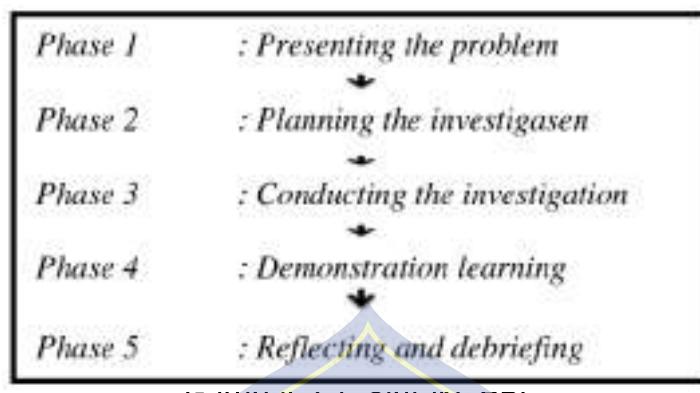
d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran Menggunakan masalah memiliki beberapa tahapan



Edit dengan WPS Office

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 komplek. 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



Edit dengan WPS Office

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

Phase 1 : Presenting the problem

Phase 2 : Planning the investigation

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



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

- 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 berpikir 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 memampu 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



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

- 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)



Edit dengan WPS Office

- 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 ketempat 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



Edit dengan WPS Office

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 pada 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:



Edit dengan WPS Office

Gambar 2.3 Tampilan Awal *Wordwall*

- 2) Setelah masuk akur *Wordwall*, klik *Create Activity*.
- 3) Pilih *template Game* pada wardwall 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* pengimpulan jawaban. Perhatikan gambar di bawah ini:



Gambar 2.4 Tampilan *Set Assignment*



Edit dengan WPS Office

- 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:



Edit dengan WPS Office

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 Amellia Rahmadhani	700
2nd	Ferret Adinur Khair El Syerief	700
3rd	Muhammad Khoiruz Zadil Tagawa	600
4th	Ahmad Umar Dillah Asy'arof	600
5th	Muhammad Nohan Abd. Abidzah	600
6th	Farida Hayatiyah Sonman	600
7th	Alifa Nur Faizah	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	humalraa	7	28.2
ke2	Shafa Tasya Kamila	7	30.3
ke3	Sem	7	37.9
ke4	7	7	55.4
ke5		7	59.4
ke6		7	1:15
ke7		7	1:15
ke8		7	1:32


Edit dengan WPS Office

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)



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

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 memilih yang baik. Partisipasi dan teladan memilih perilaku yang baik tersebut sudah merupakan upaya membela jarkan 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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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:

اذْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَرْعَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَاهِلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِعِنْدِهِ
عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهَشَّيْنَ

Terjemahnya :



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 melengkapi 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 antaranggota 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.



Edit dengan WPS Office

- 2) Kurikulum merupakan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada murid yang harus dicapai dalam pembelajaran
- 3) Sinergi guru dan murid. sebagai hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran 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 ditentukan 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



Edit dengan WPS Office

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 "Pengembangan media pembelajaran *Game Edukasi* fisika untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid pada materi gerak-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



Edit dengan WPS Office

"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 Pangurangan 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



Edit dengan WPS Office

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.

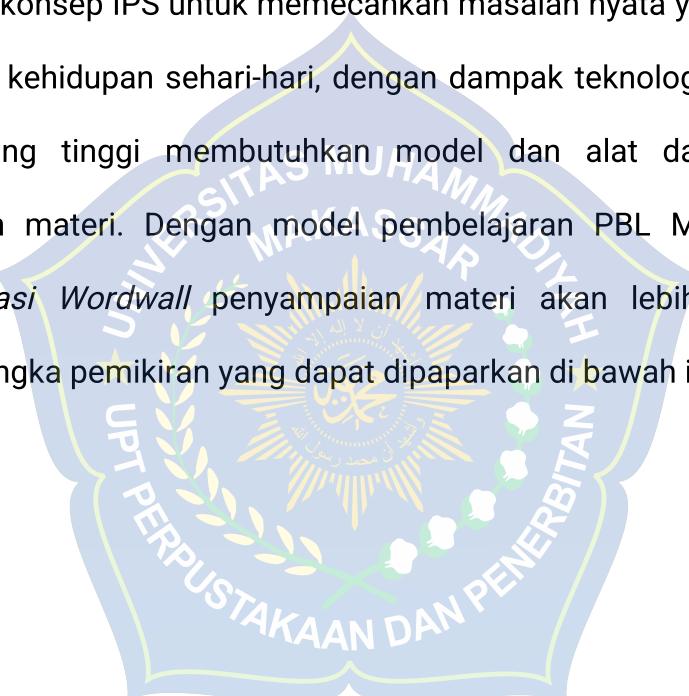
Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara murid, guru dan bahan ajar. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah penggunaan model dan media dalam pembelajaran. Keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan, keterampilan teknis, dan kognisi (*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



Edit dengan WPS Office

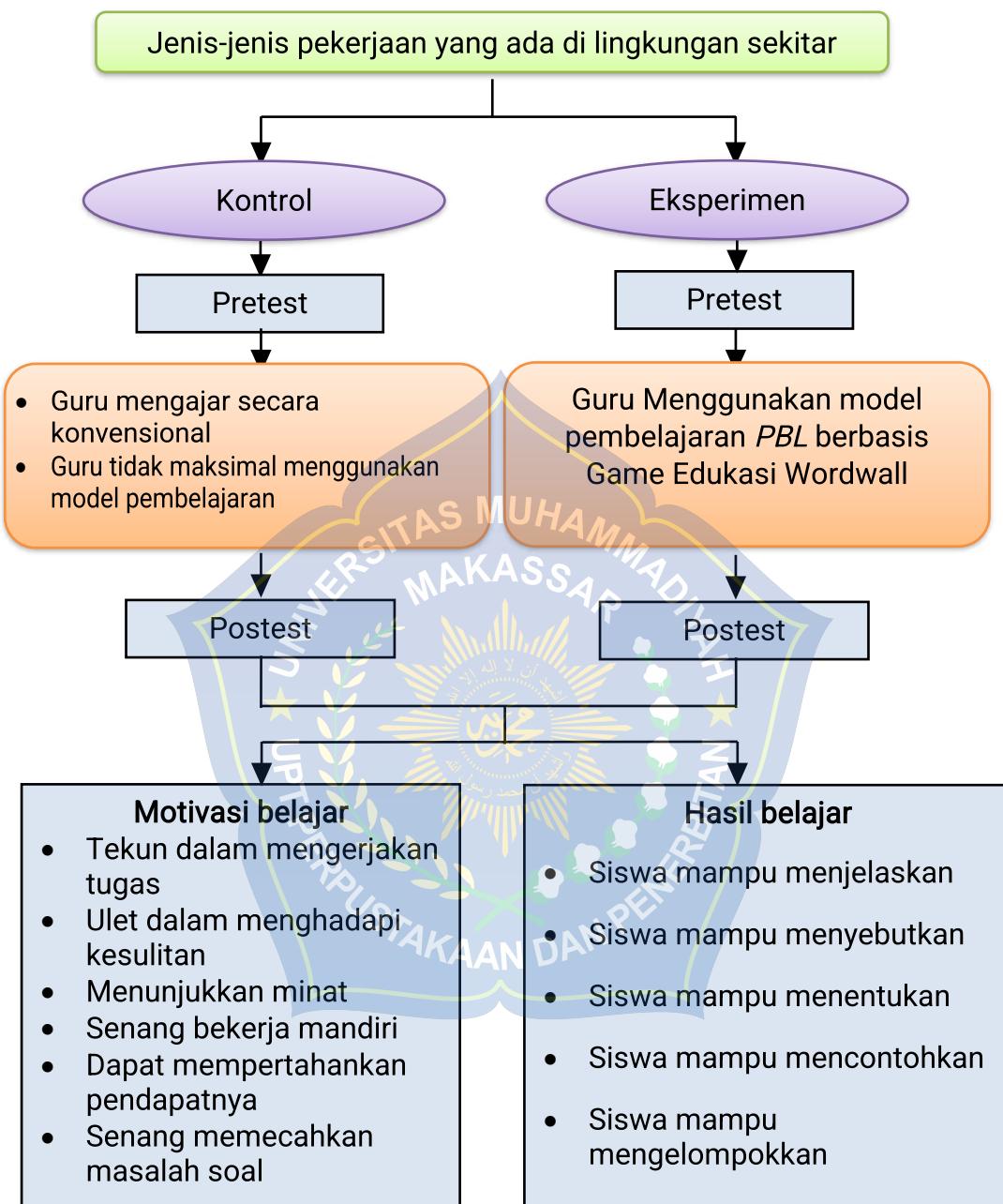
adalah wadah pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyalur kepada yang dituju atau penerima pesan. Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* yang dapat akses melalui internet menjadi alternatif dalam proses pembelajaran, karena dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media ini dapat memberikan pembelajaran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



Edit dengan WPS Office

Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.10 Bagan Kerangka Pikir

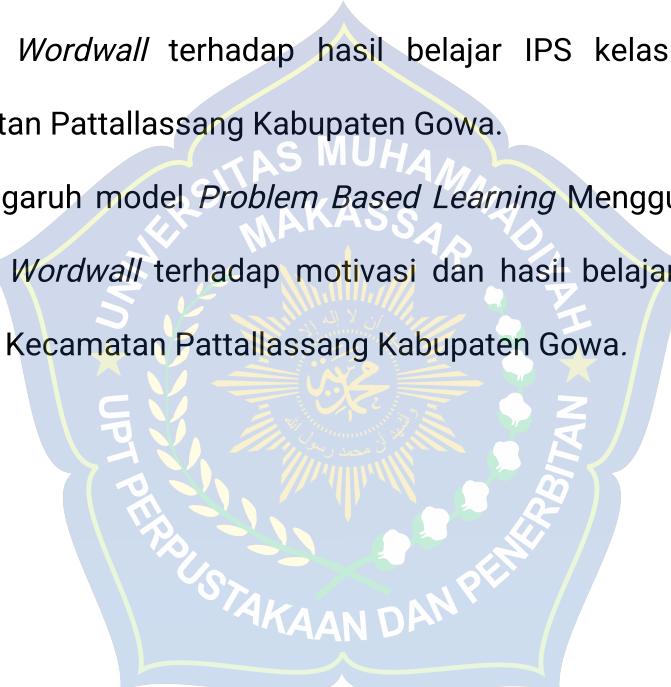


Edit dengan WPS Office

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	X ₁	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 Pattallassang Kabupaten Gowa, dengan dilaksanakan pada dua sekolah, yaitu SDI Sailong dan SDI Moncongloe yang terletak di Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. SDI Mongcongloe terletak di desa Pacellekang Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa dan SDI Sailong terletak di Desa Sunggumanai Kecamatan Pattallassang 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



Edit dengan WPS Office

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/subjek 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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

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 instrumen.



Edit dengan WPS Office

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 terhitung efektif jika rata-rata nilai belajar murid mencapai atau melebihi nilai KKM pada mata pelajaran IPS.

3. Angket

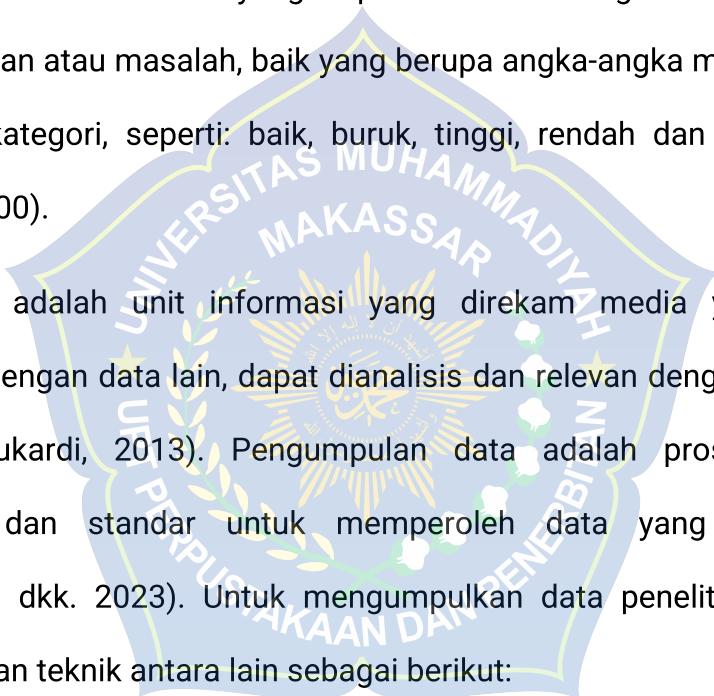
Daftar pertanyaan motivasi belajar murid dimaksudkan untuk mengukur sikap motivasi murid sebelum dilaksanakan pembelajaran dan setelah dilaksanakan pembelajaran. Daftar pertanyaan disusun menggunakan skala likert dan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas sebelum diberikan kepada murid sebagai 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).

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar features a blue shield-shaped frame. Inside the frame, the university's name is written in a circular path: "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" at the top and "MAKASSAR" at the bottom. In the center of the shield is a yellow sun-like emblem with rays, surrounded by green leaves and small white flowers. Below the sun is a green globe.

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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,



Edit dengan WPS Office

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)



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 *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 25 for Windows* dengan Teknik *Kolmogorov-Smirnov test*.

b. Uji Homogenitas



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 pengujinya yaitu: H_0 ditolak apabila $p\text{-value} < 0,05$ dan H_0 diterima apabila $p\text{-value} \geq 0,05$.

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



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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	N
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



Edit dengan WPS Office

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	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
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 adal 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



Edit dengan WPS Office

eksperimen pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar Murid Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Kategori Motivasi	<i>Sebelum perlakuan</i>		<i>Setelah perlakuan</i>	
		Frekuensi	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
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.



Edit dengan WPS Office

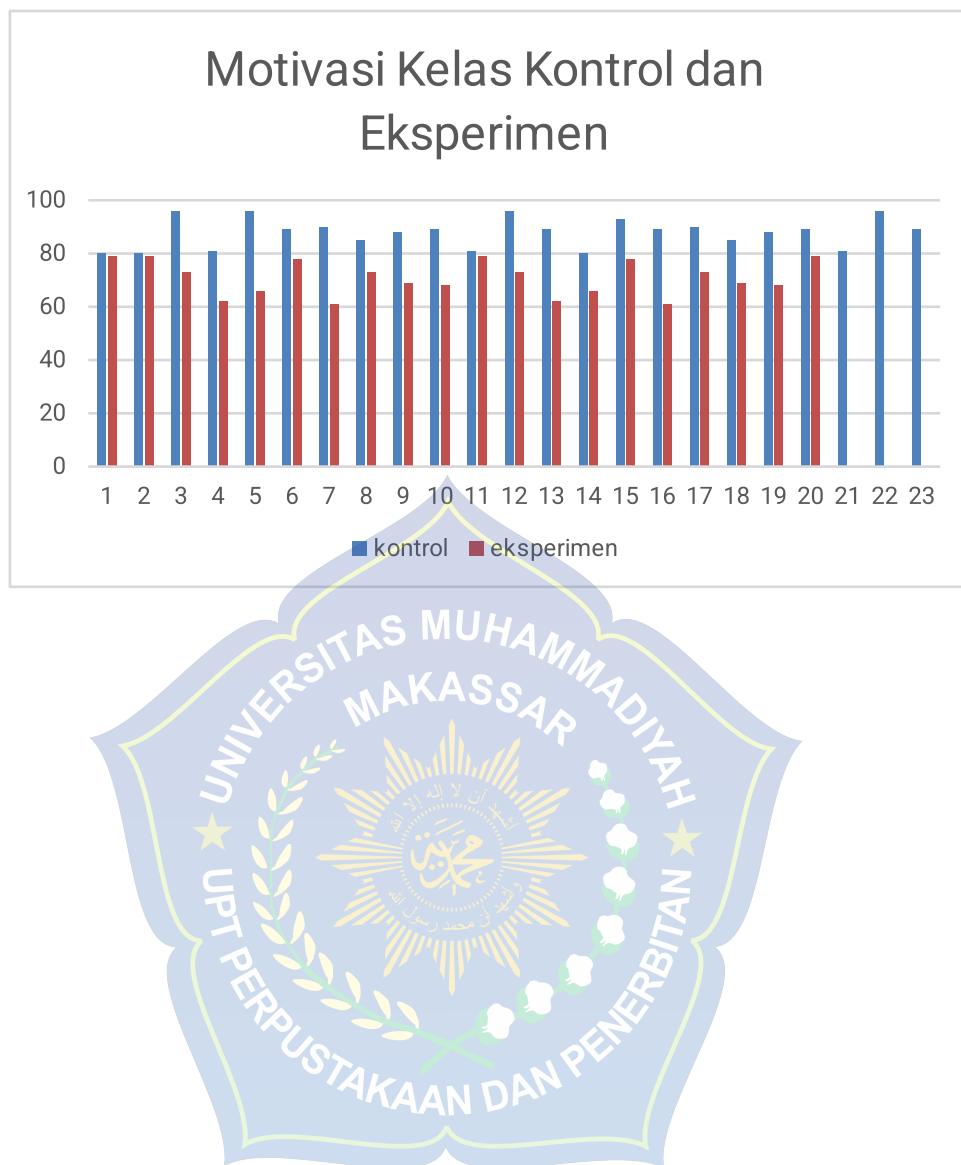


Diagram 4.1 Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

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



Edit dengan WPS Office

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 SPPS 25.

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

		Statistics	
N		Pretest kontrol hasil	Posttest kontrol hasil
	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



Edit dengan WPS Office

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	Persentasi (%)	Frekuensi	Persentasi (%)
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.



Edit dengan WPS Office

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.



Edit dengan WPS Office

Tabel 4.8 Kategori Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Kategori Hasil Belajar	Pretest		Posttest	
		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 adal 5 orang siswa yang mendapatkan nilai sedang dengan persentase 22% dan ada 18 orang siswa yang mendapatkan nilai tiggi 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 diahgram batang berikut ini.



