

**PENGARUH MEDIA *QUIZ* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN  
IPS**

**(Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMPN 3 Pakenjeng)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar Sarjana  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh

**RANI**

**NIM 21816034**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA, DAN SASTRA  
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA GARUT**

**2025**

LEMBAR PERSETUJUAN  
**PENGARUH MEDIA *QUIZ* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**  
**(Studi Kuasi Eksperimen Di SMP Negeri 3 Pakenjeng)**

Oleh

**RANI**

**NIM.21816034**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing 1,**

**Dr. Lili Dianah, M.Pd**

**NIDN.0009066704**

**Pembimbing 2**

**Triani Widianti, S.Pd, M.Pd**

**NIDN. 0412118503**

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan IPS**

**Eldi Mulyana, S.Pd, M.Pd**

**NIDN. 0430118507**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH MEDIA *QUIZ* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**

**(Studi Kuasi Eksperimen Di SMP Negeri 3 Pakenjeng)**

**Oleh:**

**RANI**

**21816034**

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 22 Februari 2025

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Penguji III,**

**Eldi Mulyana, S.Pd, M.Pd**  
NIDN. 0430118507

**Dr. Lili Dianah, M.Pd**  
NIDN.0009066704

**Slamet N. R., M. Pd**  
**NIDN. 0422119401**

Disahkan Oleh:

**Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Bahasa & Sastra**

**Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.,**  
NIP. 196805271993032001

## MOTTO HIDUP

*"Keberanian bukan tidak merasa takut, tapi tetap melangkah meskipun rasa takut ada."*

*"Orang tua adalah sumber kekuatan kita; mereka memberi kita sayap untuk terbang, dan akar untuk tetap rendah hati."*

*"Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan."*

(Al-Insyirah: 6)

*"Apa pun yang terlihat, boleh jadi tidak seperti yang kita lihat. Apa pun yang hilang, tidak selalu lenyap seperti yang kita duga."*

-Tere Liye

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Tiada lembar paling indah dalam karya sederhana ini kecuali lembar persembahan. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia karya ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak Asep Tan-tan dan Ibu Ai Rustini yang selalu memberikan dukungan tanpa henti, do'a yang tak pernah putus, dan kasih sayang yang tak ternilai. Kakakku tercinta Deni permadi yang selalu memberi motivasi dan semangat dalam keadaan apapun. Juga kelurgaku yang selalu menjadi sandaran dan tempat pulang ternyaman dengan memberikan dukungan dan pengertian yang sangat berarti bagi saya. Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Sahabat dan teman-teman saya yang telah menemani saya dalam suka maupun duka. Mimpi-mimpi yang selalu membara, menjadi motivasi untuk terus belajar dan berkembang dan untuk semua yang telah menyentuh hidupku, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Akhir kata semoga skripsi ini menjadi wawasan dan manfaat untuk orang lain. Aamiin.

Garut, Januari 2025

Rani

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Rani

NIM : 21816034

Tahun Angkatan : 2021

Program Studi : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa penulisan skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA *QUIZ* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS)**” adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan hasil jiplakan/saduran karya orang lain. Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Garut, Agustus 2024

Yang menyatakan,

**Rani**  
**NIM.21816034**

**RANI ( 21816034) PENGARUH MEDIA *QUIZ* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall* di kelas VIII SMPN 3 Pakenjeng . Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen menggunakan *pre-test* dan *post-test nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 3 Pakenjeng dan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu 1 kelas VIII-B eksperimen dan 1 kelas VIII-C kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar soal test. Terkait analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji N-Gain, Uji-T, Uji Linearitas, dan Uji Regresi Linear Sederhana. Berdasarkan hasil penelitian analisis statistik SPSS 27 yang dilakukan, dari dua kelompok terdapat perbedaan pada rata-rata nilai test. Untuk hasil test akhir didapat nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dan  $\alpha$  sebesar 0, 05 berarti  $0, 000 < 0, 05$ . Hasil pengujian statistik terkait pengaruh media *quiz* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar pesera didik dalam pembelajaran IPS sesuai dengan hasil uji gain. N-gain yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 0,78. Maka termasuk dalam kategori tingkat tinggi dan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Berdasarkan pengujian statistik menggunakan regresi linear sederhana dengan nilai koefisien determinasi atau *R square* sebesar 15% . Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall*.

Kata Kunci : Media *Quiz* Berbasis *Wordwall*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

**RANI ( 21816034) PENGARUH MEDIA QUIZ BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**

***ABSTRACT***

*This research aims to find information on student learning outcomes using word wall-based quiz media in class VIII SMPN 3 Pakenjeng. This type of research uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design using a pre-test and post-test nonequivalent control group design. The population of this study was class VIII students at SMPN 3 Pakenjeng. Samples were taken using a purposive sampling technique, namely 1 class VIII-B experiment and 1 class VIII-C control. The instrument used in this research was a test question sheet, regarding data analysis carried out using the Normality Test, Homogeneity Test, N-Gain Test, T-test, Linearity Test, and Simple Linear Regression Test. Based on the results of the SPSS 27 statistical analysis research carried out, between the two groups there were differences in the average test scores. For the final test results, the sig (2-tailed) value was 0.000 and  $\alpha$  was 0.05, meaning  $0.000 < 0.05$ . The results of statistical tests related to the effect of word wall-based quiz media on student learning outcomes in social studies learning are by the results. Gain test. The N-gain obtained by the experimental class was 0.78. So it is included in the high-level category and the control class is in the medium category. Based on statistical testing using simple linear regression with a coefficient of determination or R square value of 15%. So it is concluded that there is an influence on student learning outcomes using wordwall-based quiz media.*

***Keywords:*** *Wordwall-Based Quiz Media, Learning Outcomes, Social Studies Learning*

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Quiz* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips”

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Bahasa, dan Sastra di Institut Pendidikan Indonesia Garut.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Garut, Agustus 2024