Edit dengan WPS Office

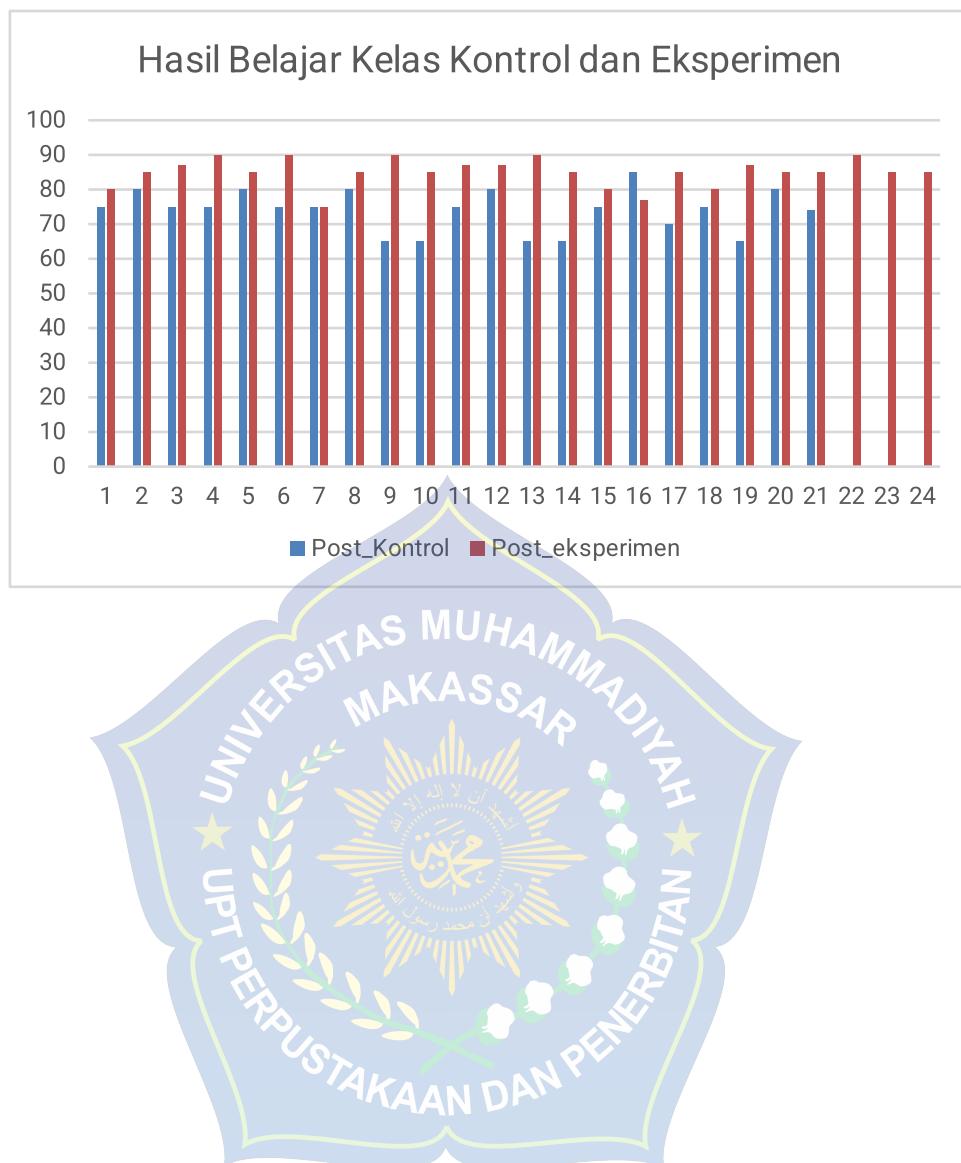


Diagram 4.2 Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

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.



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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
Absolute		.173
Most Extreme Differences		
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



Edit dengan WPS Office

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 *Leven'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)



Edit dengan WPS Office

		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	1				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.

		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	1				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	26660.7	199955.646 ^b	2.000	15.000	.000
	Roy's Largest Root	53	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 bahwa 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*



Edit dengan WPS Office

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 Pattallassang 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



Edit dengan WPS Office

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*



Edit dengan WPS Office

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*



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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 eksperimen 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 bahwa 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

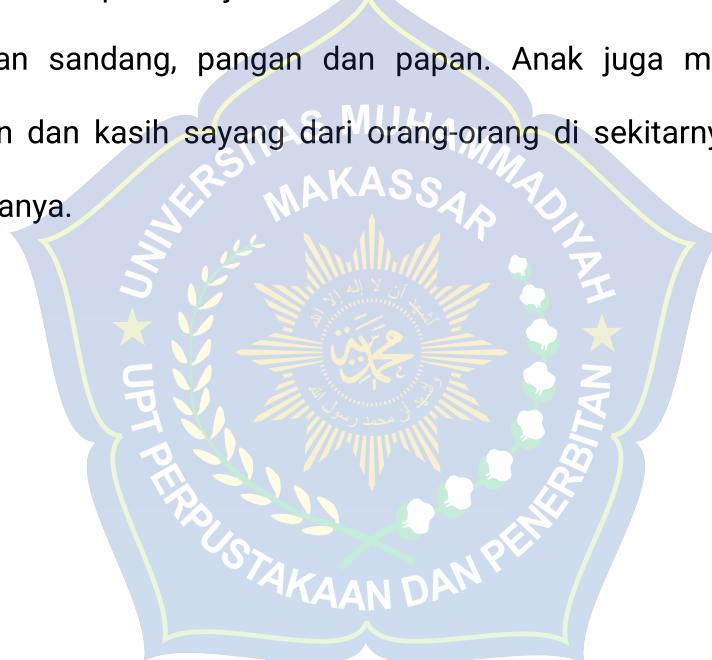
Keberhasilan belajar seorang siswa banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya minat, intelegensi, kreatifitas dan motivasi, maka siswa diharapkan tidak mengabaikan hal itu yakni dengan meminta bimbingan kepada orang tua maupun guru.



Edit dengan WPS Office

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.
- Dimyati, M. (2019). *Belaajr dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Setia.



Edit dengan WPS Office

- 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 Sultan 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*



Edit dengan WPS Office

- 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 Pandemik Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 82–92. <http://ejurnal.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
- Tirmayasaki, 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.



Edit dengan WPS Office

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	



Edit dengan WPS Office

Lampiran 2

Instrumen Validasi

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

No. Diktir. Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi No. 001 Tahun 2010
LEMBAR KETERANGAN VALIDASI

Yang berwenang mengakui dan:

1. Nama : Dr. Sugiharto, E.Pd., M.Pd.
2. NIDN : 092001011970010001
3. Gelar Program Studi : S.E. (Sarjana Teknik)

Materi dalam Instrumen penilaian yang ini:

Angkatan magister PPK mengandung unsur teknologi informasi dan teknologi bahasa pada tingkat dasar.

Unit penilaian:

Nama : **SUGIHARTO**
Program Studi : **PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**
NIDN : **092001011970010001**

Dapat dilihat bahwa capaian diatas merupakan hasil penilaian dengan memperhatikan beberapa sasaran sebagai berikut:

1. *Pengetahuan dan keterampilan teknologi informasi dan teknologi bahasa.*
2. *Cakupan pengetahuan.*

Diketahui bahwa ketujuhan ini tidak bisa untuk diperoleh sebagaimana semestinya.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PPK PERENCANAAN DAN PENERBITAN

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

No. Diktir. Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi No. 001 Tahun 2010
LEMBAR VALIDASI
RPP

a. **Penilaian**

Diketahui bahwa penilaian mereview dengan pada "Program Studi Sistem Informasi Learning Management System Untuk Pendukung Terwujudnya Keterpaduan dan Penerapan Model Pembelajaran Berorientasi Kompetensi dan Keterpaduan Pembelajaran Kognitif dan Emosional", penulis sangat setuju dengan isi RPP tersebut. Hasilnya dapat merujuk:

1. Penilaian dengan mengetahui teknologi informasi dan teknologi bahasa pada materi RPP yang ada.
2. Penilaian dengan mengetahui teknologi informasi dan teknologi bahasa (y) pada teknologi yang telah berhasil dengan menggunakan skala sebagai berikut:

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

2. Lisan terpercaya. Seperti itu dapat langsung memvalidasinya melalui pertemuan dengan atau memvalidasinya pada pengajar senior yang telah mendidik.

Telah dilakukan kesadaran bagi diri untuk memberikan penilaian secara objektif.

b. **Penilaian Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Penilaian RPP				
	a. Terdapat identitas telakah,	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Terdapat identitas tujuan pelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Terdapat identitas indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Terdapat ukuran validitas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Edit dengan WPS Office

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SLI-214104-Pengembangan Jalinan Yuktan, Mardiyah, No. 219 Kel. Wukalela II (03)

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1.	a. Tingkat rasio pokok pembelajaran b. Tingkat Ciri-ciri Pembelajaran Yaitu pokok-pokok c. Tingkat Tajuk Pembelajaran d. Tingkat kompetensi dasar dan kompetensi tinggi e. Tingkat indikator pembelajaran f. Memenuhi standar soal dan pembelajaran g. Memenuhi tanggul anggaran h. Tingkat atau sifat-sifat penilaian hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	isi BPP/Metodik Ajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Referensi antara BPP dengan KT dan KD b. Referensi antara perjelasan KD ke dalam indikator c. Referensi antara urutan indikator terhadap percapakan KD d. Kajidianan penilaian teknologi e. Referensi antara buktinya indikator dengan metode yang tepat disajikan f. Referensi antara indikator dengan metode yang tepat diterapkan g. Referensi antara tuntutan dengan KT dan indikator h. Kejujuran dan akurasi isi materi sejalan dengan tujuan pembelajaran i. Kejujuran isi materi dengan indikator dan metode yang tepat penilaian untuk hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SLI-214104-Pengembangan Jalinan Yuktan, Mardiyah, No. 219 Kel. Wukalela II (03)

No	Aspek Penilaian	Skala		
		1	2	3
1.	Bahan yang Disajikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Mengandung bahan yang sesuai dengan indikator bukti dan bukti hasil belajar b. Sifat kajidianan bukti yang digunakan sesuai dengan indikator bukti dan bukti hasil belajar c. Mengandung bukti yang relevan dan memiliki pengaruh d. Mengandung bukti validitas siswa dapat mendukung penilaian	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Waktu yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Kajidianan waktu untuk setiap hasil penilaian b. Kompetensi akhir waktu untuk setiap hasil penilaian	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Metode soal-soal yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	a. Dikongsikan respon dan tanggulang pembelajaran terhadap percapakan indikator b. Referensi file-file pada model penilaian yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat diambil:

- a. Isi/materi dapat digunakan tanpa revisi
- b. Isi/materi dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Isi/materi dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Isi/materi tidak dapat digunakan dan masih memerlukan koreksi



Edit dengan WPS Office





Institusi dan pematuhan bangsa	
-----------------------------------	--

- **TUJUAN PEMBELAJARAN**
 1. Dengan kegiatan bermain peran tentang perangkat penyajian bagi rasa persatuan dan kesatuan, inisiator dapat mengatakan pentingnya memperkuat kkip rasa persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.
 2. Dengan kegiatan belajar menulis cerita tentang saudara-saudara yang dulu suka pertimpungan dengan teman membuat hal ini bermasalah dan berbahaya, inisiator menciptakan tentang saudara-saudara yang dulu suka pertimpungan bangga dalam membela kakeknya tidak bermasalah dan berbahaya dengan teman.
 3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang jenis pekerjaan atau usaha yang dilakukan dan menyadari bahwa kegiatan ekonomi, inisiator dapat mengungkapkan pentingnya semangat bersama mengingat kegiatan orang lain dalam usaha dengan teman.

- **MATERI PEMBELAJARAN**

- Kegiatas ekonomi untuk mengakali kesiapan bersama bangsa Indonesia
- **METODE PEMBELAJARAN**
 - Pendekatan Pembelajaran
 - Model Pembelajaran
 - Metode Pembelajaran

- **MEDIAPALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR**

- Mediapalat : Teknologi Palate, Game Eduasi Workwell Beragam bentuk di antara dan Inggris dan bahasa
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Muadzilah V, Tercantik Terbaik, Teradik, Kekuatan 2013 (Muadzilah 2017), Jakarta: Komunitas Penulis dan Kabudayan

- **LANGKAH-JANGKA KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Bentuk	Alokasi Waktu	Materi pokok	
			Pembelajaran	Pembelajaran
Tahap 1 Cerita mengenai padah masalah	Kelas	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> + Kelas diaula dengan seluruh masyarakat, nabi, dan pengaruh negara dan dunia - Kelas diaula dengan seluruh orang-orang yang ada di dalam sebuah negara-negara + Bunda diaula mengajarkan bagaimana Indonesia Raya. Guru menerangkan pentingnya bersama-sama mengingat kegiatan yang dimengerti kelakuan 	
Tahap 2 Mengorgan isasikan masalah untuk belajar			<ul style="list-style-type: none"> - Model penerapan memperkuat kkip rasa persatuan dan kesatuan bangsa - Model mengajak guru mengingat guru yang selalu manis, dan selalu memperkuat pentingnya bersama-sama 	
Tahap 3 Menulis penyek an individu maupun kelompok	Tahap 2 Mengorgan isasikan masalah untuk belajar	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Model mengajak guru mengingat pentingnya suasana damai yang bisa dikembangkan dalam pertemuan - Pembelajaran inti secara Mursi dan guru menerangkan pentingnya bersama-sama yang telah diajukan - Guru menjawab soal pembelajaran yang telah diajukan 	
Tahap 4 Mengerti anggu	Tahap 3 Menulis penyek an individu maupun kelompok	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak materi yang sudah diajukan - Guru mengajak dengan memperkuat kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesadaran masyarakat - Model menerangkan Keccbali, urutan urutan yang dilakukan pertama kali dalam membela kakeknya hidup bermasalah dan berbahaya dan kesadaran terhadap pentingnya kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesadaran masyarakat - Bunda mengajak siswa Workwell.net dengan template Random wheel - Mursi menerangkan narasi yang terdapat pada aplikasi game kocak. Nasri ini digunakan sebagai jembatan untuk menyenangkan pengalaman guru ketika pekerjaan pengadaan buku mursi 	
	Tahap 4 Mengerti anggu	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menerangkan poster tentang pekerjaan - Mursi mengajak poster tersebut, urutan lansir membaca narasi berbagai pekerjaan sampai mendengarkan pengalaman guru ketika pekerjaan pengadaan buku mursi 	
			<ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya mursi membaca lansir materi tentang cara mengingat 	



Edit dengan WPS Office

	dan menyajikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik mata pelajaran yang terdapat pada buku matematika. Muhib melakukan diskusi panel bersama teman sekelas dan berpendapat bahwa Guru Tersuatu adalah orang-orang yang selalu siap. Sebelum memulai diskusi, guru dan siswa merencanakan pertemuan, sumber, dan moderator. Selesai dianus selesai, muhib senantiasa membuat kesimpulan hasil diskusi.
Penutup	Tahap 5: Mengambil tindakan mengawasi hasil proses pencarian solusi	<ul style="list-style-type: none"> Muhib bersama guru menelaah refleksi atas pertemuan yang telah berlangsung. <ol style="list-style-type: none"> Apakah yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? Apakah yang sudah dilakukan untuk memperbaiki pertemuan di akhir? Muhib bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. Muhib menyampaikan guru tentang aktivitas pencarian mengawasi perbedaan dalam pengetahuan antara murid leluhur dengan muridnya kepada guru. Muhib menyampaikan motivasi tentang pertemuan selanjutnya. Menyampaikan tugas selanjutnya. Kelar ditulis dengan doa bersama.

PERILAKU

- Tahap Perkuliahan:**
 - Perkuliahan:**
Muhib selalu hadir tepat waktu, siap mengikuti perkuliahan dan datang bersama teman.
 - Pertemuan Pengembangan:**
Muhib selalu hadir tepat waktu, siap mengikuti pertemuan pengembangan.

Muhib	Indikator	Tujuan	Bentuk
Siap	KD IPS Kelas 4	Pertemuan	Uraian

UNIK SERI

- Untuk Seri:**
Muhib
- Indikator:**
Terkait
- Tujuan:**
Bentuk
- Bentuk:**
Instrumen

No.	KD IPS Kelas 4	Untuk Seri	Bentuk
1.	KD IPS Kelas 4	Siap	Uraian

BENTUK DINAMIKA DAN PENERBITAN

- Bentuk Dinamika Penerbitan:**
 - Jurnal Penelitian Nasional

No.	Tanggal	No. Surat Muhib	Catatan	Tanda Tangan	Tanda Lampir
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Bentuk Guru

Mengalih Tulis
Karya Sosial
----- Jawa Tengah 2020
Guru Kelas 5

NIP. _____ NIP. _____



Edit dengan WPS Office

RENCANA PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Saranan Pembelajaran	50 Lembar
Kelas / Semester	V/2
Mata Pelajaran	IPS
Pembelajaran	3
Alokasi waktu	3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- Mengetahui dan menerapkan ilmu agama yang diajarnya.
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, peduli, dan percaya diri dalam berkaitan dengan keluarga, teman,guru, dan tetangga.
- Menyelesaikan permasalahan teknologi dengan cara menggunakan (membanding, memfilter, membiasa) dan menyajikan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, inklusif citacita Tuhan dan registrannya, dan benda-benda yang diperlukan di rumah dan di sekolah.
- Menyajikan pengetahuan teknologi dalam bentuk yang jelas, sistematis dan logik, dalam kerangka yang satata dalam gerakan yang mencerminkan analisa dan sistem indeksan yang mencakupkan permasalahan teknologi, bermanfaat dan berasaik mula.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah teknologi dalam kehidupan sehari-hari melalui pengamatan, kajian dan analisis	3.3.1 Menggunakan pemahaman teknologi dalam mengidentifikasi masalah sosial dan hal-hal terkait dengan lingkungan sekitar untuk menyelesaikannya	
3.3 Mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah teknologi dalam kehidupan sehari-hari melalui pengamatan, kajian dan analisis	3.3.2 Melakukan hasil identifikasi masalah teknologi dengan menggunakan teknologi, teknologi tradisional, serta pengamatan terhadap lingkungan sekitar, analisis, studi, korelasikan serta memperbaiki	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan pembelajaran akan meningkatkan sikap akademik dan sikap mencintai bangsa, penghargaan terhadap kesatuan bangsa dan negara, serta sikap toleransi terhadap orang lain.
- Dengan kegiatan pembelajaran siswa dapat meningkatkan sikap akademik dan sikap toleransi terhadap orang lain.
- Dengan kegiatan pembelajaran siswa dapat meningkatkan sikap akademik dan sikap toleransi terhadap orang lain.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan akademik untuk meningkatkan kesadaran bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Penemuan
- Model Pembelajaran
- Metode Penemuan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN Sumber PEMBELAJARAN

- Media/Alat : Teks bacaan, Game Edukasi, Warna-warni, Bunga-sentosa, kertas dan lingkungan sekitar
- Sumber Bacaan : Buku Guru dan Buku Mahasiswa V. Tema 3 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Struktur PBL	Geseksi	Alokasi Waktu
Pembelajaran	• Kelas dibuka dengan salam, menyanyikan lagu dan mengucapkan kalimat mutu	• Kelas dibuka dengan salam, menyanyikan lagu dan mengucapkan kalimat mutu	15 menit
	• Kelas dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan jumlah siswa	• Kelas dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan jumlah siswa sesuai jumlah	
	• Masing-masing kelompok mendengarkan pengantar tentang pentingnya memerlukan sikap toleransi terhadap orang lain	• Masing-masing kelompok mendengarkan pengantar tentang pentingnya memerlukan sikap toleransi terhadap orang lain	
	• Masing-masing kelompok membaca dan menganalisa isi bacaan	• Masing-masing kelompok membaca dan menganalisa isi bacaan	
	• Masing-masing kelompok menyampaikan hasil analisisnya	• Masing-masing kelompok menyampaikan hasil analisisnya	
	• Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya-jawab	• Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya-jawab	
	• Masing-masing kelompok merespons dan memberikan tanggapan	• Masing-masing kelompok merespons dan memberikan tanggapan	
	• Kelas ditutup dengan salam dan menyanyikan lagu	• Kelas ditutup dengan salam dan menyanyikan lagu	

		<ul style="list-style-type: none"> Murid memperbaiki penjelasan guru tentang tajuk, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	
Tahap Diketahui murd pada masalah	1	<ul style="list-style-type: none"> Murid menyatakan permasalahan guru tentang pentingnya siklus dasar yang dapat diketahui dalam pembelajaran. Pembelajaran memerlukan budi dan guru membutuhkan perkembangan kegiatan ilmiah yang telah dilakukan. Guru mendeskripsikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Murid dibagi kelompok 	
Kegiatan int	2	<ul style="list-style-type: none"> Murd membaca catatan pada buku murid. Kemudian, murid membaca teks materi tentang kegiatan ekonomi pada buku murid. Guru mengajak murid mengingat kembali metode bagian akhir ekonomi yang telah ia baca sebelumnya. Pada kegiatan Ayo Mencoba, murid diberi tugas peta berikan (line map). Murid bisa dapat clue pada kartu matematika, arus... atau pun kartu histori. Buku teknologi berisi menggunakan istilah-wacana dan membuat bentuk, mudah bagi murid untuk mengertiannya. Murd membentuk kelompok teman sebangku. 	70 menit
Tahap 3 Menyelesaikan k permasalahan individu maupun kelompok	3	<ul style="list-style-type: none"> Guru memperbaiki jawaban teman sebangku. Dalam hal ini, murid individu akan mengajak teman sebangku di tahap awal kelas, sebab dia masih belum tahu jawaban. Murd memperbaiki jawaban teman sebangku dengan teman sebangku. Selanjutnya, Guru dapat mengajak murid untuk memperbaiki jawaban murid. 	
Tahap 4 Menyelesaikan tugas dan menyampaikan hasil karya	4	<ul style="list-style-type: none"> Guru dapat memberi beberapa alternatif untuk memperbaiki jawabannya di depan kelas sebangku. Karena setiap murid yang ada memiliki pemahaman dan pengetahuan yang berbeda-beda. Guru dapat mengajak murid lain untuk berdiskusi. Guru dapat memberi waktu untuk memperbaiki jawaban murid dan memperbaiki kembali hasil tugas sebangku. Pada akhir kegiatan diskusi, Guru memberi wadah untuk menyampaikan hasil karya murid dan memperbaiki kembali hasil karya murid. 	
Pensip:	5	<ul style="list-style-type: none"> Murd bersama guru, melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <ol style="list-style-type: none"> Apa nilai yang telah diperoleh dari kegiatan kali ini? Apa yang akan dilakukan untuk menghindari perbedaan di sekolah? Murd bersama guru memahami tujuan hasil pembelajaran judul kerja. Murd menyatakan penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termauk karyanya kegiatan bersama orang tua untuk mencatatkan pengalamannya mengenai perbedaan di lingkungan sekolah, rumah, dan mencatatkan hasilnya kepada guru. Murd memperbaiki catatan mengenai pentingnya siklus dasar. Menyampaikan tugas selanjutnya. Kesesuaikan dengan doa bersama 	10 menit

II. PENELUSURAN**1. Tahapan Pembelajaran****a. Penilaian Siklus**

Mencatat hal-hal memori (positif atau negatif) yang dilakukan murid dalam siklus dasar.

b. Penilaian Pengembangan

Ruangan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KD IPS Kelas 4 T	Jurnal	Untuk

2. Untuk Kerja

Edit dengan WPS Office

Matkul	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
IPS	KG IPS 2 Semester 2.1	Lengkap berisi dan terjelaskan	Rabrik penilaian pada Buks/Gorm

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Jurnal Penilaian Skrip

No.	Tanggal	Ruang Matid	Catatan Penilaian	Buku Skrip	Hasil Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Hasil/Hasil Data



 Universitas Muhammadiyah Makassar
 RENCANA PELAKUAN PEMERINTAHAN (RPP)
 Sistem Pendidikan: SD, SMP, SMA, SLB
 Kelas I Semester: V/2
 Mata Pelajaran: IPS
 Perorangan: 3
 Alamat: Jl. Dr. Soetomo No. 25
 Telp: 011-41222222
 E-mail: upm@upm.ac.id
 Web: www.upm.ac.id

A. KONSEP DASAR INTI (KD)

- Menyeimbangkan antara kemanfaatan dengan kebutuhan.
- Merkuri dalam upaya mencapai kesejahteraan sosial dan paccaya dan tidak berdampak negatif terhadap lingkungan, manusia, masyarakat dan masyarakat berdaulat.
- Menyadari pentingnya teknologi sebagai cara mengoptimalkan produksi, inovasi, dan manajemen berdasarkan rasa ingin tahu terhadap dunia, teknologi, ciptaan Tuhan dan kelelahan dan berusaha-bersama yang diungkapkan oleh para ahli.
- Menyiapkan pengaruh teknologi dalam berbagai yang jelas, sistematis dan logis dalam hal yang positif, dalam gedek yang memperbaiki anak sehat, dan akhir insyaallah yang memerlukan pendekatannya untuk berjalan dan beraksara ini.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENGAPAIAN KOMPETENSI

IPS	Kompetensi Dasar	Indikator Pengembangan Kompetensi
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mendukung kesejahteraan di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat ketertiban dan persatuan bangsa	3.3.1 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya mendukung kesejahteraan di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat ketertiban dan persatuan bangsa	3.3.1 Menganalisis peran budaya Sosialisasi/ intuisi/ Pengangguran/ social budaya/ Pembangunan ekonomi
4.3 Menganalisis hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya mendukung kesejahteraan di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat ketertiban dan persatuan bangsa	4.3.1 Menganalisis hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya mendukung kesejahteraan di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat ketertiban dan persatuan bangsa	4.3.1 Menganalisis peran teknologi informasi dalam meningkatkan kesejahteraan di bidang sosial dan budaya



C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca tentang usaha ekonomi yang dilakukan sendiri dan kelompok, siswa dapat menyebutkan/ mengidentifikasi berbagai usaha-usaha ekonomi yang dilakukan sendiri dan kelompok dengan sepat.
2. Dengan kegiatan, murid dapat memperdalam ilmu yang telah diajarkan bahwa makalah kegiatan ekonomi murid dapat mengelompokkan jenis usaha perorangan dan jenis usaha kelompok.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bersama Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Penelitian
+ Model Penelitian: Sosio
+ Metode Penelitian: PSL (Problem Based Learning)
Sensus, pencobahan, diskusi, pengecekan

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Teks bacaan, Poster, Beragam media di kelas dan Internet
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 5: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2011), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sumber PDL	Deskripsi	Alokasi Waktu
Perkenalan		<ul style="list-style-type: none"> - Kelas dibuka dengan salam, Hormatilah kelas dan mengucapkan selamat datang. - Kelas dilanjutkan dengan dua diskusi dan suatu sesi tanya jawab. - Maka dalam diskusi ini akan dilakukan analisis dan menyimpulkan tentang kegiatan ekonomi. - Murid diberi kesempatan kerjaan dan dilanjutkan kelas. 	15 menit
Tahap 1		<ul style="list-style-type: none"> - Murid memperbaiki pengetahuan guru 	
Tahap 2	Murid	<ul style="list-style-type: none"> - Murid menyampaikan pertanyaan tentang pernyataan yang dilaporkan oleh guru. - Pembelajaran membangun Rumit dan guru mendeklarasikan permasalahan kegiatan ekonomi yang akan dilakukan. - Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit
Tahap 3	Mengorganisir dan mewujudkan hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menggunakan 2 game. - 1 game berisi beberapa soal dan 1 game berisi makalah tentang usaha kelompok dan membandingkan 2 posisi tersebut. - Guru memberi ruang mencari solusi jika memerlukan tidak melakukan kegiatan ekonomi. - Guru memberi ruang mendiskusikan kegiatan ekonomi dengan menggunakan website Wordwall.net dengan template Random word. - Para Game ini noda yang akan diputar tanpa peranginan, ketika diminta murid menjawab bisa menggunakan pertanyaan yang telah ditulis. Game ini tidak menghadirkan akhir karena dipersiapkan agar murid untuk mempersiapkan materi pelajaran. - Selain berdiskusi, sisip berlatih menyelesaikan hasil diskusi kelompoknya di depan teman sekelas secara bergantian. - Kelompok lain dapat menyampaikan atau memberikan saran kepada kelompok yang sedang presentasi. - Dalam kesiapan ini, guru dapat menjadi moderator atau memilih salah satu stand. 	30 menit
Tahap 4	Membentuk dan penyampaikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan poster tentang jenis usaha perorangan dari siswa kelompok. - Murid mengelompokkan jenis usaha perorangan dan jenis usaha kelompok dengan memperbaikinya. 	



	Kelompok Kelompok	metode Windmill dan dengan template Panduan wira.
Tahap 4	Mengidentifikasi dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> - Sekarang ini wira, tetapi kelompok dapat memperbaikinya di bawah bantuan pengajar. - Kelompok lain dapat menganggap atau memberikan saran kepada kelompok yang sedang presentasi. - Selain kuis dan ini, guru siswa menjadi moderator atau momen untuk para mudah. - Guru menegaskan Wira memiliki penilaian positif untuk yang diberi saran dan kelompok.
Pembelajaran	Tahap 5 Mengerjakan dan mengontrol siklus proses pencapaian tujuan	<ul style="list-style-type: none"> + Mudah bersama guru membelajarkan teknologi atau pembelajaran yang telah terdengar. Apa saja yang telah diajarkan dan kegiatan hari ini? + Apa yang akan dilakukan untuk mengatasi perbedaan di antara? 3. Mudah bersama guru memimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 4. Mudah mengamak pengetahuan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pengetahuan sebelumnya. Terutama menyampaikan kepada bersama orangtua bahwa orientasi yang ada cocok, melibatkan pengalaman mengamak pertemuan di lingkungan sekitar rumah dan mencantumkan hasilnya kepada guru. 5. Mudah merespons soal-soal berpikir tingkat tinggi yang diajukan oleh guru. 6. Kesan dalam diri bahwa dia berhasil.

**UNIVERSITAS MUHAMMAD YAHYU
PERPUSTAKAAN DAN PENGERJIAN**

H. PENGETAHUAN

a. Teknik Pengetahuan
Menuliskan hal-hal menjelaskan posisi atau negara yang ditunjukkan atau dalam wujud deskripsi

Materi	Indikator	Teknik Pengetahuan	Bentuk Jawaban
IPS	SD IPS.1.1.ben-4.1	Menulis	Untuk

b. Pendekatan Pengajaran

Materi	Indikator	Teknik Pengetahuan	Bentuk Jawaban
IPS	SD IPS.1.1.ben-4.1	Menulis	Untuk

c. Ujiuk Karja

Materi	Indikator	Teknik Pengetahuan	Bentuk Jawaban
IPS	SD IPS.1.1.ben-4.1	Menulis	Untuk

d. Sumber instrumen Penilaian

a. Alat-alat Penilaian Silang

No.	Tanggal	Materi	Ciri-ciri	Metode	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

b. Penilaian Guru:

Maestro	Kepala Sekolah
---------	----------------

Mengisi
Kepala Sekolah

Mahasiswa: Januari 2024
Guru Kelas 5

NIP: _____ NIP: _____



Edit dengan WPS Office

**RENCANA PELAKUAN POKOK PEMBELAJARAN
(RPP)**

Batasan Penelitian : SD. INTI EEE. Sekolah
Ruang / Sifat : V.02
Mata Pelajaran : IPS
Pendekatan : T
Alokasi waktu : 3 x 65 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Memahami dan menjalankan sistem agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, cintai, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan orangtuanya.
3. Memahami pentingnya ketulusan dengan cara mengagumi tindakan, watak,秉性,秉性, dan makna yang berasal dari rasa ingin tahu tentang dunya, makhluk-alam Tuhan dan keagamaannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolahnya.
4. Mengaplikasi pengetahuan teknologi sains bahwa yang jelas, sistematis dan logis dalam dunia yang memiliki teladan gunakan yang mempermudah anak sehat, dan bukan hindakan yang memerlukan perluasan untuk belajar dan berkaitan mutu.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENGAJAHAN
(KOMPETENSI)**

IPS		Indikator Pengembangan Kompetensi	
3.2. Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.2.1 Mengidentifikasi potensi dan potensi teknologi terkait lingkungan sosial dan lingkungan teknologi sains, teknologi dan teknologi informasi yang berpengaruh terhadap perkembangan teknologi dan teknologi informasi.	3.2.2 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.2.3 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa
3.3. Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.3.1 Mengidentifikasi potensi dan potensi teknologi terkait lingkungan sosial dan lingkungan teknologi sains, teknologi dan teknologi informasi yang berpengaruh terhadap perkembangan teknologi dan teknologi informasi.	3.3.2 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.3.3 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa
3.4. Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.4.1 Mengidentifikasi potensi dan potensi teknologi terkait lingkungan sosial dan lingkungan teknologi sains, teknologi dan teknologi informasi yang berpengaruh terhadap perkembangan teknologi dan teknologi informasi.	3.4.2 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.4.3 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa
3.5. Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.5.1 Mengidentifikasi potensi dan potensi teknologi terkait lingkungan sosial dan lingkungan teknologi sains, teknologi dan teknologi informasi yang berpengaruh terhadap perkembangan teknologi dan teknologi informasi.	3.5.2 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa	3.5.3 Mampu menyelesaikan masalah dalam upaya mendidik dan membina bangsa

C. TUJUAN PENGETAHUAN

- Dengan kegiatan ini memberi ilmu baswas tentang ekonomi sains, mendidik dan membina bangsa dan teknologi informasi.
- Dengan kegiatan ini memberi ilmu baswas tentang ekonomi yang dilakukan manusia, mudah dapat mengidentifikasi dan menentukan kegiatan ekonomi yang baik dan tidak menyebabkan kerugian dan negatif.
- Dengan kegiatan ini memberi ilmu baswas tentang pemantauan barang bekas, mudah dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan menentukan barang bekas dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan Pembelajaran : Sains,
- Model Pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)
- Metode Pembelajaran : Simulasi, percontohan, diskusi, Pengamatan

F. MEDIA/LATIHAN, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Latih : Text, gambar, poster, Game Edukasi Wordwall.
- Bantuan bantu di kelas dan tugas/tujuan siswa:
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Muadzil Kelas V Tema II Buku Tematik - Tapedu - Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran atau Kegiatan awal	Metode PBL	Diketahui	Alokasi Waktu
		<ul style="list-style-type: none"> • Saluran pembelajaran, alat, dan alat-alat • Latar : <ul style="list-style-type: none"> ◦ Muadzil membaca laporan Jurnal riset usaha pada buku muadzil Kelas V tema II hal 87 ◦ Muadzil mampu penerapan isi laporan 	15 Menit



Edit dengan WPS Office

		<ul style="list-style-type: none"> + Apersepsi: Peserta didik memperoleh petunjuk dari penuntuk mengenai penyelesaian. 1. Masih ingatkan hal-hal yang berlaku, siswa dalam kegiatan ekonomi masyarakat? 2. Jenis usaha apa saja yang sering ditemui di lingkungan sekitar kita? 	
	Tahap 1: Orientasi murd pada masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> + Orientasi: Menyampaikan tema, sub tema, alamatan pembelajaran, dan manfaat pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu: (1) menyebutkan bentuk-bentuk laju dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dengan tepat, (2) mengidentifikasi dan mendeskripsikan kegiatan ekonomi dan produksi warga masyarakat di lingkungan sekitar dengan tepat, dan (3) mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan memanfaatkan barang-barang dengan benar. + Motivasi: Mudi, diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberi pengaruh terhadap semangat peningkatan kemandirian dan semangat kebangsaan. 	
Mempersiapkan siswa	Tahap 2: Mengorganisir materi melalui diskusi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> + Mudi mengajak peserta didik mengikuti diskusi kelompok sektor namanya. + Kegiatan ini bertujuan meningkatkan sikap dan keterampilan yang menghasilkan picepatnya dan menyenangkan dilakukan di antara anggota kelompok. + Mudi dan Sekar mengajak peserta didik ikut yang tertarik turut serta. 	75 menit
	Tahap 3: Menyelesaikan tugas dengan menggunakan metode induktif	<ul style="list-style-type: none"> + Mudi menugaskan kelompok kerja untuk membuat tugas. + Guru memberi arahan membentuk kelompok kerja dan memberi tugas. 	
	Tahap 4: Menyelesaikan tugas dan menyajikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> + Sosialisasi: guru mengajak siswa untuk mendekusikan hasil jasaben siswa Marikel. + Guru memberi arahan untuk menyajikan jawabannya, kerjakan dan dapat mengungkapkan atau menuliskan makna penting peristiwa dan kesadaran bangsa sebagai sumberdaya yang berada. 	
Pensip	Tahap 5: Mengalihaks isasi dan mengambil keputusan pada permasalahan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> + Mudi bersama para relawan relevansi atau pembelajaran yang masih berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> 1. Apa saja pengaruh aktual dari kegiatan ini ini? 2. Apa yang akan dilakukan untuk menghindari perbedaan di sekitar? + Mudi berasa guru menyampaikan hasil pembelajaran pada hari ini. + Mudi menyampaikan penilaian guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Terutama menyampaikan kepada bersama dengan guru bahwa meminta orang tua untuk memerlukan pengalaman yang menghindari perbedaan di lingkungan sekitar rumah, lalu mencantumkan hasilnya kepada guru. + Mudi memberi catatan bahwa tentang peningginya skor dasar. + Menyanyikan lagu paskah. + Kata-kata diucap dengan doa bersama 	15 Menit



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKD) 2**

Banyak orang melakukan usaha di bidang ekonomi untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Apa yang akan terjadi jika usaha tidak berhasil? Cobalah diskusikan bersama teman kelompokmu. Sebaliknya hasil diskusi pada iklim berikut.

Laporan Hasil Diskusi

Kamu telah memahami bagaimana bentuk usaha berdasarkan pengalamanmu. Ada usaha yang dilakukan sendiri dan ada usaha yang dilakukan kelompok. Sekarang buatlah kajig ameliorasi tentang jenis-jenis usaha yang dilakukan dan usaha yang dikelola kelompok dengan langkah-langkah berikut.

1. Dari informasi tentang jenjang usaha yang segerang dan kelompok, baik informasi segerang maupun tidak segerang dapat berbagai macam catatan.
2. Daftarkan informasi yang kamu peroleh. Gunting pun sumbuannya.
3. Kumpulkan hasil guntinganmu dan tembakau pada lembaran kerja koso.
4. Perhatikan status jenjang usaha pemerintahan dengan jenjang usaha segerang.
5. Berdiskusi dengan kelompok teman tentang kajig.
6. Berdiskusi dengan teman tentang jenjang Usaha Partisipasi dan Kelompok.
7. Tulis semua rancangan kajig.
8. Konsultasi hasil kajig kepada Bapak/Ibu Guru untuk dimuat.
9. Berlatihlah kajig yang kamu tulis bersama kelompokmu, salah jenjang usaha pemerintahan dan kelompok pada iklim berikut.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKD) 2

Laporan Hasil Diskusi

Kesadaran masyarakat akan krisis jika negara ekonomi berjalan tidak lancar. Mengapa kegiatan ekonomi akan semakin meningkatkan kesadaran masyarakat? Apa yang akan terjadi jika kegiatan ekonomi tidak berjalan dengan baik? Bagaimana pengaruhnya terhadap lingkup kehidupan masyarakat? Diskusikan hal tersebut bersama 4 orang temanmu. Kedudukan makalah hasil diskusi pada iklim

Laporan Hasil Diskusi



Edit dengan WPS Office

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

九三学社

Lakukantah diawali bersama teman-teman satu kelas dan Bapak/Ibu Guru. Teman deklari adalah tentang cara-cara mengolah vegetasi orang lain dalam usaha. Teman-teman yang mengetahui penanaman, poulter, dan reedderah. Berdiskusi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan mengungkapkan pendapat atau perasaan dengan sopan dan santun. Bentuk hal-hal yang didiskusikan:

1. Daerah tempat tinggal.
 2. Jenis pekerjaan atau usaha yang dilakukan oleh masyarakat termasuk tipe kegiatan ekonomi.
 3. Cara mengelajui pelaku kegiatan ekonomi. Sifat-sifat kesinambulan hasil dilakukannya keseharian kepada Saswitra Guru.