Penulis,

Rani  
NIM. 21816034

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tiada kata yang pantas terucap selain rasa syukur kehadirat Allah SWT. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengaruh Media *Quiz* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips" dengan baik. Proses penyusunan berjalan dengan lancar, ini semua berkat berkah dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikannya serta kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan pemikiran. penulis menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar Alam Hamdani, M.M., M.T., M.Si., M.Kom. selaku Rektor Institut Pendidikan Indonesia Garut
2. Ibu Dr. Hj. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Bahasa dan Sastra Institut Pendidikan Indonesia Garut serta Wakil Dekan I Bapak Zoni Sulaiman, M.Pd dan Wakil Dekan II Bapak Asep Suparman, M.Pd.
3. Bapak Eldi Mulyana, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan IPS yang tiada hentinya memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan support yang tulus.
4. Ibu Dr. Lili Dianah, M. Pd Selaku Dosen Pembimbing I skripsi penulis yang senantiasa meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk memberikan bimbingan, masukan, kritik yang membangun, serta solusi atas berbagai kendala kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Triani Widyanti, M. Pd, selaku wali kelas dan dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan semangat dalam membimbing untuk menyelesaikan penulisan ini.
6. Bapak Hadiat Muchtar, M. Pd selaku Kepala sekolah SMPN 3 Pakenjeng yang telah memberikan perizinan untuk memberikan kesempatan dalam proses penelitian.
7. Bapak Heri Rudiawan, S. Pd Selaku Tenaga Kependidikan SMPN 3 Pakenjeng yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian.

8. Peserta didik Kelas VIII SMPN 3 Pakenjeng yang telah bersedia ikut serta dan berpartisipasi aktif selama proses penelitian.
9. Bapak Asep Tan-tan dan Ibu Ai Rustini selaku kedua orang tua penulis yang selalu menjadi alasan utama untuk terus berjuang dan bersemangat dalam melewati semua proses ini. Yang selalu memberikan dukungan baik moril, materil, spiritual kepada penulis. Karena mereka adalah orang yang sangat berjasa dalam mewujudkan cita-cita dan mimpi ini.
10. Kakak Tercinta Deni Permadi dan Tati suryani serta para keponakan penulis Sania nur'aina, Shakila muthia azzahra, dan Razqa aditya ramadhan yang selalu memberikan semangat disetiap langkah dan keluh kesah.
11. Lisnawati, Anggun sri rahayu, Rahmawati, Neng Nenden, Relsa Fitriani, Syahidah Kamalia, Salma Nurlaila, Setyanne purnama selaku sahabat yang selalu membersamai setiap proses suka duka penulis.
12. Teman-teman PIPS angkatan 2021 terkhusus untuk kelas 4A yang selalu membersamai, berbagi ilmu, informasi dan kompak berjuang bersama sama.
13. Himpunan tercinta HIMADIKSOS yang telah menjadi wadah dalam mengenalkan dunia organisasi dalam perkuliahan.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, Terimakasih atas semua dukungan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.  
Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan IPS. Akhir kata, penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini.

Garut, Januari 2025

Rani

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTTO HIDUP</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Asumsi dan Hipotesis.....	7
F. Struktur Organisasi .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. Media <i>Quiz</i> Berbasis <i>Wordwall</i> .....	15
3. Hasil Belajar .....	21
4. Pembelajaran IPS.....	28
B. Penelitian Relevan.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>38</b>
A. Desain penelitian .....	38
B. Populasi Dan Sampel .....	39
C. Instrumen Penelitian .....	40

D. Prosedur Penelitian.....	47
E. Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	56
1. Sejarah Singkat SMPN 3 Pakenjeng .....	56
2. Lokasi Penelitian .....	57
3. Identitas Sekolah .....	58
B. Hasil Penelitian .....	60
1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media <i>Quiz</i> berbasis <i>Wordwall</i> di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran IPS.....	64
2. Perbedaan Hasil belajar Peserta didik melalui media <i>Quiz</i> berbasis <i>wordwall</i> dikelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran IPS.....	65
3. pengaruh media <i>Quiz</i> berbasis <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran IPS.....	69
C. Pembahasan.....	71
1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media <i>Quiz</i> berbasis <i>Wordwall</i> di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran IPS..	71
2. Perbedaan Hasil belajar Peserta didik melalui media <i>Quiz</i> berbasis <i>wordwall</i> dikelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran IPS.....	74
3. pengaruh media <i>Quiz</i> berbasis <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran IPS.....	76
D. Temuan dan keterbatasan peneliti.....	78
1. Temuan .....	78
2. Keterbatasan peneliti .....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Implikasi.....	80
C. Rekomendasi.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nonequivalent Controul Group Design.....	39
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian .....	39
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian .....	40
Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Validitas Soal .....	42
Tabel 3.5 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Soal. Revisi .....	43
Tabel 3. 6 Klasifikasi koefisien Reliabilitas .....	44
Tabel 3. 7 Hasil uji Reliabilitas .....	45
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kesukaran .....	45
Tabel 3. 9 Hasil uji tingkat kesukaran .....	46
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda .....	47
Tabel 3. 11 Indeks Daya Pembeda .....	47
Tabel 4. 1 Data PTK Guru .....	59
Tabel 4. 2 Data Sarana Prasarana .....	59
Tabel 4. 3 Data Rombongan Belajar .....	60
Tabel 4. 4 Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Postest .....	60
Tabel 4. 5 Uji normalitas Hasil postest kelas eksperimen dan kelas kontrol..	62
Tabel 4. 6 Data uji Normalitas Hasil Postest pada kelas eksperimen dankelas kontrol.....	62
Tabel 4. 7 Hasil uji Homogenitas .....	63
Tabel 4. 8 Uji linearitas.....	64
Tabel 4. 9 Uji paired Sample T-test .....	65
Tabel 4. 10 data statistik paired sample T-test .....	65
Tabel 4. 11 Uji independent sample T-tes .....	66
Tabel 4. 12 data statistik Independent sample T-test .....	66
Tabel 4. 13 Hasil perhitungan uji n-gain score kelas Eksperimen .....	67
Tabel 4. 14 hasil perhitungan uji n-gain score kelas kontrol .....	68
Tabel 4. 15 kualitas peningkatan setelah diberi perlakuan .....	69
Tabel 4. 16 Hasil uji regresi linear sederhana output 1.....	70
Tabel 4. 17 Hasil uji regresi linear sederhana output 2.....	70

Tabel 4. 18 Hasil uji regresi linear sederhana output 3.....	71
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prodedur penelitian .....	48
Gambar 4.1 Lokasi SMPN 3 Pakenjeng .....	57

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*) (Annisa, 2022: hlm.33-41). Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya. Pendidikan bukan hanya proses transmisi pengetahuan, tetapi juga kunci perkembangan individu, masyarakat, bahkan dunia secara keseluruhan, Pendidikan dapat membantu siswa menyelesaikan tugas dan memenuhi tanggung jawabnya secara mandiri, Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi peserta didik, baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya terhadap kehidupan.