Pelaku usaha merupakan orang yang berdagang barang-barang yang dihasilkan olehnya. Usaha pelaku dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu penjualan besar-besar (jasa, kerbau, dan rusa), penjualan kecil (bambang, dompet, kain, dan baju), dan usaha jalan (nik, entek, dan sumur).

4. Perikanan

Usaha perikanan dalam hal ini adalah usaha perikanan darat, yaitu usaha merawat ikan di perairan darat dengan cara menutupi lahan. Perikanan darat meliputi pakanan air tawar dan perikanan air payau. Contoh hasil perikanan air tawar misalnya ikan gurami, nila, benih, dan ikan. Hasil perikanan air payau contohnya ikan bandeng.



5. Kehutanan

Usaha kehutanan dapat dilakukan dengan melakukan pengolahan terhadap pengembangan hutan dengan melakukan pembalakan atau pemenuhan hutan. Ciri-ciri hasil usaha kehutanan antara lain kayu, batas, armer, dan keramik. Usaha kehutanan juga meliputi jalinan kerjasama dengan ahlinya. Pekerjaan yang termasuk di dalam kehutanan pertambangan air di dalam tanah. Dengan demikian usaha kehutanan menghasilkan hasilnya berupa bahan-bahan alam yang masih belum terolah seperti kayu dan batu bara.



A. Pertambangan

Pertambangan adalah usaha untuk mencari atau memanfaatkan mineral dan gas hidrokarbon. Mineral ini berada di dalam perusahaan. Untuk mendapatkannya perusahaan



B. Peternakan

Peternakan adalah usaha atau kegiatan untuk memelihara hewan maupun burung untuk mendapatkan hasil-hasilnya yang berguna untuk kelangsungan hidup manusia. Minyak dan gas hidrokarbon



C. Industri

Industri adalah usaha atau kegiatan untuk memproduksi barang-barang yang dibutuhkan oleh masyarakat. Industri ini meliputi pertambangan, perikanan, pertanian, dan sebagainya. Industri ini merupakan bagian dari ekonomi negara. Contoh hasil industri adalah barang-barang maupun jasa-jasa produksi, perlengkapan rumah tangga, dan kendaraan bermotor.



D. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan yang berfungsi menyediakan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang dijual dalam perdagangan meliputi hasil-hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang-barang hasil industri.



E. Jasa

Usaha jasa adalah usaha menyediakan jasa bukti produk berupa untuk mendapatkan keuntungan atau laba. Perdagangan membuka jasa. Pekerjaan menjadi bentuk usaha merupakan bagian dari usaha jasa. Usaha-usaha dalam bidang jasa antara lain usaha swak, ojen, angkutan umum, dan bisnis perkebunan.



Materi 2

Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri dan Kelompok

Berdasarkan pengelolaannya, 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.

- a. 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 dikelola secara besar-besaran. Namun, hanya beberapa orang saja yang bisa mendekatianya.
 - b. Industri kecil Industri kecil biasanya merupakan instansi rumah tangga. Industri kecil biasanya dikelola secara perseorangan. Contoh industri kecil seperti usaha kemasan (mobil minyak, kunci, dan lemari), Industri keuangan, bisnis jasa arisan, dan sejenisnya.
 - c. Usaha perdagangan Usaha perdagangan yang dikelola secara perseorangan biasanya perdagangan barang jadi untuk memenuhi kebutuhan. Contohnya usaha membuka toko kecil seperti toko kelontong milik Ibu Dini. Contoh lainnya seperti membuka warung, perajai keling, pedagang kopi lima, pedagang di lapak-lapak pasar, dan pedagang handycraft.
 - d. Usaha jasa Rantau usaha jasa yang dilakukan seorang perseorangan. Contohnya jasa yang dikelola seorang tukang sambut, tukang ngecas, foto kopi, tukang cukur, dan tukang ayam.
 - b. Usaha Ekonomi yang dikelola Kelompok Usaha ekonomi yang dikelola kelompok, adalah usaha yang dilakukan bersama-sama oleh anggota kelompok pengusaha, misalnya dalam hal bagi hasil, contohnya usaha kerajinan tangan bersama kelompok Kerajinan Tangan CV, PT. DUNIA, Perusahaan Daerah dan Koperasi.
 - a. Koperasi
 - b. Perusahaan yang diiklari oleh anggotanya dua orang. Biasanya adalah firma adalah organisasi yang tidak seling ketat. Setiap anggota harus mempunyai hak suara berjumlah satu suara. Risiko kepada anggota firma ditanggung bersama.
 - c. CV (Dominganis Vienschaps/Perserikatan Komander)
 - c. PT (Perusahaan Terbatas)
 - d. PT. Adalah perusahaan yang modernya dipimpin dari pusat dan bersifat sentralistik. Sifat centralistik ini berarti bahwa semua kekuasaan menyerah kepada sang pemimpin.
 - e. SBUM (Sarana Umum Bukan Negara)
 - f. SBUM atau Perusahaan Negara adalah perusahaan yang seluruh modalnya dimiliki oleh negara. Ada tiga bentuk perusahaan negara, yaitu Perusahaan Jasa, Perjaya, Perusahaan Umum (Perum), dan Perusahaan Perserikatan (Persero).
 - g. Perusahaan Daerah
- Perusahaan daerah adalah perusahaan yang modalnya dimiliki oleh Pemerintah Daerah. Tujuan pendirian perusahaan daerah antara lain untuk melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan peningkatan kesejahteraan rakyat. Sedangkan operasi perusahaan daerah juga berkaitan erat dengan kebutuhan rakyat dan memproduksi barang-barang yang diperlukan oleh masyarakat setempat.
- a. operasi Koperasi adalah usaha bersama dalam bidang ekonomi. Kaca kaca dalam koperasi berlatihkan prinsip selingi meratakan dan kesamaan khasiat anggotanya. Di Indonesia ada lima bentuk koperasi, yaitu Koperasi Konsumsi, Koperasi Simpan Pinjam, Koperasi Produksi, Koperasi Jasa, dan Koperasi Sarja Usaha.

Materi 3

Bagaimana pengaruh koperasi diketahui kerjasama-kemajuan koperasi? Ayo kita simak penjelasan berikut.

Kegiatan ekonomi adalah suatu kegiatan seseorang, perusahaan, seupan organisasi, untuk memproduksi barang dan jasa dan/atau mengonsumsi barang dan jasa tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan, seseorang akan melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan baik barang, servis, pangan, dan pakaian. Selain itu kegiatan ekonomi, terdapat perputaran uang. Seorang akan mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhannya setelah ia melakukan kegiatan ekonomi lainnya, yaitu melakukan pekerjaan. Setiap manusia tidak akan berasal dari kegiatan



Edit dengan WPS Office



BAB III

Selain kalari membaca cinta 'Kesembong Membara Bonita', juga seperti bentuk autan senyaknya mula mula itu itu. Bagaikan semangat yang dilakukan oleh Bani dapat menjadi penyebab perubahan perubahan dan kesadaran Para peninggalan bangsa kita terdahulu pun sangat menjaga agar resensi perubahan dan keadaan status terpacat. Sebaliknya, calon kalari selanjutnya adalah statua yang dilakukan perubahan dengan calon membangun perubahan dan keadaan sehingga temanya tetap akan tetapi tetap berubah permasalahan dan berbeza-beza. Tujuan ini mampu pada kira-kira tiga-

Ela sekali baki. Wala-wala terengganu walaupun dia membanggakan. Ibu disuruh dia untuk membentuk buat arena di teluk sebelah. Pihak-pihak tetangga sekitar bertemu antara pertemuan. Beberapa ahli mengatakan soal urut, dapat bersama-sama. Serta ia boleh bersama-sama mengadakan yang bersama-sama buat bersama-sama. Ibu segerak meninggung. Ibu teranggil di hadapan orang ramai. Ibu noda, temprang, sole, jenapang, sebenarnya yang dibuat adalah merawatkan diri maknadan untuk merawatnya. Maka dia perlu segera merawat, perbaiki diri kerana dia susah, pergiulu, gatal, dan kenyang. Semua segera di bayar.

**A. Pendahuluan**

Dalam penyelesaian permasalahan yang berkaitan dengan "Pengembangan Model Pendekatan Baru dan Lajang Menggunakan Game Celular Mengintegrasikan Matematika dan Hasil Karya Dato Pengembang (Penulis, Afandi Kalati, F. Cagros II, Kavimunir, Pithole, dan Gaharun)" penulis menyatakan bahwa "Tulai Kita-Kita dan Ten pada penulisan judulnya Upti PMI-Makassar yang tidak relevan.

- Penulisan dengan menggunakan bahasa Inggris, penulisan armen, dan nama-nama untuk makalah Tulai Kita-Kita dan Ten yang tidak relevan.
- Penulisan dengan menggunakan bahasa Inggris dengan memberikan tulis erik (v) pada kalon atau yang tidak relevan dengan menggunakan kata sebagai berikut:

1. Tidak relevan
2. Cukup relevan
3. relevan (✓)
4. Sangat relevan

- Untuk sebaliknya, Bapak/Ibu dapat langsung memindahkan pada kolom yang perlukan dirinya atau menuliskannya pada bagian nomor yang tidak relevan.

Terkadang ada kasudahan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif.

B. Format Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1.	Format Kisi-Kisi dan Tem				
a.	Relevansi dengan riferan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b.	Kepasian pertanyaan/kuisian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c.	Pertanyaan yang benar/betul	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d.	Terdapat pertanyaan/pertanyaan yang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Edit dengan WPS Office

			<p>tujuan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Muadz dapat memperasalika lagu dan ekonomi muda yang jaya Muad dapat menyebutkan pengetahuan CV Muad dapat menyimpulkan stampé profit dan negative peningkatan instansi 	25		10
--	--	--	--	----	--	----



Edit dengan WPS Office

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

6. Sebutkan contoh pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan barang Jawa: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG _____

7. Sebutkan 3 contoh hasil kgiatan ekonomi dari sektor pekerjaan Jawa: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG _____

8. Sebutkan dan jelaskan tiga jenis segmen ekonomi di dalam jasa Jawa: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG _____

9. Jelaskan apa yang dimaksud dengan peraturan konstitusi (CV) Jawa: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG _____

10. Sebutkan dampak positif dan negatif pengangguran ini kepada Jawa: SD IMPRES SALONGSD IMPRES SALONG _____



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI MASYARAKAT BUMN (PP-VMB)
 PROGRAM PASCASARJANA
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 7 Gajah Daratukang, Jalan Setia Almarhum Dr. DR. H. Syaikh Mulyana 5222
 LEMBAR VALIDASI
 LEMBAR OBSERVASI KETEPILAKUANAN MODEL PEMBELAJARAN

a. Penjelasan

Dalam penilaian penyusunan buku dugaan judul "Warganet Model Pembelajaran E-learning Menggunakan Game Edukasi Hadiah Diterhadap Motivasi Siswa Dalam Belajar Ilmu Pengembangan Sosial Masyarakat Kelas V Sekolah Dasar Terhadap Keterlibatan Siswa", pada lembar observasi ketepilakuannan model pembelajaran Warganet Jawa yang dapat diambil adalah:

- Penulis dengan matang berbagi materi pengetahuan dan latihan-latihan yang dapat memberikan informasi konten ilmu khusus model pembelajaran.
- Penulis dengan matang berbagi materi dengan membedakan buku sekolah (b) pada buku referensi yang tidak terkait dengan menggunakan data sebagai bantuan.
1. ✓ Tidak Relevan
2. ✗ Cukup Relevan
3. ✗ Matanya ✓
4. ✓ Sangat Relevan
- Ganda/redundansi: Buku/tulisan dapat langsung membuktikan pada materi yang perlu untuk dikenali atau mengetahuinya pada bagian mana yang tidak dimulai.

Tuliskan atau kasihlah tanda tanda untuk menyebutkan penilaian setiap objek!

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Lembar Observasi a. Pratayak pengisian lembar observasi ditandai dengan jalin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



No.	Aspek Penilaian	Skala				
		1	3	5	7	
1	a. Kriteria klar dan jelas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	b. Lembar Observasi:					
	a. Kategori ketelitianan penulisan sejalan dengan model penulisan dalam RPP.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	b. Kategori ketelitianan penulisan tidak memuat semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam penulisan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	c. Kategori ketelitianan penulisan dapat terwujud dengan baik.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	d. Kategori ketelitianan penulisan masih memerlukan sainya perbaikan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	c. Bahasa yang Digunakan					
	a. Ketelitianan penulisan sejalan dengan bahasa dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	b. Menggunakan bahasa yang mudah dan mudah dimengerti.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	c. Tidak menggunakan terminologi gaul.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	d. Bahasa yang digunakan berbait konvensi.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Berdasarkan hasil penilaian pada lembar observasi						
a. Keteraturan dan ketelitianan tata bahasa b. Keteraturan dan ketelitianan dengan model penulisan c. Keabsahan isi penulisan (isi penulisan relevan) d. Keabsahan isi penulisan dengan ketelitianan teknisnya						
PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI) PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR Jl. 2 Gading Persemaian Jalan Soekarno Hatta No. 200 Kota Makassar 90211						
4. Sarana & Catatan Penulisan 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____						
Validator _____ _____						



Edit dengan WPS Office

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI TERHADAP AKTIVITAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Paley

1. Motor berjalan lancar cerdas (c) pada indikator Sifat-sifat cairan Bahan kimia dan bahan kimia yang bersifat larut, bersifat-sifat perubahan Sifat-sifat kimia terhadap obesrvasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.
 2. Motor berjalan lancar terhadap hal yang memerlukan keterbatas observasi aktivitas Guru dalam proses pembelajaran.

NO	Aspek yang dianalisa	Kriteria	Penilaian				
			S1	S2	K	SK	Saran
A.	Format	1. Lembar observasi mudah dipahami			✓		
		2. Petunjuk penilaian lengkap dan jelas				✓	
		3. Alternatif pilihan lembaran soal mudah dipahami				✓	
B.	isi	1. Soal-soal yang mendekati keadaan kenyataan pertemuan				✓	
		2. Kisi-kisi yang diambil dari buku pelajaran				✓	
		3. Aktivitas guru termasuk teknik TEP				✓	
		4. Kisi-kisi yang mendekati keadaan kenyataan				✓	
C.	Penilaian	1. Rumus matematikanya benar				✓	
		2. Sesuai dengan indikator pencapaian kunci pokok				✓	
		3. Indikator pencapaian kunci pokok				✓	



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU KELompok EHSP RABBI
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN GAME EDUKASI WORDWALL.**

Judul Penelitian	Pengaruh Model Problem based Learning Berbantuan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar di Kelas Pengstikulum Sosial Mudi Kelas V. Guguk II Kecamatan Padatassung Kabupaten Bone.
Status Penelitian	Guguk II Padatassung
Mata Pelajaran	TPS
Penulis	Sannas
Observer	

A. Petunjuk:

1. Koen minor, kriteria bapak/Ibu memberikan penilaian pengaruh aktivitas...
2. Untuk penilaian diri/saya dari beberapa aspek, diberikan bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada koordinat nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/Ibu.

B. Skala penilaian:

1. = tidak sesuai	2 = sesuai
2. = cukup sesuai	4 = sangat sesuai

Pertemuan :
Hari/tanggal :

No	Aktivitas Guru	Kelirkaan	Penilaian
1	Guru memperbaiki penilaian dengan sistem manajemen kelas dan memperbaiki penilaian siswa.	✓	4 3 2 1
2	Guru memfasilitasi pengaruh terhadap pemahaman dan kemandirian dalam mengikuti pelajaran dengan kegiatan Memerlukan waktu tambahan	✓	
3	Guru memfasilitasi pertemuan dengan peningginya atau dengan pertemuan yang tidak ada	✓	
4	Guru yang akan dibentuk oleh siswa dalam pembelajaran dan mendukungnya untuk mendapatkan hasil yang baik dengan kegiatan Memerlukan waktu tambahan	✓	
5	Guru memfasilitasi pertemuan dengan kegiatan mendukungnya untuk mendapatkan hasil yang baik dengan kegiatan Memerlukan waktu tambahan	✓	
6	Guru memfasilitasi pertemuan dengan kegiatan mendukungnya untuk mendapatkan hasil yang baik dengan kegiatan Memerlukan waktu tambahan	✓	
7	Guru dapat berhitung sejauh mana mendekati mudah yang menggunakan kalkulator	✓	
8	Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan hasil jeniusnya sejauh mungkin	✓	
9	Guru meminta siswa atau kelompok untuk membacakan jawabannya, kelompok lain dapat menyanggah atau menemukkan kesalahan perintah dan kesalahan lengkap Indonesia yang berada	✓	
10	Guru memberi hadiah rumah	✓	
11	Guru memberi penghargaan	✓	
12	Guru memberikan evaluasi kepada adik	✓	

Kegiatan Pendukung

1	Guru memperbaiki poster kegiatan bahwa ada yang dilakukan menyatakan bahwa anggaran adalah makna	✓	
2	Guru memfasilitasi kegiatan membuat poster dengan kegiatan Memerlukan waktu tambahan	✓	
3	Guru memfasilitasi kegiatan membuat poster dengan kegiatan Memerlukan waktu tambahan	✓	
4	Guru dapat berhitung sejauh mana mendekati mudah yang menggunakan kalkulator	✓	
5	Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan hasil jeniusnya sejauh mungkin	✓	
6	Guru meminta siswa atau kelompok untuk membacakan jawabannya, kelompok lain dapat menyanggah atau menemukkan kesalahan perintah dan kesalahan lengkap Indonesia yang berada	✓	
7	Guru memberi hadiah rumah	✓	
8	Guru memberi penghargaan	✓	
9	Guru memberikan evaluasi kepada adik	✓	

Kegiatan Penutup

1	Guru memberi hadiah rumah	✓	
2	Guru memberi penghargaan	✓	
3	Guru memberikan evaluasi kepada adik	✓	



1.	Indikator/puan	
2.		
3.		
4.	Guru memberikan evaluasi kepada seorang peserta didik/tujuan pembelajaran	
	Jumlah	
	Rata-Rata	

Makassar, Januari 2004
Observer:



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PPV) PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Jl. Tengku Pakuwon No. 100, Wates, Sleman, Yogyakarta 55281
LEMBAR VALIDASI : Angket Penilaian Kelayakan
ANALISI DAN PENGETAHUAN

A. Penilaian

Dalam rangka penilaian karya ilmiah dengan skala "Penilaian Model Penilaian Balas Jawaban",
Menggunakan Gagasan Didik dan Membaca dan Hukum Sosial Dalam
Penyelesaian Kasus Model Soal Ujian V Gagasan II Kewenangan Pihak-pihak Lain
Guru", proses pengembangan angket menggunakan teknik Likert 5 item. Sampai saat ini dapat
diketahui:

- Penilaian dengan skala balas jawab, penilaian sistem, dan penilaian untuk
menilai angket yang relevansinya.
- Penilaian dengan menilai relevansinya dengan berdasarkan untuk nilai (✓) pada
salah satu yang salah terwakili dengan menggunakan ikeda sebagai berikut:

 - 1. = Total Relevan
 - 2. = Cukup Relevan
 - 3. = Relevan
 - 4. = Sangat Relevan

- Untuk revisi-revisi, Kapil/Ibu dapat langsung memindai pada naskah yang perlu untuk
diambil atau memindai pada bagian naskah yang tidak diperlukan.
Terimakasih atas bantuan Nipah. Ibu akan memberikan penilaian secara nyata!

B. Format Penilaian

No	Angket Penilaian	Skala				
		1	2	3	4	
1	Konsep Angket	a. Penilaian pengembangan angket disesuaikan dengan jalinan b. Kriteria dan disesuaikan dengan jalinan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Sesi Iai					

Edit dengan WPS Office

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

12.2 Gedung Pascasarjana Jalan Sabtu Abubido No. 200-Kota Makassar 90111

No.	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1.	Konsistensi isi angket dengan Isi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Konsistensi batas angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Ringkasan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	a. Batas angket diwakili dengan jelas b. Batas angket tidak terlepas atau gesek pada ringkasan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Batas yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	a. Batas angket menggunakan bahasa yang tidak biasa dan mudah dimengerti seseorang b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. Siswa & Catatan Penilaian					
1. <i>[Signature]</i> Lahir/tgl: 15/02/1998 Jenjang: Mahasiswa 2. <i>[Signature]</i> 3. _____ 4. _____ 5. _____					
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PENERBITAN					
DAFTAR PENGETAHUAN DAN KEMAMPUAN DILAKUKAN DAN PENERBITAN					
Saya menyerahkan berikut ini kepada Dr. Ir. H. Syaiful, M.Si. selaku penulis karya tulis ilmiah yang saya buat sebagaimana dengan perintah: 1. Jawabannya lengkap dengan benar dan menjawab semua pertanyaan. 2. Jawabannya lengkap dengan benar dan menjawab semua pertanyaan. 3. Catatan tanggapan temuan saya tentang jawaban yang diberikan dengan memberikan tanda check (✓) sesuai ketentuan pihak penulis.					
Keterangans pihak penulis: STS = Sangat Tidak Setuju TS = Tidak Setuju S = Setuju BT = Sangat Setuju					
No.	Penyataan	Pilihan Jawaban			
		STS S TS BT			
Tulisan dalam Rangkuman Tugas					
1.	Saya mengajukan tugas IPB dengan siap-siap-sungguh.				
2.	Saya menyertakan waduh tugas IPB dengan tepat.				
3.	Saya tidak senang akhir dengan penyelesaian IPB				
Uraian Menghadapi Kasulinan					
4.	Jika nilai IPB saya jelek, saya akan lalu jelek belajar agar nilai saya menjadi baik.				
5.	Saya akan mencari pustaka apapun jika dapat mengajukan ulang IPB dengan mendiperoleh nilai baik.				
6.	Apabila saya mencari bahan yang sulit maka saya tidak akan berusaha untuk mengajukan bahan yang sulit.				



Edit dengan WPS Office

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		BB	B	TS
7	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik.			
8	Saya tidak suka bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.			
9	Saya selalu merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru.			
Bersinggungan Materi				
10	Saya selalu merespons tugas IPS yang diberikan oleh guru.			
11	Dalam mengelolah tugas resepsi soal IPS saya mencocokkan makalah teman.			
12	Saya dapat menyusun tugas IPS dengan sempurna setelah selesai.			
13	Saya tidak senang mengerjakan tugas IPS bersama dengan teman.			
Dapat Bantuan untuk Tugas-tugas				
14	Saya sering belajar IPS ketika guru mengajar dengan menggunakan teknologi peta.			
15	Saya sering belajar IPS ketika guru menggunakan perangkat cetak sebagai bahan pelajaran.			
16	Saya tidak selalu belajar IPS dengan bantuan berkomentar.			
Dapat Membentuk Rasa Pendapatan				
17	Saya tidak suka jika memberikan pendapat dan pendekarannya terlalu jauh.			
18	Saya suka mendengarkan pendapat orang lain.			
19	Saya berusaha untuk memperbaiki diri sesuai dengan apa yang diajarkan.			
Pada Masalah Matematika Matanya Dibantu				
20	Saya tidak suka matematika pengurang dengan penambahannya.			
21	Saya tidak suka matematika pengurang dengan pembaginya.			
22	Jika saya mengelolah soal IPS, saya memperbaiki tugas lagi karena terdapat kesalahan.			
Perbedaan antara Saya dan Teman				
23	Saya suka mencari informasi tentang hal-hal yang belum saya ketahui.			
24	Saya suka bertanya tentang hal-hal yang belum saya ketahui.			
25	Saya suka bertanya jika mendapat tugas dari guru.			
26	Apa itu makalah? Saya suka mencari informasi di internet.			



LEMBAR VALIDASI ANKERET MOTIVASI MURID

Panduan:

1. Motivasi berlatih pada orangtua pada indikator Siswa yang baik, baik, baik, R= kurang dan SK= sangat kurang; berdasarkan penilaian terhadap ketahuan observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran
2. Motivasi berlatih setelah terbentuk yang menjadi karakteristik kemberikan aktivitas dilulus dalam proses pembelajaran.

No	Apa yang dituliskan	Kriteria pengamatan	Penilaian			
			BB	B	R	SK
A. Institutor	1. Siswa aktif observasi rutin dilakukan					
	1. Penuntuk pengajar berinteraksion dengan jelas dan nyatakan dengan jelas					
B. Bimbing	1. Siswa aktif merencanakan kegiatan belajar mengajar					
	2. Kreatif kegiatan yang dikemas dengan menyenangkan dengan jelas					
C. Aktivitas Waktu	3. Aktivitas penting dilakukan dalam waktu					
	1. Bahasa Inggris diperlukan					

Kesimpulan:

Hasil analisis dapat melihat bahwa persentase siswa yang berada pada instansi

Macassar, Jumat 2024
Ketua Sekolah

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Kriteria Komponen Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nilai	Jumlah	Skor
1	Tidak dikenal rasa gemas dalam belajar	1,2,3	2	2
2	Orangtua menghimbau untuk belajar	4,5,6	1	1
3	Menghindari tugas	7,8,9	3	3
4	Kurang tekun dalam belajar	10,11,12,13	4	4
5	Sering bolos pada tugas-tugas	14,15,16	3	3
6	Dapat motivasi dari orangtua	17,18,19	3	3
7	Tidak mudah menyerah dalam belajar	20,21,22	3	3
8	Rasakan			
9	Sering meminta bantuan orangtua	23,24,25	3	3
Jumlah Skor			25	



Edit dengan WPS Office

SATUAN PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS SINGKAT (SP-VKTS)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 2111 Tomini Persegi Empat Selatan, Makassar No. 200 Kota Makassar 90232

SUKAT KETERANGAN VALIDITAS

Tanggungjawab yang diikuti oleh:

1. Nama : Dr. Darmawati, M.Pd., M.Pd.
 2. NIMN : 09190087501
 3. Asal Program Studi : S1 Pendidikan Biologi

Mengakui bahwa informasi perditulis dengan jujur:

 data melukiskan:
 Nama : Darmawati
 Program Studi : S1 Pendidikan Biologi
 NIM : 09190087501
 Isi dalam step/bahan step "dipergunakan untuk penilaian dengan menambahkan bahanpa serupa sebagai berikut:
 1. *[Signature]*
 2. *[Signature]*

Berdasarkan suatu keterangan isi kamus buku anak dapat dipergunakan sebagaimana berikutnya.

Diketahui dan ditandatangani oleh: *[Signature]*
 Tgl. 2024

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS SINGKAT (SP-VKTS)
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 2111 Tomini Persegi Empat Selatan, Makassar No. 200 Kota Makassar 90232
 LEMBAR VALIDASI
 SP-VKTS

a. Prasaja:
 Dalam catatan penilaian dengan judul "Program Studi Pendidikan Biologi
 Untuk Mengembangkan Gaya Hidup Sehat dan Terhadap Kesehatan dan Kualitas
 Belajar Para Pengguna Bahan Makanan Pakai Gagasan Konservasi Perbaikan
 Kebutuhan Gaya", siswa yang mengambil RPP. Materi Anatomi Organik dapat
 memperoleh:
 1. Penilaian dengan menggunakan bahan, media, teknologi dan sumber-sumber untuk
 memerlukan RPP yang tidak dikenakan.
 2. Penilaian dengan menggunakan bahan, media, teknologi dan sumber-sumber untuk
 memerlukan RPP yang tidak dikenakan.
 3. Penilaian dengan menggunakan bahan, media, teknologi dan sumber-sumber untuk
 memerlukan RPP yang tidak dikenakan dengan menggunakan teknologi berikut:
 1. Tidak Relevan
 2. Cukup Relevan
 3. Relevan
 4. Sangat Relevan
 4. Untuk menyertakan RPP di dalam lembar tanggung jawab ini, pada bagian yang
 diminta atau mencantumkan pada bagian sisi yang tidak disertakan
 Trimakasih atas kesertakan RPP di bawah ini untuk memperoleh penilaian secara objectif

b. Format Penilaian:

No	Aspek Penilaian	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 para pengajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Terdapat identitas kelembagaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Terdapat informasi waktu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Edit dengan WPS Office

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILIMIH (PP-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. 2 Gading Permai Jaya, Jalan Sultan Abdurrahman No. 209 Bantul, Yogyakarta 55221

No.	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	a. Terdapat tujuan pokok penelitian b. Terdapat Capaian Penelitian c. Terdapat Tujuan Penelitian d. Terdapat Kompetensi dasar dan kisi-kisi inti e. Terdapat indikator penelitian: 1. Memerlukan metode penelitian 2. Miskomunikasi media dan memberi penjelasan 3. Memerlukan Singkatan hasil tulisan 4. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil tulisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	b. RPP/Metodik Ajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Relevansi antara RPP dengan KI dan KD b. Relevansi antara penjelasan KD ke dalam indikator c. Relevansi antara tujuan indikator terhadap pencapaian KI d. Kajiduan rumusan indikator e. Relevansi antara bahan pelajaran indikator dengan siswa yang lagi diajari f. Relevansi antara indikator dengan KI g. Kajiduan guru dalam menata operasionalisasi dalam setiap tahapan pelajaran untuk tipe kisi h. Kajiduan guru dalam menata operasionalisasi dalam setiap tahapan penilaian untuk tipe kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	c. Bahan pelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Mengandalkan bahan yang sifatnya singkat, kaidah bahasa dan teknis yang baik dan benar b. Sifat Konten bahan yang disajikan mudah dipahami siswa indikator I dan II yang baik dan benar c. Menggunakan bahasa dan teknis yang baik dan benar dalam diperlui d. Menggunakan istilah-istilah teknis yang cocok untuk dijadikan pedoman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	d. Waktu yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Kajiduan waktu resiko tipe kisi penelitian b. Kajiduan waktu resiko tipe kisi penelitian dan penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	e. Metode soal yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Dikembangkan rumus dan kaidah penelitian terhadap penugasan indikator b. Relevansi bahan-bahan pada model penelitian yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bentuksoal hasil penelitian yang diberikan, muda dapat dituliskan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan korektif



Edit dengan WPS Office

PUSAT PENGIKLANAN DAN VERIFIKASI KARTU TULUS ILMIAH (PP-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 21 Mandar, Perumnas Jl. Sultan Maulana HC 209 KM 6,500 Makassar 90221

c. Siswa & Cawangan Perbaikan

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. dpt

Validate

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

RENCANA PENELUSURAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan: SD IMPRES SALONG
 Mata Pelajaran: VI.O
 Mata Pelajaran: IPS
 Penulis: Muli
 Alokasi Waktu: 3 x 45 menit

SUSTAINABLE PUBLISHING AND PENERBITAN

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- Menentukan dan memperbaiki ketulan agama dan akhlaknya.
- Memiliki perasaan dan emosi yang sehat, sejati, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, lingkungan, dan sesama.
- Menghargai pengalaman berasal dengan cara mengamati, mendengar, melihat, merasakan, dan menseleksi berdasarkan rasa ingin tahu terhadap dirinya, inklusi, capaian tujuan dan logisitasnya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- Menyajikan pengetahuan teknologi dalam bentuk yang jelas, sistematis dan logis dalam korang yang efektif, dalam prosesnya para mancanegara anak-anak, dan zatara indahnya yang mempermudah penilaian anak benar dan berkarakter mutu.

+ KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPB	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3	Nengenali peran ekonomi dalam upaya menyelamatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperbaiki kesejahteraan dan peningkatan hargas	3.3.1 Memahami nilai-nilai sosial budaya, keberadaan emosional, Persekitaran sosial budaya, Pembangunan ekonomi
4.3	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyelamatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperbaiki	4.3.1 Mengamati gambar foto-video atau laporan tentang interaksi sosial dan transaksi sosial pentingnya di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya, dan ekonomi masyarakat



Edit dengan WPS Office

Tujuan dan pesan	
------------------	--

• **TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan kegiatan bermain peran tentang peninggalan Ines Junjung bagi para peserta dan keluarga, mudah dapat mengatur pertemuan mengenai bagaimana peserta dan keluarga dalam kinerja aktifitas.
2. Dengan kegiatan berlatih membuat corak batik asli-susah yang dianut seiringan dengan cara membuat kerajinan batik bersama-sama dan sebagainya, mudah memperoleh tentang kesadaran yang dilakukan pemuda bangsa dalam merawat warisan tidak beraksara yang dilakukan dengan cepat.
3. Dengan kegiatan berdiskusi tentang jasa pekerjaan atau usaha yang dilakukan oleh masyarakat untuk kegiatan ekonomi, mudah dapat mengungkapkan pendapatnya tentang cara-cara mengelola kegiatan orang lain dalam usaha dengan cepat.

• **MATERI PEMBELAJARAN**

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia

• **METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan Pembelajaran: Semiotik,
- Model Pembelajaran: PBL (Problem based learning), Diskusi, percakapan, diskusi, ringkasan

• **MEDIALAT, BAHAM, DAN SUMBER BELAJAR**

- Media Ajar: Teks Soal, Poster, Game Edukasi Wordwall, Bantuan bantuan teknologi dan teknologi non teknologi
- Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Murid Kelas V, Tema 10: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

• **LANKARAH-LANKARAH KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Rangkaian	Jenis	Kisi-kisi	Deskripsi	Alokasi
Pembukaan	PBL		<ul style="list-style-type: none"> • Kesiapan siswa dengan materi, mempersiapkan diri dan mempersiapkan halaman rumah • siswa dilengkapi dengan alat-alat dan alat-alat sekitar rumah • Alat-alat yang memerlukan: Laptop Indonesia, Paket Guru, membaca buku pengalaman tentang pertumbuhan dan perkembangan seorang keluarga 	15 menit
Tahap 1: Orientasi, mendengarkan dan membaca			<ul style="list-style-type: none"> • Mudah diminta memperbaiki kesalahan dan memberi tahu bahwa • Mudah memperbaiki permasalahan yang terdapat dalam tugas rumah dan aktivitas pendidikan yang akan dilakukan. 	
Tahap 2: Mengerjakan tugas			<ul style="list-style-type: none"> • Mudah menganalisa penyelesaian guru tentang pertanyaan yang diajukan yang ada di dalam tugas. • Pembatasan: Mudah dan guna mendukung perkembangan kegiatan literasi yang akan dilakukan. • Guru memberi tahu tentang penyelesaian yang akan dicapai. 	
Materi	Tahap 3: Mengelaskan hasil tugas		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menerangkan tugas yang diberikan selanjutnya • Guru menerangkan dengan rincian mengenai kegiatan ekonomi terhadap cegah kesejahteraan masyarakat. 	15 menit
	Tahap 4: Mengerjakan tugas		<ul style="list-style-type: none"> • Mudah mencantumkan kembali urutan yang dilakukan peninggalan bangsa dalam merawat warisan tidak bermaterial dan sebagainya dan kesadaran terhadap pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. • Mudah menerangkan website Wordwall.net dengan template Random user. • Mudah membuat poster yang berisi tentang pengetahuan yang ada pada buku murid. 	
	Tahap 5: Menimbang		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menerangkan poster tentang pengetahuan • Mudah menjelaskan poster tersebut, kenyataan Mudah membaca narasi berbagai pengetahuan tentang masyarakat menyebutkan guru bahwa pengetahuan yang ada pada buku murid. 	
	Mengambil		<ul style="list-style-type: none"> • Sebagiannya mudah mencantumkan tentang cara mengelola 	



dari menyajikan hasil kerja.	<p>Keterkaitan materi pengetahuan masyarakat pada buku ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> Muri tidak akan disukai seorang bersama teman sejauh dan saudara Guru Terso diaulus edukasi cara-cara menghargai kegiatan orang lain dalam dunia. Seluruh matkul diaulus parudan mudi menentukan pembelajaran, metode, dan materi. Bersama diaulus seorang mudi diminta membuat kaligrafi hasil diaulus. 	
Penutup	<p>Tahap II Mengenali isi dan mengerti tentang proses pengetahuan dan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Muri bersama guru melakukan refleksi atau pembelaan yang telah berlangsung. <ol style="list-style-type: none"> Apakah yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? Apakah yang akan dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran di sekolah? Muri bersama guru menyimpulkan hasil pembelaan pada hari ini. Muri mengingat perjalanan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Termasuk meriyah-pikir kegiatan bersama orangtua yaitu membuat cangkir untuk memerlukan peralatan dan bahan-bahan sederhana. Mereka mencantumkan hasilnya kepada guru. Muri menyimpulkan bahwa aktivitas tentang perjalanan akhirnya selesai. Menyampaikan ucapan terima kasih. Kelas bertemu dengan dia bersama. 	15 menit

PENILAIAN

- Teknik Penilaian
- Pembelajaran
- Penilaian sikap
- Mencari batasan pencapaian (kebutuhan bagi) yang dituju dan dalam rangka objektif
- Penilaian Pendidikan

Mutu	Indikator	Teknik Penilaian		Bentuk	
		Pendidikan	Instrumen	Pendidikan	Instrumen
Ukuran Karya	Mutu	Instrumen	Teknik Penilaian	Bentuk	Instrumen

Kategori	Mutu	Instrumen	Teknik Penilaian		Bentuk	
			Pendidikan	Instrumen	Pendidikan	Instrumen
KD IPDD-Tarif 4.1	Mutu	Instrumen	Tulis	Ungu	Bentuk	Instrumen