Era digital yang semakin maju, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan proses pembelajaran menjadi semakin penting. Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik saat ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, terutama dalam mata pelajaran yang terkadang dianggap kurang menarik. Shofia & Dadan, 2021 mengemukakan bahwa Hamalik, (1989) mendefinisikan media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Penggunaan media yang tepat dapat berpengaruh meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa, sehingga hasil belajar pun dapat meningkat.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada individu setelah melalui proses belajar. Perubahan ini bisa berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut (Purwanto, 2002) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, hasil belajar sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pentingnya Hasil belajar menjadi patokan untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Baik Pendidik maupun peserta didik dapat mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar telah berjalan efektif, Hasil belajar memberikan informasi yang berharga untuk melakukan perbaikan. Pendidik dapat mengidentifikasi materi yang belum dikuasai peserta didik dengan baik, sehingga dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif kemudian peserta didik juga dapat mengetahui kekurangannya dan berusaha untuk memperbaikinya. Hasil belajar memiliki manfaat yaitu sebagai peningkatan pengetahuan untuk peserta didik, Hasil belajar memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperluas wawasan, Pengetahuan ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah, membuat keputusan dan mengembangkan diri peserta didik.

Hasil belajar dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta pendidik dapat menggunakan hasil belajar peserta didik untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Menurut Sugihartono, dkk (2012:74) hasil belajar adalah, “suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Pakengjeng bahwa hasil belajar peserta didik di kelas VIII pada pembelajaran IPS masih kurang. Hasil wawancara yang dilakukan bersama Bapak Heri Rudiawan S.Pd

bahwa terdapat beberapa murid yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Hal tersebut terbukti dengan nilai ulangan harian terendah yaitu 45 dan nilai rata-rata yaitu 60, hal ini termasuk kedalam kategori rendah dengan dibuktikan dari hasil belajar peserta didik yang masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal ) yaitu 70.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi, Inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, (Firmadani, 2020) Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi ,ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang saat menunjang proses pembelajaran salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah *quiz* berbasis *wordwall* ,peneliti berharap dengan menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Pakenjeng. Dinah, 2016 mengemukakan *wordwall* yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang ingteraktif. Tujuan penggunaan game edukasi *wordwall* adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru (Asmadi, 2022). Menurut Andari, Dkk (2024), *Wordwall* memberikan manfaat dengan mengubah pembelajaran menjadi interaktif sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Menurut (Imanulhaq & Pratowo, 2022) Beberapa kelebihan edugame *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template*. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, *google classroom*, maupun yang lainnya melalui link. Aplikasi *Wordwall* menawarkan beragam pilihan permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga

memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan. Aplikasi ini dapat ditemui di browser, sehingga mudah bagi seorang pendidik untuk mengakses dan menggunakannya. Dalam laman *wordwall* tersedia contoh-contoh yang bervariasi, dan hasil dari setiap kreasi dapat dimanfaatkan oleh pengguna *wordwall* yang baru untuk mencoba menggunakan. Hal tersebut menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru *wordwall* dalam memanfaatkan media ini dengan kreatif untuk mendukung pembelajaran. Hal penting lainnya adalah *wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan interaksi seorang pendidik dengan peserta didik (Wardaningrum, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Maulia Agusti dan Aslam (2022) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” Riset ini bertujuan untuk menguji efektivitas aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA, Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi wordwall, didapat pada pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa  $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$  dengan harga  $3,203 > 2,039$  pada  $\alpha = 0,05$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  disetujui, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nida’ul Mufidah (2024) yang berjudul “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II Di MI Baiquniyah Jejeran” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Arab peserta didik kelas II MI Baiquniyyah Jejeran memiliki perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar dimana tampak pada rata-rata nilai posttest sebesar 77,87 lebih besar dari nilai pretest sebesar 64,37. Maka demikian penggunaan media wordwall berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Arab di MI Baiquniyyah Jejeran dibuktikan dengan Uji Paired Sample T- Test

menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahwar Alfian Nisa (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar” Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu  $11.796 (t_{hitung}) > 2.045 (t_{tabel})$  dengan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media *Quiz* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media *Quiz* berbasis *Wordwall* di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS ?
2. Bagaimana Perbedaan Hasil belajar Peserta didik melalui media *Quiz* berbasis *wordwall* dikelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran IPS ?
3. Berapa besar pengaruh media *Quiz* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran IPS ?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media *Quiz* berbasis *Wordwall* di kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS
2. Perbedaan Hasil belajar Peserta didik melalui media *Quiz* berbasis *wordwall* dikelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran IPS
3. Berapa besar pengaruh media *Quiz* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam Pembelajaran IPS

### D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi teoritis, yaitu :

- a. Memberikan variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang ditingkatkan melalui media pembelajaran *Quiz* berbasis *Wordwall*
- b. Memberikan kontribusi bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran quiz berbasis *wordwall* pada peserta didik.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi praktis, yaitu :

##### a. Bagi guru

Mendapat wawasan dalam menggunakan media quiz berbasis *wordwall* sebagai alternatif keragaman dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

##### b. Bagi siswa

Mendapat pengalaman belajar yang berbeda, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

c. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman calon guru dalam menggunakan media *Quiz* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas.

d. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang baik dalam kegiatan pembelajaran disekolah, dan dapat dijadikan masukan dalam usaha meningkatkan mutu proses dan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### E. Asumsi dan Hipotesis

Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian (Setyawan, 2014). Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media Quiz berbasis Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS

$H_a$  : terdapat pengaruh media Quiz berbasis Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS

### F. Struktur Organisasi Penelitian

Penelitian yang dikembangkan penulis mempunyai lima bab yang memaparkan keberadaan penelitian ini. Setiap bab mempunyai fokus pembahasan yang berbeda-beda. Berikut adalah penjelasan dari kelima bab tersebut :

Bab I Pendahuluan mengkaji tentang Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Struktur organisasi penelitian yang akan dilaksanakan.

Bab II Kajian Pustaka Bab ini menjelaskan mengenai studi literatur yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu paparan mengenai definisi Media Pembelajaran, media *Quiz* berbasis *wordwall*, Hasil belajar IPS, dan Pembelajaran IPS.

Bab III Metode Penelitian Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan pada penelitian yang mencakup Desain Penelitian, Populasi dan sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur penelitian, dan Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini menjelaskan mengenai Hasil, Deskripsi data, Analisis data, Hasil analisis dan pembahasan.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi Bab ini menjelaskan mengenai Simpulan dan Rekomendasi.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa, dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah hal-hal yang membantu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi pembelajaran. Selain itu, media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman, dan membuat informasi lebih mudah diakses. Menurut Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan.

Menurut Septy Nurfadilah (2021), Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pebelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Hamka, 2018 bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun

non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut (Arsyad A, 2011), Oemar Hamalik mengatakan bahwa media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantunya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Tafonao, (2018) berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Apriliawati, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah perantara antara guru dan siswa dalam proses transfer pengetahuan.

### **Fungsi Media pembelajaran**

Keterlibatan peserta didik dengan media dan lingkungan belajar mendapat perhatian pada akhir tahun 1990an dan terus mendapat perhatian pada dekade pertama abad ke-21. Siswa adalah individu yang aktif mengkonstruksi

pengetahuan pribadi melalui eksplorasi dalam lingkungan belajar yang responsif. Interaksi dalam proses pembelajaran merupakan komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Dalam proses komunikasi, hal ini mungkin tidak selalu berhasil, karena penerima dapat memberikan interpretasi yang berbeda terhadap pesan. Ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang menghambat proses komunikasi, seperti: Perbedaan gaya mengajar atau perbedaan kecerdasan. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina Sanjaya (2014) dalam (Pendidikan et al., 2018) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
5. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut (N. Lestari, 2019, hlm. 918) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena, guru dapat merancang medianya, memilih Bahasa, bagian yang diinginkan dan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar yang dianggap penting

dan untuk menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar (Martono & Nurhayati, 2014 ).

Menurut Cahyono (2015), bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya:

- 1) Dapat memperjelas tampilan penyajian pesan agar mudah dipahami dan tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.
- 3) Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sehingga dapat menimbulkan Hasrat untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita.
- 4) Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran dengan tepat sehingga guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan.

Hal ini sama seperti penjelasan (Elmunyah dkk., 2019, hlm. 2) bahwa kegunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu memahami konsep bahan ajar yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.
- 2) Pembelajaran menggunakan teknologi tidak membutuhkan banyak dana, untuk bahan ajar secara fisik.
- 3) Siswa dapat mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.
- 4) Pengguna media pembelajaran online akan memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk mengingat sejak lama, dan terintegrasi dengan media akses lain melalui internet.
- 5) Pembelajaran media pembelajaran online membantu siswa berpikir kritis.

### **Klasifikasi media pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pengembangan alat permainan edukatif. Dengan melakukan klasifikasi, kita dapat menentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai untuk digunakan dalam alat permainan edukatif. Beberapa klasifikasi media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain media audiovisual, media cetak, media elektronik, dan media digital.(Wathon, 2019). Penggunaan media pembelajaran dalam alat permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan

minat belajar anak. Melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, anak akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan variasi dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Klasifikasi media pembelajaran menurut (Ramli, 2012) dalam (Mochamad Arsad Ibrahim et al., 2022) paling tidak ada lima macam, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya).
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
4. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.

Yudhi Munadhi dalam (Pendidikan et al., 2018) menjelaskan beberapa pengelompokan media tersebut terbagi dalam beberapa kelompok berikut :

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:
  - a. Media Tradisional,
    - Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi overhead, slides, film stripe.
    - Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik.
    - Audio : rekaman piringan, pita kaset.
    - Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage
    - Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
    - Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
    - Permainan : teka-teki, simulasi.
    - Realia : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)
  - b. Media Teknologi Mutakhir
    - Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
    - Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk
2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.
 

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi gambar. Model, rekaman audio, pelajaran terprogram,

### 3. Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang Terlibat

Klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz, yang menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu; Ciri berdasarkan suara, Ciri berdasarkan visual, yaitu; gambar, garis, symbol. Selain berdasarkan ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu;

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media seni gerak,
- 3) Media audio visual diam,
- 4) Media audio, dan
- 5) Media visual gerak
- 6) Media cetak.
- 7) Media visual diam

### **Karakteristik Media Pembelajaran yang Efektif**

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran. Karakteristik media menurut Sanaky (2013) dalam (Prasetya, 2022), secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan kata keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang bisa diraba, dilihat, didengar, diamati, dengan panca indera. Karakteristik media menurut Rahadi dalam (Yasuda & Augustine, 2008) ada beberapa karakteristik media, sebagai berikut:

1. Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
2. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
3. Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar.
4. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Gambar harus jelas

Berdasarkan uraian ini dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses belajar harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan.

## 2. Media *Quiz* Berbasis *Wordwall*

### Pengertian *Quiz*

*Quiz* adalah sebuah bentuk penilaian atau permainan yang melibatkan serangkaian pertanyaan untuk menguji pengetahuan, pemahaman, atau kemampuan seseorang atau kelompok. Menurut (ardiyansyah, M, 2023) *Quiz* juga merupakan penilaian yang singkat yang digunakan dalam pendidikan, mirip dengan mengukur pertumbuhan dan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. *Quiz* biasanya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relatif singkat dan dapat mencakup berbagai bentuk soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, atau pertanyaan essay *Quiz* juga digunakan sebagai metode permainan untuk belajar mencapai satu tujuan pembelajaran (Wahyudi & Syahputra, 2015) dalam (ardiyansyah, M, 2023). Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan yaitu *Quiz* merupakan bentuk evaluasi yang paling singkat, paling umum, dan paling kasual. *Quiz* bisa dimainkan oleh individu atau dalam tim.

### Jenis-jenis *Quiz*

*Quiz* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

#### A. Jenis *Quiz* Berdasarkan Format :

- a. Pilihan Ganda : Peserta memilih jawaban yang paling tepat dari beberapa pilihan.
- b. Esai: peserta merespons dalam bentuk narasi panjang.
- c. Benar Salah: Peserta memutuskan apakah pernyataan yang diberikan benar atau salah.
- d. pertandingan: peserta menghubungkan dua kolom terkait.
- e. Tambahan singkat: Peserta melengkapi kata atau frasa yang hilang dalam kalimat.