+ Bentuk Instrumen Penilaian

+ Jumlah Penilaian Buku

Kategori	Mutu	Instrumen	Tulis		Ungu	
			Pengetahuan	Keberadaan	Pengetahuan	Keberadaan
1.	-	-	-	-	-	-

Bentuk Ciri:

Mengelola
Kepala Sekolah;

I SYAMSURYA SYAHRI, S.Pd.I
NIP. 19640302 199301 3 003

Petugas:
Januari 2024
Penulis

I SARIMATI
NIP. 198601102022



Edit dengan WPS Office

**RENCANA PELAKUAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pengajian	KD IMPRES BALONS
Kelas / Semester	V/2
Mata Pelajaran	IPS
Pentingan	3
Alokasi Waktu	3 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- Memahami dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Mempunyai pengetahuan dasar, disiplin, kongruensi, jujur, peduli, dan perasaan di dalam berinteraksi dengan keluarga, teman-teman, dan tetangga.
- Menunjukkan pengelakuan terhadap tindakan bahaya yang jelas, disertai dengan tahu tentang dirinya, memiliki optima, tulus dan kelelahannya, dan berausaha sanggup memberi dirinya diri sendiri.
- Menyajikan pengelakuan tindakan bahaya yang jelas, disertai dengan tahu tentang dirinya, memiliki optima, tulus dan kelelahannya, dan berausaha sanggup memberi dirinya diri sendiri.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PEMCATAAN KOMPETENSI

SDGs	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengurangi pengaruh akibat iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan	3.3 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan	3.3.1 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan
3.3 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan	3.3 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan	3.3.2 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan
3.3 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan	3.3 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan	3.3.3 Mengurangi pengaruh iklim dan bencana alam melalui pola hidup berkelanjutan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca buku tentang kegiatan ekonomi dan dapat menyelesaikan permasalahan kegiatan ekonomi dan kegiatan ekonomi dengan legal
- Dengan kegiatan memecahkan masalah tentang kegiatan ekonomi dan dapat menyelesaikan permasalahan kegiatan ekonomi dan dapat menyelesaikan permasalahan kegiatan ekonomi dengan legal
- Dengan kegiatan membaca buku tentang kegiatan ekonomi dan dapat menyelesaikan permasalahan kegiatan ekonomi dan dapat menyelesaikan permasalahan kegiatan ekonomi dengan legal

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kepatuhan etik untuk menghindari korupsi dalam berbisnis
- Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Televisi, Buku Saku Kunci Matematik, Bongkar Bende di Kelas dan Ingkaran Matematik
- Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Matematik Kelas V, Tematik 2 Buku Tematik : Tepatu Kukusre - 2012 (Revisi 2017), Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	SISTEM PBL	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembukaan	PBL	<ul style="list-style-type: none"> Kelas dibuka dengan salam, menyapaikan kelas, dan memperkenalkan diri Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang murid Mudik dengan menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan pengarahan tentang pentingnya memerlukan persiapan ketika mudik Mudik diminta merenungkan kesiapan diri dan kesiapan keluarga 	15 menit



		<ul style="list-style-type: none"> Murid memperbaiki penjelasan guru tentang tujuan, metoda, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	
	Tahap 1: Orientasi inisiatif pada manusia	<ul style="list-style-type: none"> Murid menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Pembelajaran membangun. Murid dan guru mendeklasifikasi perkembangan kognitif manusia yang telah dilakukan. Guru memfasilitasi tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Murid dibagi keberpasukan. 	
Kegiatan inti	Tahap 2: Mengorganisasikan tujuan murid untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> Murid merencanakan sarana pada buku murid. Kemudian, murid membaca teks materi tentang kognitif ekspresi pada buku murid. Guru mengajak murid mengingatkan kembali materi kegiatan ekonomi yang telah ia baca sebelumnya. Pada kegiatan Ayo, Mencobalah, murid membuat cerita pilihan sendiri yang dapat diambil pada cerita narasi, atau pun ketika membaca. Murid bebas berkreasi menggunakan tinta warna-warni dan bentuk-bentuk, misal: mag, mag, manusia hampirnya. Murid mendeklasiifikasi kognitif hasil karya mereka. 	15 menit
	Tahap 3: Membandingkan dan pengembangan individual melalui kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru memperbaiki penjelasan tentang kegiatan ekonomi. Selanjutnya murid mendeklasiifikasi temuan tentang kegiatan ekonomi yang tingkat kesadaran manusia mereka. Murid memvisualisasikan hasil kegiatan dan dengan teman-teman banderol karya. Sesuai dengan hasil, guru dapat mengajak murid untuk menulis dan menggambar hasil karya mereka untuk diperbaiki guru. 	
Penutup	Tahap 4: Mengintegrasikan dan menyajikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> Guru dapat meminta beberapa teman untuk membandingkan hasil kerja di depan kelas seluruh kelompok, lalu dapat memberikan saran atau masukan tambahan kepada murid lain. Dalam kegiatan ini Guru dapat berperan sebagai moderator. Pada akhir kegiatan tersebut, guru memperbaiki hasil temuan dan pengembangan peserta didik dan mengajak murid dan mengungkapkan kembali hasil karya mereka. 	15 menit
		<p>2. Ayo yang akan dilakukan untuk menghindari perbedaan di sekolah?</p> <ul style="list-style-type: none"> Murid berusaha guru menyampaikan hasil pertemuannya pada hari ini. Murid menyampaikan penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Teruslah memangku. Kegiatan berusaha orangtua orangtua yaitu meminta orang tua untuk memfasilitasi pengalaman mereka mengikuti perbedaan di lingkungan sekolah rumah itu mencantumkan hasinya kepada guru. Murid menyampaikan tentang prestasi yang dilakukan. Menyanyikan lagu-dan-dan. Kelas ditutup dengan doa bersama. 	
II. PERILAKU			
1. Teknik Penilaian			
a. Penilaian Skrip			
Menuliskan hal-hal manajerial (positif atau negatif) yang dilakukan murid dalam skrip disipati.			
b. Penilaian Pengstabilitan			
Bilangan	Indikator	Teknik Penilaian	Skor
10%	KD IPS1.1.4.1	terulis	Skor

2. Urutan Karja



Edit dengan WPS Office

Mata Kuliah	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Bentuk Evaluasi
IPS	KD IPS 3 Idara. 4.1	Untuk mengetahui dan mengerti tentang kewajiban dan hak-hak seseorang pada dirinya sendiri	Rubrik

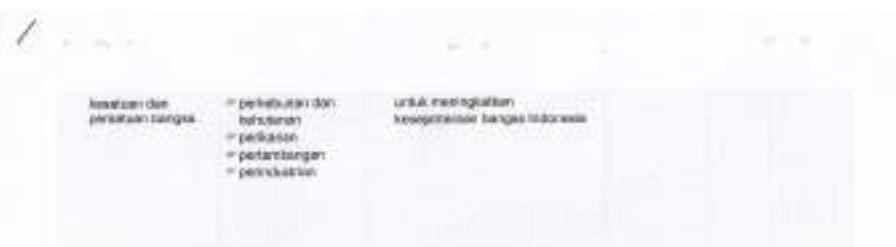
3. Bentuk Instrumen Penilaian
a. Jurnal Penilaian Skag

No.	Tanggal	Nama Murid	Catatan Penilaian	Bukti Skrip	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Ketulakan Data


 Logo: Logo of Universitas Muhammadiyah Makassar, featuring a blue shield-shaped emblem with a yellow sunburst in the center, surrounded by a green wreath and five green stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR" is written in a circular pattern around the sunburst, and "UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written at the bottom. Below the shield, there is a small banner with the text "SILAHUS".
 Mengalami Kepala Secanggih
 Petunjuk Jawab Januari 2024
 (STAMBURYA STABIES.2.2)
 NRP.10842052.199301.2.003
 LEARNMALL
 NM.1080110222

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Mata Pelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS	<ul style="list-style-type: none"> Mengembalikan peran seseorang dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki kinerja dan peningkatan bangsa. Menyajikan hasil analisa tentang peran ekonomi dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembalikan peran seseorang dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki kinerja dan peningkatan bangsa. Mengembalikan peran seseorang dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki kinerja dan peningkatan bangsa. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati penilaian/pembelajaran teknologi informasi tentang kewajiban dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya, serta pengaruhnya terhadap perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. Mengamati data terkait dengan kegiatan ekonomi. Merkurikulum bergerak ekonomi dan pariwisata untuk meningkatkan kesiapan masyarakat bangsa Indonesia ke arah pembangunan bangsa Indonesia. Menyajikan sejarah lisan dan tertulis hasil riset tentang kegiatan ekonomi dan pariwisata. 	12 Jam Pembelajaran a. Pendeklatan Buku, Lembar Operasional p. Pestaan pengembangan Teks c. Pendeklatan Referensi Untuk Karya	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru Buku bantu Internet pesi Indonesia siswa
4.3	<ul style="list-style-type: none"> Mengembalikan peran seseorang dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki kinerja dan peningkatan bangsa. Menyajikan hasil analisa tentang peran ekonomi dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembalikan peran seseorang dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki kinerja dan peningkatan bangsa. Mengembalikan peran seseorang dalam upaya menyampaikan kebutuhan dan hak-hak seseorang di lingkungan sosial dan budaya untuk memperbaiki kinerja dan peningkatan bangsa. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati data terkait dengan kegiatan ekonomi. Merkurikulum bergerak ekonomi dan pariwisata untuk meningkatkan kesiapan masyarakat bangsa Indonesia ke arah pembangunan bangsa Indonesia. Menyajikan sejarah lisan dan tertulis hasil riset tentang kegiatan ekonomi dan pariwisata. 	12 Jam Pembelajaran a. Pendeklatan Buku, Lembar Operasional p. Pestaan pengembangan Teks c. Pendeklatan Referensi Untuk Karya	<ul style="list-style-type: none"> Buku guru Buku bantu Internet pesi Indonesia siswa



Tujuan:																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Untuk memperkuat ketahanan dan pertumbuhan bangsa.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
C. TUJUAN PEMBELAJARAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<ul style="list-style-type: none"> + Dengan kegiatan membangun teknik berdiskusi tentang kegiatan ekonomi, mudah dapat menyebutkan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi yang terpadat Indonesia dengan lewat. + Dengan kegiatan berlatih mengelami kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat, mudah dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar dengan lewat. + Dengan kegiatan mendiskusikan tentang pertumbuhan barang bekas, mudah dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan menunjukkan barang bekas yang tidak berasa. 																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
D. MATERI PEMBELAJARAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<ul style="list-style-type: none"> + Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa Indonesia 																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
E. METODE PEMBELAJARAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<ul style="list-style-type: none"> + Pendekatan Pembelajaran: Sosialis + Model Pembelajaran: PBL (Problem-based learning) + Metode Pembelajaran: Simulasi, percobaan, diskusi, Penyebarluasan 																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
F. KEGIATAN, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<ul style="list-style-type: none"> - Media/Alat: Tabel beras, gantung, Gitar Elektrik Montir, Senjata benda di rumah dan Impartigen sekitar. - Sumber Belajar: Buku Guru dan Buku Ilmiah Kelas V, Tema II, Buku Tematik Pengembangan Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
G. LAMPIRAN: JADWAL KEGIATAN PEMBELAJARAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; width: 15%;">Tahapan</th> <th style="text-align: center; width: 15%;">Kegiatan</th> <th style="text-align: center; width: 15%;">Sumber</th> <th style="text-align: center; width: 15%;">PBL</th> <th style="text-align: center; width: 15%;">Dikotopel</th> <th style="text-align: center; width: 15%;">Alokasi Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 1</td> <td style="text-align: center;">Mengorganisir tugas dan tuntutan dalam kegiatan ekonomi</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">Selain perbaikan dasar, tata niaga, literasi</td> <td style="text-align: center;">15 Menit</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 2</td> <td style="text-align: center;">Murd membaca buku Jurnal tentang usaha produksi bahan makanan Kelas V Tema II hal 87</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 3</td> <td style="text-align: center;">Murd menyampaikan isi buku</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 4</td> <td style="text-align: center;">Orientasi</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 5</td> <td style="text-align: center;">Menyelesaikan tugas, sub tema aktivitas membelanjakan dan membuat perencanaan pengeluaran</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 6</td> <td style="text-align: center;">Murd menyampaikan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat Indonesia dengan lewat, (1) menyebutkan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya, (2) menyebutkan apa saja yang sering ditemui di lingkungan sekitar?</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 7</td> <td style="text-align: center;">Orientasi</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 8</td> <td style="text-align: center;">Menyelesaikan tugas, sub tema aktivitas membelanjakan dan membuat perencanaan pengeluaran</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 9</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 10</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 11</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 12</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 13</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 14</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 15</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 16</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 17</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 18</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 19</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 20</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 21</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 22</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 23</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 24</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 25</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 26</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 27</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 28</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 29</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 30</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 31</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 32</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 33</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 34</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 35</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 36</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 37</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 38</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 39</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 40</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 41</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 42</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 43</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 44</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 45</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 46</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 47</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 48</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 49</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 50</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 51</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 52</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 53</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 54</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 55</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 56</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 57</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 58</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 59</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 60</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 61</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 62</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 63</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 64</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 65</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 66</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 67</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 68</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 69</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 70</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 71</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 72</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 73</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 74</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 75</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 76</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 77</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 78</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 79</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 80</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 81</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 82</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 83</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 84</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 85</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 86</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 87</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 88</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 89</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 90</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 91</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 92</td> <td style="text-align: center;">Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 93</td> <td style="text-align: center;">Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 94</td> <td style="text-align: center;">Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Tahap 95</td> <td style="text-align</tr></tbody></table>	Tahapan	Kegiatan	Sumber	PBL	Dikotopel	Alokasi Waktu	Tahap 1	Mengorganisir tugas dan tuntutan dalam kegiatan ekonomi	-	-	Selain perbaikan dasar, tata niaga, literasi	15 Menit	Tahap 2	Murd membaca buku Jurnal tentang usaha produksi bahan makanan Kelas V Tema II hal 87	-	-	-	-	Tahap 3	Murd menyampaikan isi buku	-	-	-	-	Tahap 4	Orientasi	-	-	-	-	Tahap 5	Menyelesaikan tugas, sub tema aktivitas membelanjakan dan membuat perencanaan pengeluaran	-	-	-	-	Tahap 6	Murd menyampaikan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat Indonesia dengan lewat, (1) menyebutkan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya, (2) menyebutkan apa saja yang sering ditemui di lingkungan sekitar?	-	-	-	-	Tahap 7	Orientasi	-	-	-	-	Tahap 8	Menyelesaikan tugas, sub tema aktivitas membelanjakan dan membuat perencanaan pengeluaran	-	-	-	-	Tahap 9	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 10	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 11	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 12	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 13	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 14	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 15	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 16	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 17	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 18	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 19	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 20	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 21	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 22	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 23	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 24	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 25	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 26	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 27	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 28	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 29	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 30	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 31	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 32	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 33	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 34	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 35	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 36	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 37	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 38	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 39	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 40	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 41	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 42	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 43	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 44	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 45	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 46	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 47	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 48	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 49	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 50	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 51	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 52	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 53	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 54	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 55	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 56	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 57	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 58	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 59	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 60	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 61	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 62	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 63	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 64	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 65	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 66	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 67	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 68	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 69	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 70	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 71	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 72	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 73	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 74	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 75	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 76	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 77	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 78	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 79	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 80	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 81	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 82	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 83	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 84	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 85	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 86	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 87	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 88	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 89	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 90	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 91	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 92	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-	Tahap 93	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-	Tahap 94	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-	Tahap 95
Tahapan	Kegiatan	Sumber	PBL	Dikotopel	Alokasi Waktu																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 1	Mengorganisir tugas dan tuntutan dalam kegiatan ekonomi	-	-	Selain perbaikan dasar, tata niaga, literasi	15 Menit																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 2	Murd membaca buku Jurnal tentang usaha produksi bahan makanan Kelas V Tema II hal 87	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 3	Murd menyampaikan isi buku	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 4	Orientasi	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 5	Menyelesaikan tugas, sub tema aktivitas membelanjakan dan membuat perencanaan pengeluaran	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 6	Murd menyampaikan bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat Indonesia dengan lewat, (1) menyebutkan kegiatan ekonomi dan produk unggulan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya, (2) menyebutkan apa saja yang sering ditemui di lingkungan sekitar?	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 7	Orientasi	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 8	Menyelesaikan tugas, sub tema aktivitas membelanjakan dan membuat perencanaan pengeluaran	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 9	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 10	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 11	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 12	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 13	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 14	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 15	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 16	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 17	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 18	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 19	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 20	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 21	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 22	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 23	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 24	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 25	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 26	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 27	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 28	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 29	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 30	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 31	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 32	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 33	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 34	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 35	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 36	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 37	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 38	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 39	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 40	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 41	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 42	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 43	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 44	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 45	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 46	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 47	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 48	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 49	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 50	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 51	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 52	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 53	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 54	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 55	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 56	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 57	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 58	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 59	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 60	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 61	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 62	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 63	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 64	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 65	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 66	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 67	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 68	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 69	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 70	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 71	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 72	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 73	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 74	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 75	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 76	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 77	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 78	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 79	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 80	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 81	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 82	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 83	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 84	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 85	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 86	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 87	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 88	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 89	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 90	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 91	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 92	Murd menulis jawabannya pada kertas yang telah disediakan.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 93	Murd mengorganisir gambar kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat di lingkungan sekitar rumahnya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 94	Kemudian, murd mengidentifikasi kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat pada usaha produksi dan menyatakan ditunjukkan bentuk tingginya.	-	-	-	-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
Tahap 95																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											


PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Lt. 1 Gedung Pascasarjana Jl. Sultan Abdurrahman No. 209 Kota Makassar 90112
LEMBAR VALIDASI
ANGKET MOTIVASI BELAJAR

A. Penjelasan

Dalam rangka penyelesaian tesis dengan judul: "Pengembangan Model Pada Model Based Learning Menggunakan Game Edukasi Werdoku Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Dosen Pengembangan Sosial Model Kelas V Gagasan II Kewirausahaan Pendidikan Agama Kristen", posisi mengemban angket motivasi belajar. Maka karya Disertasi dapat memberikan:

1. Penjelasan dengan menggunakan bahasa yang asyik, pertanyaan istimewa, dan temuan-temuan untuk menarik minat angket yang telah diberikan.
2. Penjelasan dengan menggunakan bahasa yang asyik dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom siapa yang tidak termasuk dalam menggunakan teknik sebagai berikut:
 - 1 : Tidak relevan
 - 2 : Cukup relevan
 - 3 : Relevan
 - 4 : Sangat relevan
3. Untuk setiap-satunya, Bapak/Ibu dapat menjawab menggunakan jawaban siapa yang perlu untuk diberi atau memperbaiki pada bagian mana yang telah disebutkan.

Terima kasih atas kerendahan Hati-Hati untuk memberikan penilaian secara objektif!