#### B. Berdasarkan tingkat kesukaran :

- a. Mudah : Soal yang jawabannya mudah ditemukan atau diketahui.
- b. Sedang: Pertanyaan yang memerlukan pemahaman konten lebih dalam.
- c. Pertanyaan Menantang: pertanyaan yang memerlukan analisis, sintesis, dan evaluasi tingkat lanjut.
- d. Berbasis Tujuan: Diagnostik: Menentukan tingkat pemahaman awal peserta.
- e. Formatif: Memantau kemajuan pembelajaran selama proses pembelajaran.

- f. Ringkasan: Mengukur keberhasilan pembelajaran pada akhir suatu satuan atau semester.
- g. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis: kuis menantang peserta untuk menganalisis informasi dan membuat keputusan.
- h. Peningkatan Motivasi: Tes yang dirancang dengan baik membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- i. Peningkatan Memori: kuis membantu peserta menyimpan informasi dari waktu ke waktu.
- j. memberikan umpan balik: hasil kuis memberikan umpan balik yang berharga bagi siswa dan instruktur.

### **Pengertian *Wordwall***

Media interaktif *Quiz* dalam pembelajaran dapat digunakan salah satunya melalui *wordwall learning* (media pembelajaran *wordwall*). menurut (Fidya et al., 2021) Media game interaktif *wordwall* adalah media interaktif berbasis web yang digunakan secara *online*, sebagai media pembelajaran yang sesuai dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar jarak jauh tanpa harus tatap muka. *Wordwall* adalah sebuah platform berbasis web yang menarik dan menyenangkan yang berfungsi sebagai media pembelajaran (Sabitha & Hasanudin, 2024). *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk., 2022, hlm. 72). (Dinah, 2016) mengemukakan *WordWall* yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis *website* ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti *Quis*, menjodohkan, memasang pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya.

Menurut Purnamasari (dalam Harlina dkk., 2017, hlm. 267) *wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari beberapa media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. *Wordwall* lebih menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik

melalui partisipasi dengan teman sebaya secara kompetitif terhadap pembeajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Menurut Nisa (dalam Maghfiroh, 2018, hlm. 3) bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Adapun menurut Widyowati dkk. (2023) bahwa media *wordwall* adalah sebuah situs web edukasi yang di dalamnya terdapat konsep berisi tulisan, gambar, diagram, atau objek nyata yang dapat diubah sesuai dengan yang diinginkan dan dapat ditampilkan dalam kelas sehingga peserta didik membaca dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas (hlm. 4036). Sedangkan Lestari menyatakan bahwa *wordwall* adalah aplikasi web menarik yang berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa serta sebagai sumber media pembelajaran (Lestari, 2021).

Sun'iyah (2020) dalam (Fidya et al., 2021) aplikasi ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti ; komputer, table smartphone, dan lain –lain. *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan *vocabulary*. *Wordwall* adalah kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding kelas (Alkalah, 2016).

*Wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena di dalamnya terdapat template-template seperti permainan (Gina, 2023). Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *Wordwall* ini. (Sitohang et al., 2024) mengemukakan bahwa *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan fitur-fitur dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru dalam kelas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian dan meningkatkan hasil belajar siswa. *Wordwall* memiliki banyak templat yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **Karakteristik Wordwall**

Menurut (Permana & Kasrیمان, 2022) Karakteristik media *wordwall* dengan media pembelajaran menggunakan jaringan lainnya yaitu adanya game dalam menjawab pertanyaannya membuat siswa atraktif didalam proses pembelajaran. Selain itu, kesulitan pada setiap soal dapat dilihat dan dibandingkan oleh guru, dan nilai peraih peringkat pada setiap siswa dapat diketahui mulai dari peringkat pertama sampai peringkat terakhir.

Aplikasi *Wordwall* mempunyai karakteristik untuk mengevaluasi yang di dalamnya terdapat beberapa jenis penilaian antara lain pilihan ganda, teka teki silang, memilih gambar berdasarkan pasangannya, dan dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi siswa terhadap penilaian Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) (Burhanudin Ata Gusman et al., 2022).

Dipilihnya aplikasi *wordwall* sebagai media untuk menyajikan soal disebabkan dalam *wordwall* tersedia karakteristik yang membantu kegiatan penilaian, diantaranya pengkoreksian otomatis, penataan lama durasi pengerjaan soal, tampilan yang menyenangkan, serta tidak perlu menggunakan kertas (Nurfauziyah et al., 2023).

### **Jenis-jenis *Game* dalam Media Interaktif *Wordwall***

Menurut (Kusnadi & Azzahra, 2024) Aplikasi *wordwall* ini memiliki 18 template yang dapat digunakan secara gratis, sehingga memudahkan guru untuk mengaksesnya dan juga pendidik/guru dapat menyelaraskannya dengan materi yang hendak diajarkan. Berikut ini 18 nama-nama template yang ada pada *wordwall* :

- a. *Match up* (Mencocokkan)

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencocokkan pasangan kata, gambar, atau konsep yang berhubungan.

- b. *Quiz*(kuis)  
Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis dengan berbagai format, seperti pilihan ganda, benar atau salah, dan isian singkat.
- c. *Speaking card* (kartu berbicara )  
Fitur ini digunakan untuk membuat kartu dengan pertanyaan atau topik yang dapat digunakan untuk berlatih berbicara.
- d. *Flash Card* (kartu bergambar)  
Fitur ini digunakan untuk membuat kartu dengan gambar dan kata yang dapat digunakan untuk belajar kosakata atau konsep.
- e. *Spin the Wheel* (memutar roda)  
Fitur ini digunakan untuk membuat roda berputar dengan berbagai pilihan, yang dapat digunakan untuk memilih aktivitas atau topik.
- f. *Group Sort* (pengelompokan )  
Fitur ini digunakan untuk mengelompokkan kata, gambar, atau konsep berdasarkan kategori tertentu.
- g. *Complete the sentence* (lengkapi kalimat )  
Fitur ini digunakan untuk mengisi kata atau frasa yang hilang dalam suatu kalimat.
- h. *Find the match* (temukan pasangan )  
Fitur ini digunakan untuk menemukan pasangan yang sesuai antara gambar atau kata.
- i. *Anagram* (kata acak)  
Fitur ini digunakan untuk membuat kata-kata acak yang harus diurutkan menjadi kata yang benar.
- j. *Unjumble* (mengacak )  
Fitur ini sama dengan anagram, yaitu mengacak huruf-huruf dalam suatu kata.
- k. *Matching pairs* (pasangan yang cocok)  
Fitur ini sama dengan match up, yaitu mencocokkan pasangan kata, gambar, atau konsep.
- l. *Open the box* (buka kotak )  
Fitur ini digunakan untuk membuka kotak-kotak yang berisi kata, gambar, atau pertanyaan.
- m. *Wordsearch* (mencari kata )  
Fitur ini digunakan untuk mencari kata-kata yang tersembunyi dalam kotak huruf.
- n. *Labelled diagram* (diagram berlabel )  
Fitur ini digunakan untuk membuat diagram dengan label-label yang harus diisi oleh pengguna.
- o. *Hangman* (gantungan orang )  
Fitur ini adalah permainan tebak kata di mana pengguna harus menebak huruf-huruf dalam suatu kata sebelum orang tersebut digantung.

- p. *Plif tiles* (ubin plif)  
Fitur ini digunakan untuk membuat permainan puzzle dengan ubin-ubin yang harus disusun.
- q. *Gameshow Quiz* (kuis acara permainan)  
Fitur ini digunakan untuk membuat kuis dengan format seperti acara permainan di televisi.
- r. *Airplane* (pesawat terbang)  
Fitur ini digunakan untuk membuat permainan di mana pengguna harus mengendalikan pesawat terbang untuk menghindari rintangan.

### **Langkah-langkah Penggunaan Media Wordwall**

Menurut (Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, 2024)Langkah-langkah penggunaan media *wordwall* bagi guru yaitu :

1. Kunjungi akun di <https://wordwall.net/>.
2. Klik *Sign Up* dan isikan alamat email serta kata sandi
3. Pilih *create activity* dan pilih fitur yang tersedia
4. pilih salah satu template
5. Isikan konten atau soal terkait mata pelajaran yang akan di ujikan
6. Mengatur beberapa fitur agar lebih menarik
7. jika sudah Klik *done*
8. Klik bagikan untuk diberikan ke peserta didik
9. Setelah proses pengerjaan yang dilakukan peserta didik, pendidik bisa memantau skor yang diperoleh

Sedangkan Langkah-langkah penggunaan *wordwall* untuk peserta didik yaitu

1. Klik link yang telah dibagikan oleh pendidik
2. Peserta didik akan langsung masuk ke game yang dituju
3. Klik *start* dan kerjakan soal yang diberikan
4. Ketika selesai peserta didik bisa melihat waktu pengerjaan, hasil, jawaban yang benar dan salah dan bahkan bisa mencoba ulang
5. Pengisian nama untuk papan skor
6. Papan peringkat akan muncul

### **Kelebihan dan Kekurangan *wordwall***

Penggunaan *wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan, Menurut (Imanulhaq & Pratowo, 2022) Beberapa kelebihan edugame *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, *google classroom*, maupun yang lainnya melalui link. Edugame *wordwall* menawarkan banyak jenis

permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

Menurut (Herta et al., 2023) Penggunaan *wordwall* dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam *wordwall* yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. selain itu *wordwall* memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk *visual* serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama..

Selain memiliki kelebihan media pembelajaran *wordwall* juga memiliki kekurangan yaitu tampilannya yang tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pembuat soal, *font* pada soal tidak bisa diperbesar ataupun diperkecil, harus menggunakan jaringan internet yang stabil (Jauhar et al., 2022). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media *wordwall* sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*
  - 1) Media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
  - 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
  - 3) Media *wordwall* bersifat kreatif .
  - 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
  - 5) Dapat menjadi alat evaluasi.
  - 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa
- b. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*
  - 1) Media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual.
  - 2) Media *wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

### 3. Hasil Belajar

#### Pengertian hasil belajar

Menurut Hamna & BK (2020), hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil

belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut (Hamna & Windar, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademi siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan dikembangkan. Hasil perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman belajar. Perubahan ini bisa berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sederhananya, hasil belajar adalah apa yang kita dapatkan setelah belajar sesuatu. pengertian hasil belajar, menurut Purwanto dalam (Fidya et al., 2021) menyatakan hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut (Sunarti Rahman, 2021) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. ), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, Sudjana (Utomo, 2017). Menurut Sugihartono, dkk (2012:74) hasil belajar adalah “suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya”. Menurut Sadiman (2012: 2) hasil belajar adalah, “salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya”. Perubahan tingkah laku tersebut

menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Suprijono (2015:5), menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan "Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar", (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah "kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar", (Mulyono Abdurrahman, 2012).

### **Domain hasil belajar**

Menurut (Nugrohadi & Susilana, 2018) Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut berkaitan dengan ranah pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap, (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Benjamin S. Bloom dalam (Zainudin, 2023) berpendapat *taksonomi* (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga macam domain yang melekat pada diri peserta didik, yaitu: (1) Ranah proses berfikir (*cognitive domain*), (2) Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan (3) Ranah keterampilan (*psychomotor domain*). Bloom(1956) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain :

- a. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengidentifikasi, dan memecahkan masalah. Taksonomi Bloom menjelaskan bahwa aspek kognitif mencakup perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Aspek kognitif dikategorikan ke dalam enam tingkatan proses berpikir: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Pertama, menerima atau menunggu (*receive or not notice*) adalah kepekaan seseorang terhadap rangsangan atau rangsangan dari luar yang datang kepadanya baik berupa masalah, situasi, gejala, dan sebagainya.
- c. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan seseorang dalam bertindak setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu. Korteks psikomotorik adalah area yang

berhubungan dengan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, melukis, dan menari.