B. Formulir Penjelasan

No	Angka Penjelasan	Skala			
		1	2	3	4
1. Berminat Angkat		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a. Penjelasan tentang angket dengan jelas		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Konsistensi dengan isi angket		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Konsistensi dengan isi angket dengan jelas		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Penjelasan mengenai isi angket dapat memahami maknanya		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Angket pada angket dapat membaca dengan mudah		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Angket pada angket tidak rumit dan mudah dipahami		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Sangat Konsisten		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a. Batin angket disampaikan dengan jelas		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. statis angket tidak mampu untuk mengadaptasi perubahan dalam penyelesaian penyelesaian		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Angket pada angket dapat membaca dengan mudah		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Bahasa yang Brigantes		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
a. Batin angket menggunakan bahasa yang sulit dan masih dimengerti seseorang		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Bahasa yang digunakan berfungsi komunikatif		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Surat & Catatan Penjelasan

1.
 2.
 3.
 4.
 5.

 Validator



Edit dengan WPS Office

	masukan kategori	<p>Wardewell dengan template Racecar-wheel</p> <ul style="list-style-type: none"> Pada Game ini ada yang telah dipilih berisi pertanyaan, kemudian dimainkan sendiri menggunakan teknologi pertama yang telah dipilih. Game ini tidak menggunakan teknologi akhir. Game dengan teknologi akhir untuk mengelatkan instansi pelajaran. Pada saat kegiatan ini berlangsung, guru dapat berkeliling kelas untuk membantu mendukung mengikuti hasil. 															
	Tahap 1: Mengendalikan dan mengontrol menyajikan hasil kerjanya	<ul style="list-style-type: none"> Bekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dasar teknologi informasi dan komunikasi. Guru memerlukan teknologi untuk mendukung jalannya kegiatan, kegiatan lain dapat menyajikan atau memerlukan metode pertunjukan seni dan kesenian bangsa Indonesia yang berboga. 															
Penulis	Tahap 2: Mengendalikan dan mengontrol hasil proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> Mendukung guru melalui refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 1. Apa saja yang masih dibutuhkan dan bagaimana caranya? 2. Apa yang akan dilakukan untuk meningkatkan pertemuan di antara? + Misalkan guru menyampaikan hasil pembelajaran pada hari ini Hari ini juga penulis pernah bertemu aktivitas dan pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Tomatuk-rumampas, kegiatan bersama dengan teman-teman di kelas dan hasilnya masih belum maksimal. Untuk itu penulis mencatat dan menyiapkan pertemuan selanjutnya agar hasilnya berhasil. Maka dari itu, penting untuk mengintegrasikan kegiatan bersama dengan pertemuan sebelumnya kepada guru. Maka dari itu, penting untuk mengintegrasikan kegiatan bersama dengan pertemuan sebelumnya kepada guru. Menyampaikan lagi dasar Batas ditugaskan dengan guru bersama 	15 Menit														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Materi</th> <th>Indikator</th> <th>Teknik Pembelajaran</th> <th>Bentuk Penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IPS</td> <td>IPS.2.1 dan A.1</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>2. Untuk kebutuhan:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Materi</th> <th>Indikator</th> <th>Teknik Pembelajaran</th> <th>Bentuk Penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IPS</td> <td>IPS.2.1 dan A.1</td> <td>Ungkap kata dan tuliskan</td> <td>Rubrik penilaian pada jurnal</td> </tr> </tbody> </table> <p>Notefolio Guru:</p> <p>[Large empty box for notes]</p>		Materi	Indikator	Teknik Pembelajaran	Bentuk Penilaian	IPS	IPS.2.1 dan A.1			Materi	Indikator	Teknik Pembelajaran	Bentuk Penilaian	IPS	IPS.2.1 dan A.1
Materi	Indikator	Teknik Pembelajaran	Bentuk Penilaian														
IPS	IPS.2.1 dan A.1																
Materi	Indikator	Teknik Pembelajaran	Bentuk Penilaian														
IPS	IPS.2.1 dan A.1	Ungkap kata dan tuliskan	Rubrik penilaian pada jurnal														

Mengontrol
kegiatan Sekolah,

Pembelajaran: Januari 2024
Penulis

(STAMURTA STARIF S.Pd)
NIP.19640332 199301 2 002

(SARMIATI)
NIM.15506110302



Edit dengan WPS Office

**RENCANA PELAKUAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD INPIRES SAILONG
Kelas / Semester : V/2
Mata Pelajaran : IPS
Pantulan : 2
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- Meneliti dan merumuskan ajakan agama yang dianutnya.
- Merkali perlakuan, dasar, lingkung jiwai, tertan, perkah, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman guru, dan tetangga.
- Mengerti pengaruh setiap dengan cara mengambil pendapat, masing-masing dan merencanakan tindakan dan kegiatan, serta mengambil tindakan dan kegiatan yang diinginkan.
- Menyajikan pengaruh setiap dalam bentuk singkat, akurat, sistematis dan logis dalam karya yang dibuat, dalam penulisan yang menunjukkan rasa senang, dan dalam bantahan yang mencerminkan perihal anak bakti dan berkaitan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENGAPAIAH KOMPETENSI

IPS	Kompetensi Dasar	Indikator Pengapaiah Kompetensi
5.3	5.3 Mengidentifikasi peran ekonomi dalam menyelenggarakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memenuhi kebutuhan dan perkembangan bangsa	3.3.1 Interaksi sosial: Budaya, Sosial-sosial, etikultural, Pemangkuhan sosial, Tertan, Pembangunan ekonomi
		4.3.1 Mengidentifikasi faktor-faktor sosial terhadap kelembagaan sosial, kesejahteraan dan pembangunan di lingkungan masyarakat, serta pengaruhnya terhadap perekonomian, sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan ini anak meningkatkan wawasan ekonomi yang baik, mandiri, dan kompeten, mudah dapat membedakan antara elemen yang dilakukan sendiri dan kerja dengan teman.
- Dengan kegiatan ini anak dapat memperoleh pengalaman yang baik.
- Dengan kegiatan ini anak mampu berpikir logik, mudah dipahami, dan memberikan jalinan sosial pertumbuhan dan perkembangan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan bersama Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pembelajaran Penemuan:
• Model Pembelajaran : Sastra.
• Metode Pembelajaran : PBS (Problem Based Learning)
• Simulasi, percobaan, diskusi, penugasan

F. MEDIA ALAT, BAHAR, DAN SUMBER BELAJAR

- Media Alat : Teks bacaan, Poster, Beringan berada di kelas dan lingkungan sekitar
- Sumber Bacaan : Buku Guru dan Buku Mundi Kelas V Tema II : Buku Tematik Tercerdas Kurikulum 2013 (Revisi 2017), Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Bentuk PBS	Detaipel	Alokasi Waktu
Pembelajaran		<ul style="list-style-type: none"> Kelas dilakukan dengan aktivitas menanyakan, kerja, dan merespon kehadiran mundi. Kelas ditutup dengan diskusi dengan siswa tentang seorang mundi. Mundi dapat menyampaikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat dan minat belajar. Mundi diberi kesempatan untuk bertemu dengan guru dan kelasnya. 	15 menit
Tujuan Orientasi		<ul style="list-style-type: none"> Mundi memperbaiki penjelasan guru tentang tujuan, metrik, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. 	



	Murid-jasa masalah	<ul style="list-style-type: none"> Murid menyajikan penyelesaian guru tentang pertanyaan sikap diajukan yang akhirnya dikenang dan dilengkapi salinan pertemuannya. Pembelaan inisiativa Murid dan guru mendekati dan penerjemahan kepada teman yang selanjutnya dituliskan. Guru menyajikan soal-soal pembelajaran yang diajukan. 	
Kegiatan inti	Tahap 2 Mengorganisasikan dan memulai belajar	<ul style="list-style-type: none"> Guru menuliskan 2 gambar: 1 gambar kegiatan siswa dan 1 gambar tidak melibatkan kegiatan ekonomi Murid menyajikan dan mendekati 2 poster tersebut Guru meminta siswa mempersiapkan untuk jadi peserta diskusi kelompok ekonomi. Guru meminta murid mendekati kelompok ekonomi dengan mempresentasikan hasil Wordwall ini dengan template Random untuk Pada Game ini tidak yang salah dapat benar pertanyaan, kemudian murid diminta murid menjawab atas hal-hal dalam pertanyaan yang salah diantara Game ini tidak menghasilkan akhir keuangan dengan depositan setelah itu untuk mempertahankan nilai pelajaran Selanjutnya berdiskusi dengan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan teman sekelas kembali berpasangan. Kelompok diminta menyampaikan atau membenarkan dari hasil kelompok yang sedang prosesnya. Diharapkan agar guru dapat menjadi mediator dalam memfasilitasi antara murid 	TS nanti
Tahap 3 Mencapai tujuan pembelajaran individu		<ul style="list-style-type: none"> Guru mempresentasikan posisi tentang teman sepasangan dan usaha kelompok Murid mempersiapkan teman sepasangan untuk bertemu dengan kelompok 	
Penutup	Tahap 4 Mengambil tindakan dan mengawasi atau proses pencapaian tujuan	<p style="text-align: center;">Kegiatan Kelompok</p> <p style="text-align: center;">Murid-Murid berdiskusi dan berbagi</p> <p style="text-align: center;">Pertemuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Berikan kesempatan kepada murid untuk mempresentasikan di depan kelas bahwa mereka berhasil atau belum berhasil. Kelompok bisa diberi menyampaikan atau memberikan hasil kepada kelompok yang sedang berproses. Dalam kegiatan ini guru dapat menjadi mediator atau fasilitator dalam suasana Guru memfasilitasi kembali murid menjalin persahabatan yang dilakukan sendiri dan kelompok. 	
	Tahap 5 Mengambil tindakan dan mengawasi atau proses pencapaian tujuan	<ul style="list-style-type: none"> Murid berusaha puas melakukan refleksi atas pertemuannya yang telah berlangsung. Apa saja yang salah dilakukan oleh kelompok lainnya? Apakah ada tindakan untuk menghindari perbaikan di sekolah? Murid berusaha guru menyimpulkan hasil pertemuan pada hari ini. Murid menyajikan pertemuan guru tentang aktivitas pertemuan pada pertemuan sebelumnya. Teruslah mempersiapkan kegiatan berikutnya yang meminta orang tua untuk memerlukan pengalamannya mengharga perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu mencampur hasilnya kepada guru. Murid menyajikan serta memberi tahu tentang pertanyaan sikap diajukan. Menyanyikan lagu daerah Kelas ditutup dengan doa bersama 	

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Menilai nilai-nilai manusia (positif atau negatif) yang dibangun murid saat diajukan

b. Penilaian Pengembangan

Materi	Inisiatif	Teknik	Bentuk Indikator
IPS	KD IPS2 Idan A.1	Tentu	Uraian

2. Untuk Kerja



Edit dengan WPS Office

Materi	Indikator	Teknik penilaian	Bantuan instrumen
IPB	KD IPB.1.ban.4.1	Urut urutan dan hasil	Rubrik penilaian pada DG

2. Bantuan instrumen penilaian
a. Jurnal Penilaian Skripsi

No.	Tanggal	Nama Mewali	Gelaran Penulis	Batir Skripsi	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Ketua Jurusan:


 Universitas Muhammadiyah Makassar
 Pemeliharaan dan Pengembangan Karya Tulis Ilmiah (P2-VKTI)
 Program Pascasarjana
 Universitas Muhammadiyah Makassar
 Lembaga Verifikasi Akreditasi dan Penilaian
 Lembaga Akreditasi dan Penilaian
 (LAPP)

Penilaian: Januari 2014
Penulis:
(SARMIATI)
NIM: 19940102 199301 2 003

A. Penilaikan
Dalam rangka verifikasi karya tulis ilmiah judul "Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan Sistem Edukasi Multimedial Terhadap Minat dan Hasil Belajar Dalam Pengembangan Karier Mahasiswa Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan UIN Muhammadiyah Gorontalo", penulis mohon memberikan label Kelebihan dan Tidak Kelebihan penilaian IPS. Mahasiswa yang berada di bawah ini yang telah diberi label:

- Penilaian dengan menilai bahwa, apakah penilaian ini, atau yang tidak relevan.
- Penilaian dengan menilai bahwa, apakah penilaian ini, atau yang tidak relevan dengan menggunakan skala sebagai berikut:

 - 1 : Tidak relevan
 - 2 : Cukup relevan
 - 3 : Relevan (✓)
 - 4 : Sangat relevan

- Untuk review-review, dapat/dituju agar yang mempunyai poin maksimal yang perlu untuk diberi atau memaksimalkan poin higher order yang masih dibutuhkan.

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Isi-Kisi dan Tin a. Isiformasi dengan rilevan b. Kajadian penilaian ini/tahapan c. Pengaruh/rangking hasil d. Terdapat jarak/jenis pengaruh hasil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP2-VKI)					
PROGRAM PASCASARJANA					
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR					
(L) Pengajuan Penilaian Jilid I dalam Akademik No. 2016 ISSN: Makassar 0221					
3.	Isi Isi Kisi-kisi dan	a.	Relevansi antara indikator dengan pertulisan hasil riset	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		b.	Relevansi antara indikator dengan hasil yang diolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		c.	Relevansi antara hasil riset dengan keterpenuhan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		d.	Relevansi antara hasil riset dengan hasil yang diolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		e.	Kemampuan indikator mengevaluasi kohesi penulis terhadap pengembangan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Bahasan yang Dijelaskan	a.	Menggariskan bahasan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		b.	Menggariskan bahasan yang akurasi dan masih ditanyakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		c.	Menggariskan teknis teknik secara tepat dan masih dipertanyakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		d.	Penggunaan indikator tidak menggunakan pendekatan garis-garis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C. Siswa & Calonan Penulis

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Universitas Muhammadiyah Makassar
Logo Universitas Muhammadiyah Makassar
Lambang Prodi Syiah Kuala Penelitian dan Pengabdian
Nama:
Nia Aisyah
Mata Pelajaran : IPS
Mata Kuliah : Sosial
Pihak mana atau institusi yang menyediakan tempat pelajaran berupa dana dan fasilitas
silang (X) code form 8. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l. m. n. o. p. q. r. s. t. u. v. w. x. y. z.
 1. Indonesia memiliki lautan geografi yang strategis. Induknya memiliki
diantara dua benua yakni:
 a. pasifik dan Atlantik
 b. Hindia dan Atlantik
 c. pengaruh oceania besar
 d. usaha peningkatan
 2. Para penduduk di berasal dari suku-suku yang berkembang yang berkembang
religius. Berkembang dengan penduduk asli dengan pengaruh yang
berkembang membangun sejauh-jauhnya. Hal ini memerlukan bahwa
 a. kerangka pemikiran akan memperbaiki metode pencarian dan manusia
 b. Penerapan pendidikan yang bertujuan dengan tujuan
 c. Pendidikan melakukan adaptasi terhadap budaya sekelompok
 d. Masyarakat bisa bekerja sepadan bersama meningkatnya
 3. Sumber pokok atau sumber yang dikalutkan manusia untuk
memenuhi kebutuhan hidupnya diantara
 a. Kegiatan ekonomi
 b. Konsumsi
 c. Produk
 d. distribusi
 4. Indonesia adalah negara dengan karakter sebagian besar penduduknya
beragama sebagai
 a. pengajar
 b. pemimpin
 c. religius
 d. politik
 5. Perhatikan pertanyaan berikut!
 1) Penelitian seperti untuk sebagian
 2) Pengembangan barang ke tujuan seperti
 3) Pembentukan seperti di pabrik
 4) Penjualan seperti di toko seperti
 Proses produksi barang semakin kepada komunitas secara berurutan
adalah
 a. 1-2-3-4

- b. 3-3-1-4
c. 3-2-4-1
d. 4-2-3-1
8. Sebutkan contoh teknologi-penerapan yang menghasilkan barang.
Jawab: SD INPIRES SAILONG&SD INPIRES SAILONG.
9. Sebutkan 3 contoh hasil kegiatan ekonomi dari sektor perikanan.
Jawab: SD INPIRES SAILONG&SD INPIRES SAILONG.
10. Sebutkan dan jelaskan tiga jenis kegiatan ekonomi dibidang pertanian.
Jawab: SD INPIRES SAILONG&SD INPIRES SAILONG.
11. Jelaskan apa yang dimaksud dengan pertemuan komunitas (CV).
Jawab: SD INPIRES SAILONG&SD INPIRES SAILONG.
12. Sebutkan campak positif dan negatif pengembangan industri.
Jawab: SD INPIRES SAILONG&SD INPIRES SAILONG.



No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah	Bobot	No. Soal
1.	3.3 Menganalisis pertanaman dalam upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kerjasama dan persatuan bangsa Indonesia serta turangannya dengan konsistensinya.	Industri pangan	1. Muncul dapat mengembangkan produk pangan Indonesia di dunia internasional 2. Muncul dapat mengembangkan produk pangan yang mencakupkan aspek pelaku sebagai mitra dan pelaku dalam produksi dan distribusi dan penjualan 3. Muncul dapat menciptakan peluang kerja bagi masyarakat 4. Muncul dapat memfasilitasi jalinan perekonomian antara negara dan negara lainnya. 5. Dapat menghasilkan barang-barang yang berkualitas 6. Dapat menghasilkan barang-barang yang bersifat ramah lingkungan 7. Muncul dapat mengembangkan teknologi pertanian yang menghasilkan barang-barang 8. Muncul dapat mengembangkan contoh kegiatan ekonomi dari	Pilihan Ganda Uraian	Teknologi Kognitif	1 2 3 4 5 6 7 8	



			<p>Kelompok</p> <p>1. Murid dapat menganalisa tugas dan mencari solusi jasa 2. Murid dapat memperbaiki bengkelan CIV 3. Murid dapat menyimpulkan dampak positif dan negatif terhadap lingkungan hidup</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
POKOK PELAJARAN DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 Jl. 2 Hidayah Pasarrebo, Jaya, Kec. Pasarrebo, No. 200 Kota Makassar
LEMBAR VALIDASI
LEMBAR DIREKSI DAN KETERLAKUKAN STUDI PENELITIAN

a. Penjelasan:

Dalam proses penyelesaian tugas diberi judul "Penjelasan Model Pendekatan Lerning Menggunakan Game Edukasi" Waskititi Terheqiqi, Miftahul dan Rivali Belajar dan Pengembangan Teknologi Media Kelas V Gagauz D Komunitas Pengembangan Keharusan Gurita", penulis hasilnya abstraknya berikut ini model penyelesaian. Mahasiswa dapat lihat dan memberikan:

- Penjelasan dengan menggunakan bahasa sederhana, penjelasan rinci dan sederhana untuk memudahkan pemahaman penulis
- Penjelasan dengan menggunakan teknologi yang relevan dengan penyelesaian tugasnya, tidak salah informasi dan relevan dengan penyelesaian tugasnya.
- Untuk menyelesaikan tugasnya dapat langsung mendownload pada website yang penulis miliki dan memakai karyanya pada bagian soal yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesopanan dan untuk mendapatkan penilaian sebaiknya siapkan

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	a. Format Lembar Observasi a. Penjelasan pengalaman lembar observasi dimulai dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



No.	Kode Penilaian:	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kriteria ilmu disajikan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	3.1 Ciri-Ciri Observasi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Kategori keterkaitan penelitian suatu dengan model penelitian dalam RPP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Kategori keterkaitan penelitian tidak memungkinkan diketahui karena yang terdapat dalam penelitian	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Kategori keterkaitan penelitian dapat dikenali dengan baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Kategori keterkaitan penelitian tidak mampu dikenali melainkan pada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	3.2 Kriteria yang Diperlukan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Keterkaitan penelitian dipaparkan dengan baik dengan hasil teknologi yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Mengidentifikasi teknologi yang sejalan dengan tujuan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Teknologi memenuhi persyaratan praktis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Hasil teknologi digunakan secara luas dan masif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat dituliskan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Penilaian dapat dikemukakan dengan tertulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Penilaian dapat dikemukakan dengan lisan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Hasil penilaian dapat dikemukakan dengan tertulis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Hasil penilaian tidak dapat dikemukakan dan masih dalam tahap kerja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FUSAT PUBLIKASI DAN PERPUSTAKAAN YARTA TULIS ILMIAH (FP-VPTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jl. 2-Gedung Pascasarjana Jl. Seloreto Mulyadi No. 29 Kota Makassar 90111

Validator



Edit dengan WPS Office

**KISI-KISI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
SERBANTUAN GAME EDUKASI INDOIWALL**

No.	Indikator	Rewor Item
1	Adanya pengalaman pertemuan atau masalah	1, 9, 18, 20
2	Berbicara pada kesiapanan atau dalam	2, 6, 8, 12
3	Pembelajaran awalnya	3, 10, 14, 17
4	Menghasilkan produk atau tanya dan mempertanyakan	7, 8, 11, 18
5	Kita siap	4, 13, 15, 19

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Pengembangan

1. Motivasi berlatih dengan baik dan benar dengan sikap baik, rasa ingin tahu yang sangat kuat, berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Memberi observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

2. Motivasi berlatih akan terkaitkan yang mengikuti keterkaitan antara aktivitas dan dalam proses pembelajaran.

No	Angket yang ditinjau	Sumber	Skor			
			1	2	3	4
A. Indikator	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memberi observasi mengikuti aktivitas 2. Pekuruan pengalaman memberi observasi dimana aktivitas yang jelas 					
B. Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sosera untuk mencakup kesadaran kegiatan pembelajaran 2. Kriteria kegiatan yang diambil diwujudkan sangat jelas 3. Aktivitas guru termasuk dalam tipe 					
C. Alat-alat Vianda	1. Bahasan hasil dari diperlukan					

Kesimpulan :
Instrumen angket masih perlu diperbaiki. Perbaikan sesuai catatan yang diberikan pada instrumen.