Selanjutnya Gagne dalam Ratna Wilis Dahar (2011: 118) mengklasifikasikan hasil belajar kedalam lima macam, diantaranya sebagai berikut:

- a. Keterampilan intelektual  
Keterampilan intelektual yang dimiliki seseorang dapat memungkinkan melakukan interaksi dengan lingkungannya dalam menggunakan simbol-simbol atau gagasan-gagasan.
- b. Strategi kognitif  
Suatu proses kontrol yang digunakan oleh peserta didik untuk dapat memilih cara-cara dalam memberikan perhatian, belajar, mengingat serta berpikir.
- c. Informasi verbal  
Dapat mencerna informasi yang diperoleh dari hasil belajar di sekolah serta dari kata-kata atau pendapat orang lain, membaca dari media lain yang relevan.
- d. Sikap  
Mampu mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian atau makhluk hidup lainnya, memiliki sikap yang baik terhadap orang lain seperti kejujuran, dermawan dan sikap atau perilaku sosial lainnya.
- e. Keterampilan motorik  
Keterampilan yang merupakan penggabungan dengan keterampilan intelektual seperti dalam menggunakan alat belajar, membaca, serta menulis.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi hasil belajar menurut Gagne yaitu diantaranya adalah keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, serta keterampilan motorik.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Slameto (2003, hlm. 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya :

- a. Faktor internal terdiri dari :
  - 1) Faktor jasmani
  - 2) Faktor Psikologis
- b. Faktor eksternal terdiri dari :
  - 1) Faktor keluarga
  - 2) Faktor sekolah
  - 3) Faktor masyarakat

Menurut Munadi dalam (Rusman, 2012: 124) dalam (Banamtuan et al., 2022) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan lekas mengantuk dan lelah.

2) Faktor Eksternal

Faktor- faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri siswa yang ikut mempengaruhi belajar siswa, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

a) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap siswanya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis atau tidak. Dalam mendidik anak bersosialisasi dikenal 2 teori populer yaitu refresif dan partisipatoris. Refresif cenderung menempatkan keinginan orang tua menjadi penting di mana komunikasi berjalan satu arah. Sedangkan sosialisasi partisipatoris menempatkan keinginan anak menjadi penting. Dengan demikian komunikasi berjalan dua arah atau seimbang. Pada refresif kepatuhan anak terhadap orang tua menjadi prioritas.

b) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar siswa, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan siswa memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Padahal keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain.

c) Faktor yang berasal dari masyarakat

Siswa tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan siswa. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan siswa, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

## Penilaian Hasil Belajar

Menurut Arifin (2013:4), penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Penilaian bukan hanya sebatas nilai saja, namun melalui penilaian guru dapat merayakan pencapaian dan mendukung siswa dalam menghadapi tantangan belajar.

Menurut (Brummelen, 2011:150) Ada tiga tipe penilaian siswa yang berbeda dan memiliki sasaran masing-masing, yaitu:

- 1) Penilaian atas pembelajaran (atau penilaian sumatif), merangkum pencapaian siswa pada akhir tahun ajaran. Penilaian ini memonitor seberapa baik siswa telah belajar apa yang diajarkan guru dan dilaporkan sebagai sebuah angka atau huruf.
- 2) Penilaian bagi pembelajaran (atau penilaian formatif), memberikan tanggapan deskriptif untuk meningkatkan pembelajaran dan proses pembelajaran. Penilaian ini menolong siswa mengklarifikasi makna dan mengatasi hambatan pembelajaran. Penilaian ini dapat menciptakan kepercayaan diri siswa mengenai kemampuan mereka untuk belajar dan menantang siswa meneruskan serta meningkatkan pembelajaran mereka.
- 3) Penilaian sebagai pembelajaran, siswa belajar dari menilai kemajuan mereka sendiri. Siswa mempraktekkan penilaian diri sendiri terhadap pembelajaran mereka, pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sifat mereka. Siswa juga belajar menentukan tujuan yang bermakna dan realistis

Penilaian dipandang sebagai salah satu faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan proses dan hasil belajar, sehingga guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Menurut (Brummelen, 2011:151-152)

Guru juga harus mengetahui tujuan dari penilaian siswa, antara lain untuk:

1. Mendorong dan meningkatkan pembelajaran siswa
  - a. Menilai sejauh mana siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan, mencari dan mengevaluasi hasil yang tidak diharapkan.
  - b. Mengenali pencapaian dan mendiagnosa kesulitan belajar agar siswa belajar mengembangkan kekuatan dan mengatasi kelemahan mereka.
  - c. Mempertajam pengajaran dan pengalaman belajar lain untuk meningkatkan baik pembelajaran individual maupun kelas.
  - d. Menolong siswa mengembangkan dan mempraktekkan penilaian diri dan pemahaman diri mengenai pembelajaran mereka.

- e. Menolong siswa menentukan tujuan pembelajaran yang bermakna dan realistis serta menerima tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.
2. Mengkomunikasikan informasi bermakna kepada siswa, orang tua dan otoritas sekolah mengenai pembelajaran siswa
    - a) Memberikan tanggapan yang realistis dan bermanfaat mengenai prestasi, kemampuan, perilaku, sikap dan sifat.
    - b) Menempatkan guru, siswa dan orang tua/wali dalam posisi saling berhubungan satu sama lain mengenai kemajuan siswa sejalan dengan waktu.
    - c) Memberikan bimbingan bagi pilihan pendidikan dan pekerjaan.

### **Bentuk dan Tipe Hasil Belajar**

Tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai peserta didik penting diketahui guru, agar guru dapat merancang pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai peserta didik, dari segi prosesnya. Artinya seberapa jauh tipe hasil belajar yang dimiliki peserta didik. Tipe hasil belajar harus tampak dalam tujuan pengajaran (tujuan intruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Menurut Howard Kingsley (dalam Sudjana, 1988:45) membagi tiga macam hasil belajar yaitu Keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan dan pengertian, Sikap dan cita-cita. Masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum di sekolah. Menurut Nana Sudjana, 2004: 49-54) tipe belajar di bagi menjadi tiga bidang yaitu Bidang kognitif (penguasaan internal), Bidang afektif (sikap dan nilai), Bidang psikomotor (keterampilan dan perilaku. Demikian dari hasil belajar diatas dapat disampaikan bahwa bentuk dan tipe hasil belajar adalah aspek-aspek yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Adapun aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Kata lain, rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai peserta didik yang mencakup tiga aspek tersebut.

### **Manfaat Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2009), Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Menurut (Azizah, 2022) Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk:

- a. menambah pengetahuan,
- b. lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c. lebih mengembangkan keterampilannya,
- d. memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e. lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Hasil belajar peserta didik ini harus terjadi adanya perubahan kondisi yang menjadi lebih baik lagi, sehingga hasil belajar ini akan memberikan manfaat. Dengan manfaat hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang dilihat dari adanya perubahan sikap, pengetahuan serta keterampilan yang menjadi lebih baik lagi, sehingga peserta didik mampu untuk mengembangkan potensi akademik yang ada pada diri peserta didik, maka kualitas dari pendidikan itu sendiri dapat menjadi lebih baik lagi.