Pertama kali: Jansat 2024
Validator:



Edit dengan WPS Office

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Tujuan osman mengedukasi tugas	1,2,3	3
2	Ustaz osman menghadapi kesulitan	4,5,6	3
3	Menunjukkan minat	7,8,9	3
4	Berang kejaya memilih	10,11,12,13	4
5	Gagah bosan pada tugas-tugas	14,15,16	3
6	Dapat mempertimbangkan pemimpinnya	17,18,19	3
7	Tidak mudah melaksana hal yang dipaksa	20,21,22	3
8	Sering memecahkan masalah sosial	23,24,25	3
Jumlah Soal			25



No.	Kegiatan Pendukung	Skala			
		1	2	3	4
1.	a. Kesiapan isi angket dengan hasil-hasil b. Kesiapan batas angket dengan indikator c. Kesiapan angket disampaikan dengan jelas d. Penjelasan-penjelasan pada angket dapat membuktikan indikator e. Aspek pada angket dapat terwujud dengan baik f. Aspek pada angket tidak membebani makna pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	a. Bentuk angket disesuaikan dengan jelas b. Bentuk angket tidak menyebabkan peserta merasa masing pertanyaan/pertemuan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	a. Bahasa yang digunakan b. Bentuk angket menggunakan bahasa yang mudah dan mudah dimengerti siswa c. Bahasa yang digunakan benar-benar benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C. Saran & Catatan Perbaikan					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (PP-VKI)

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

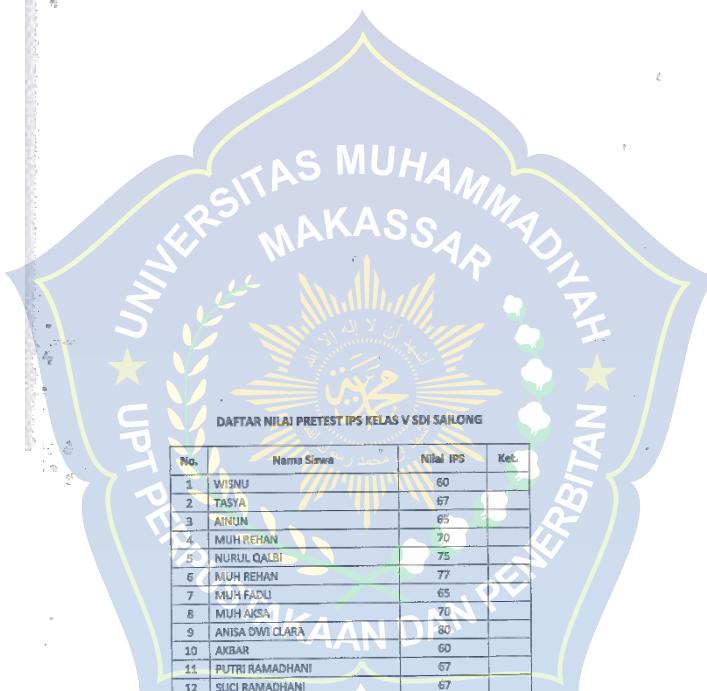
Jl.2 Gondong Persegi Besar Jalan Sultan Abdurrahman No.129 Kota Makassar 90111

Angket Motivasi Belajar

Nama			
No. Absen			
Kelas			
Hari/Tanggal			
A. Jawaban jawabankot:			
1. Pada angket ini terdapat 28 buah pertanyaan. Baris jawaban yang besar-besaran cocok dengan pilihanmu. 2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh: jawaban orangtua/keluarga/tanaman. 3. Coret tanggapanmu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (✓) sesuai ketetapan pilihan jawaban.			
Ketimpangan antara jawaban: STS = Sangat Tidak Setuju TS = Tidak Setuju S = Setuju SS = Sangat Setuju			
No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
Tujuan dalam Mengajar Juga			
1	Saya menganggap tugas IPS dengan sungguh-sungguh	STS	
2	Saya memperbaikkan soal/tugas IPS dengan teliti	STS	
3	Saya tidak merasa senang dengan tugas IPS	STS	
Untuk dapat Mengikuti Kelas			
4	Jika IPS selesai, saya akan ikut mengikuti kelas lainnya	STS	
5	Saya akan membuat pulsa apabila saya diberi penghargaan kelas IPS dengan memperbaiki nilai kelas	STS	
6	Apabila saya mendapatkan nilai buruk pada kelas IPS, saya tidak akan berusaha untuk mencapai nilai baik pada kelas lainnya	STS	
Untuk Dapat Memperbaiki Materi			
7	Saya suka mencari informasi tambahan tentang materi	STS	
8	Saya tidak suka bertanya kepada guru	STS	
9	Saya suka mencari materi yang belum saya pahami	STS	
10	Saya suka meminta bantuan teman yang sudah tahu materi	STS	
Untuk Dapat Membantu			
11	Saya suka memberi bantuan materi IPS	STS	
12	Saya suka mengajak teman untuk membantu saya mempersiapkan nilai tes	STS	
13	Saya suka membantu teman mengumpulkan tugas IPS bersama dengan teman	STS	
Capat Banyak Jude Tugas-tugas			
14	Saya senang belajar IPS karena guna mengasaur dengan menggunakan berbagai cara	STS	
15	Saya senang belajar IPS karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran	STS	
16	Saya tidak senang belajar IPS dengan cara berlatih-latihan	STS	
Dapat Memperbaikkan Pendapatnya			
17	Saya tidak senang jika memberikan pendapat dan selalu ditanggapi teman lain	STS	
18	Jika ada pendapat yang berbeda, maka saya akan menanggunginya	STS	
19	Saya berusaha untuk memperbaikkan pendapat saya saat diskusi	STS	
Tidak Mau Melepas Hati yang Dijalani			
20	Saya akan mudah terpengaruh dengan jawaban teman	STS	
21	Saya tidak suka dapat mempercayai nilai kelas karena tugas-tugas IPS jernih saya kerjakan dengan baik	STS	
22	Bila saya mengajukan soal IPS, saya mengajukan soal nilai minimal terdiri di	STS	



No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		55	3	19	815
23	atas rata-rata karena saya yakin dapat mengerjakan seluruh soalnya dengan benar.				
24	Senang Memecahkan Masaalah Soal				
25	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPS yang dianggap sulit oleh teman.				
26	Saya tidaksenang jika mendapat tugas dari guru.				
27	Jika ada soal yang belum dikerjakan maka saya akan mengerjakannya.				



No.	Nama Siswa	Nilai IPS	Kel.
1	WISNU	60	
2	TASYA	67	
3	ANJUN	65	
4	MUH REHAN	70	
5	NURUL QALBI	75	
6	MUH REHAN	77	
7	MUH RADU	65	
8	MUH AKSA	70	
9	ANISA DWI CLARA	80	
10	AKBAR	60	
11	PUTRI RAMADHANI	67	
12	SUCI RAMADHANI	67	
13	SALSA	73	
14	NURANTI	60	
15	MUH FAHRI	75	
16	MUN RESKI	67	
17	RESKI ANUGRAH	65	
18	QINANTI	60	
19	IRSYAD AKBAR	67	
20	NASRUL	63	
21	SURYA RISKI	73	
22	KAILA MUSTAFA	70	
23	PUTRI ALIFIA	60	
Nilai Rata-rata		68	

Gowa, 25 Februari 2024

Wali Kelas V

Moh. Anshar, S.Pd.

Edit dengan WPS Office

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	IMMIH 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. Arsyad, S.Pd.

DAFTAR NILAI PRETEST IPS KELAS V SDI MONCONGLOE

No.	Nama Siswa	Nilai IPS	Ket.
1	AKBAR	70	
2	CRISTI	77	
3	RESKY ALFIA	70	
4	EDHO BASKORO	60	
5	KIA AMALIA	75	
6	HUSUNDA	70	
7	HERMAN	65	
8	IRFAN	70	
9	SRI MULYANI	50	
10	NURHAYATI	55	
11	MUH RAFAEL	70	
12	EKI SUCIPTO	75	
13	ANDI AWAL	60	
14	MUHAMMAD ANUGRAH	65	
15	AULIA	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

Nurzani, S.Pd., Cr.



Edit dengan WPS Office

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 AWAL	65	
14	MUHAMMAD ANUGRAH	65	
15	AULIA	75	
16	MARWAH	85	
17	MUH ASRI	70	
18	M ADITAMA	75	
19	MUH FARHAN	65	
20	MAULANA	80	

Gowa, 25 Maret 2024

Wali Kelas V



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	
1	3	2	2	4	2	2	3	4	3	2	3	4	2	2	3	4	2	2	3	2	2	3	4	3	2	69	69
2	3	2	2	1	3	2	4	1	4	2	5	1	3	2	4	1	3	2	4	2	2	4	1	4	2	64	64
3	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	4	2	3	1	3	2	2	4	3	2	4	3	2	3	2	65	65
4	2	3	2	3	1	2	3	3	2	2	5	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	1	60	60
5	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	66	66
6	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	4	2	2	4	3	2	68	68	
7	2	4	1	4	2	4	2	2	6	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	4	2	2	4	3	3	72	72
8	2	4	3	2	2	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	1	4	2	4	3	3	4	2	2	67	67
9	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	4	2	2	72	72
10	2	2	1	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	3	2	4	3	53	53
11	2	2	1	3	1	2	3	2	2	3	3	2	4	2	3	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	65	65
12	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	76	76
13	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	1	4	3	2	3	3	2	1	4	3	62	62
14	2	2	1	4	2	2	4	4	3	2	2	4	2	2	1	6	3	2	2	2	4	4	3	2	65	65	
15	3	2	2	1	3	2	3	4	2	3	1	3	2	2	2	4	3	2	3	2	2	4	1	4	2	58	58
16	2	2	1	3	2	2	4	5	2	2	3	3	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	1	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	60	60
18	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	66	66	
19	2	4	1	4	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	8	4	3	2	3	4	2	2	6	68	68	
20	2	4	9	2	2	4	3	3	4	3	2	2	1	3	2	8	1	4	2	4	4	3	3	8	72	72	
21	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	8	2	2	2	4	3	3	4	3	2	67	67
22	2	2	1	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	4	3	2	22	71	
23	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	53	53

NILAI ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS V SDI SAILDONG

Setelah diberikan perlakuan

	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
1	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	80	80
2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	80	80
3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	96	96
4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	81	81
5	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	96
6	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	89	89
7	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	90	90
8	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	85	85
9	4	4	3	5	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	88	88
10	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	89	89	
11	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	81	81
12	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	95
13	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	89	89
14	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	80	80	
15	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93	93
16	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	88	88
17	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	90	90
18	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	85	85
19	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	6	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	88	88
20	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	89	89
21	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	81	81
22	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	96
23	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	89	89

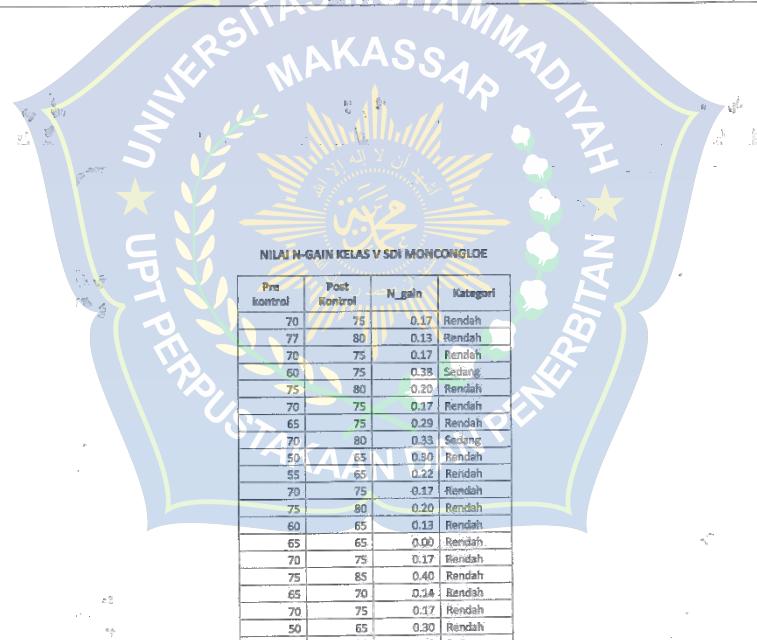


NILAI ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS V SDI MONCONGLO
Sebelum diberikan perlakuan

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	25	26	27	
1	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	77	77	
2	4	4	4	3	2	3	2	2	4	3	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	4	3	71	71		
3	4	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	4	2	66	66	
4	1	4	2	3	3	1	4	3	1	3	2	3	1	3	2	4	1	4	2	4	1	4	3	1	3	63	63	
5	1	4	3	2	3	1	4	4	1	3	3	3	1	3	3	4	1	4	3	4	1	4	4	1	3	68	68	
6	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	58	58	
7	1	4	1	2	3	2	4	4	1	3	1	3	1	3	1	4	1	4	1	4	2	4	4	1	3	62	62	
8	3	2	2	3	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	4	2	4	3	1	68	68	
9	3	2	2	2	2	3	4	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	1	60	60
10	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	2	2	4	3	3	3	3	71	71	
11	4	4	4	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	4	3	71	71	
12	4	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	2	2	3	4	3	2	3	2	2	4	2	66	66		
13	1	4	2	3	3	1	4	3	1	3	2	3	1	3	2	4	1	4	2	4	1	4	3	1	3	63	63	
14	1	4	3	2	3	1	4	4	1	3	3	1	3	3	4	1	4	3	4	1	4	4	1	3	68	68		
15	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	58	58		
16	1	4	1	2	3	2	4	4	1	3	1	5	1	3	1	4	1	4	1	4	2	4	4	1	3	62	62	
17	3	2	2	3	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	4	2	4	3	1	68	68	
18	3	2	2	2	2	3	4	2	3	1	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	1	60	60	
19	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	77	77	
20	4	4	4	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	4	3	71	71	

Nilai Angket Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN 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	26	27
1	3	4	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	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	73	73	
4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	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	66	66	
6	2	4	3	2	3	3	4	4	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	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	73	73	
9	3	2	2	3	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	4	4	2	2	4	4	2	4	3	1	69	69	
10	4	3	3	2	2	2	3	2	6	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	5	4	2	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	4	3	3	3	73	73	
13	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	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	66	66	
15	2	4	3	2	3	3	4	4	3	9	3	3	2	3	3	4	1	4	3	4	3	4	4	3	78	78	
16	3	2	3	2	2	3	4	2	3	1	2	2	1	2	2	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	3	1	73	73	
18	3	2	2	3	3	4	2	4	3	1	2	3	3	2	2	4	2	2	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	79	79	
Nilai Rata-rata																											71



Edit dengan WPS Office

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



Edit dengan WPS Office

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
	60	2	8.7	10.0
	62	2	8.7	10.0
	63	2	8.7	10.0
	66	2	8.7	10.0
	68	4	17.4	20.0
	71	4	17.4	20.0
	77	2	8.7	10.0
	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
	62	2	8.7	10.0
	66	2	8.7	10.0
	68	2	8.7	10.0
	69	2	8.7	10.0
	73	4	17.4	20.0
	78	2	8.7	10.0
	79	4	17.4	20.0
	Total	20	87.0	100.0
Missing	System	3	13.0	
Total	23	100.0		



Edit dengan WPS Office

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				



Edit dengan WPS Office

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
	58	1	4.3	13.0
	59	1	4.3	17.4
	60	2	8.7	26.1
	62	1	4.3	30.4
	64	1	4.3	34.8
	65	3	13.0	47.8
	66	2	8.7	56.5
	67	2	8.7	65.2
	68	2	8.7	73.9
	69	1	4.3	78.3
	72	4	17.4	95.7
Total	23	100.0	100.0	100.0

eksperimen motivasi setelah perlakuan

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



Edit dengan WPS Office

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				



Edit dengan WPS Office

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				



Edit dengan WPS Office

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
	63	1	4.3	26.1
	65	3	13.0	39.1
	67	5	21.7	60.9
	70	3	13.0	73.9
	73	2	8.7	82.6
	75	2	8.7	91.3
	77	1	4.3	95.7
	80	1	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
	77	1	4.3	8.7
	80	3	13.0	21.7
	85	9	39.1	60.9
	87	4	17.4	78.3
	90	5	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				



Edit dengan WPS Office



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 diadakan 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,



Lampiran 7**Foto Kegiatan Pretest Kelas Kontrol****Foto Kegiatan Belajar Kelas Kontrol**

Foto Kegiatan Postest Kelas Kontrol



Lampiran 8

Foto Pelaksanaan pretest Kelas Eksperimen



Foto Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen



Foto Pelaksanaan Posttest Kelas Eksperimen



Foto Pelaksanaan Postest Kelas Eksperimen