#### **4. Pembelajaran IPS**

Abu Ahmadi (2003) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS merupakan Materi dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, dijadikan bahan bagi pelaksana program pendidikan dan pengajaran disekolah dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat, (Endayani, 2017). Selain itu (Nurdin, 2005, hlm. 14) juga berpendapat bahwa pembelajaran IPS

adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai ke pendidikan menengah. Bahkan sebagian perguruan tinggi ada juga dikembangkan IPS sebagai salah satu mata kuliah, yang sasaran utamanya adalah pengembangan aspek teoritis, seperti yang menjadi penekanan pada *social sciences*. Sedangkan menurut (Afifulloh, 2019) Ilmu Pengetahuan Sosial atau sering disebut studi sosial (*Social Studies*) adalah disiplin ilmu yang mengkaji tentang manusia dengan segala aspek kehidupan bermasyarakatnya. Menurut Numan Sumatri (2004: 44), IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan Pendidikan IPS pada pendidikan dasar dan menengah mempunyai visi dasar untuk mengembangkan warga negara yang baik. Bunyamin Maftuh (1999: 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Pada dasarnya ilmu sosial berkaitan dengan kehidupan manusia, termasuk berbagai perilaku dan kebutuhannya Ilmu sosial membahas tentang bagaimana masyarakat memenuhi kebutuhannya, bagaimana mereka memenuhi kebutuhan material, sosial, dan budayanya, bagaimana mereka menggunakan sumber daya yang ada di permukaan bumi, bagaimana mereka mengatur kesejahteraan dan pemerintahan, dan bagaimana mereka mengelola komunitasnya kebutuhan yang berkaitan dengan pemeliharaan hidup terpenuhi. Oleh karena itu, IPS menyelidiki, dan mengevaluasi sistem kehidupan manusia di permukaan bumi dalam konteks sosial, atau manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut ( Kosmiyah, 2012, hlm. 34) Beberapa teori belajar yang relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain:

- 1) Teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan

pengalaman pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku.

- 2) Teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan.
- 3) Teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal.
- 4) Teori belajar sibernetik, belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.
- 5) Teori belajar konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi.

Menurut (Aulia Riska & Wandini Riski Rora, 2023) Karakteristik mata pelajaran IPS antara lain:

1. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik (tema/subtema) tertentu.
3. Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi berbagai dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta perjuangan hidup agar upaya-upaya survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan

Tujuan pendidikan IPS adalah agar peserta didik menjadi warga negara yang baik, berperilaku sopan, menghormati guru dan orang tua, percaya diri, bekerja mandiri, menghindari kecurangan, jujur dan mendidik mereka jujur, disiplin, berakal budi. tanggung jawab, mencegah korupsi sejak dini, dan bersikap bebas. Mendidik Akar, Indonesia Terlepas dari segala kesulitan yang ada, generasi muda telah tumbuh menjadi generasi muda yang mampu menyelesaikan masalah tanpa menambahnya dan menjadi beban masyarakat.

Menurut Supardi (2011), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan *inkuiri*, serta mampu memecahkan permasalahan sosial. Tujuan IPS tidak akan tercapai dengan pembelajaran yang hanya diisi dengan kegiatan membaca dan menghafal. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran di persekolahan, selayaknya disampaikan secara menarik dan penuh makna dengan memadukan seluruh komponen pembelajaran secara efektif. IPS sebagai disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat.

Menurut Sumaatmadja (2001, hlm. 20), secara konseptual tujuan mata pelajaran IPS adalah peka terhadap permasalahan sosial yang timbul di masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif guna memperbaiki kesenjangan yang timbul; menangani semua masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan mempengaruhi diri sendiri dan masyarakat. Tujuan IPS juga dirinci dalam (Miftahuddin, 2016, hlm. 273) sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik
- 2) membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif, mengembangkan kemampuan meneliti, dan mengembangkan nilai
- 3) Membantu anak berpikir logis dan mengembangkan rasa toleransi
- 4) Membantu anak mengungkapkan gagasannya secara lisan dan tulisan
- 5) Membantu anak memahami dunianya dengan mengetahui hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara
- 6) Mengembangkan rasa keindahan, etika, rasa hormat terhadap orang lain, dan cara memanfaatkan waktu luang

Hidayati, (2002: 24-25) menyatakan bahwa tujuan pengajaran IPS yang harus dicapai adalah sebagai berikut.

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupannya di masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan berbagai bidang keilmuan dan berbagai keahlian.

- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupannya yang tak terpisahkan.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat dan IPTEK.

Berdasarkan beberapa tujuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tujuan pengajaran IPS itu dipersiapkan untuk membekali anak didik menjadi warga Negara yang memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan sehingga berguna dalam kehidupan sosialnya. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai landasan untuk memecahkan berbagai masalah yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, peserta didik akan tumbuh menjadi manusia yang peduli terhadap masyarakat dan lingkungan. Tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik dan disusun secara runtut sehingga sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Ada beberapa versi manfaat mempelajari IPS bagi peserta didik secara umum. Berikut beberapa manfaat peserta didik mempelajari IPS berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) tahun 2016 :

- 1) Mengenalkan peserta didik mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitarnya.
- 2) Membantu peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berfikir kritis namun logis, inkuiri, dapat memecahkan masalah sendiri dan memiliki keterampilan serta dapat membawa diri dalam kehidupan sosial bermasyarakat.
- 3) Meningkatkan komitmen dan kesadaran mengenai nilai-nilai sosial kemanusiaan. Melatih keterampilan komunikasi peserta didik, semangat kerjasama dan berkompetisi secara sehat dalam masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Menurut (Rika Widianita, 2023) Manfaat Pelajaran IPS Secara Umum:

- 1) Pelajaran IPS membekali peserta didik pengetahuan sosial yang nantinya bisa diterapkan langsung dalam kehidupan bermasyarakat kelak.
- 2) Membekali peserta didik kemampuan menganalisis, mengidentifikasi serta menyusul alternatif dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapinya dalam kehidupan masyarakat.

- 3) Membekali peserta didik kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat untuk berbagi ilmu dan keahlian mereka.
- 4) Membekali peserta didik mengenai kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan untuk berkontribusi di masyarakat kelak.
- 5) Memberikan bekal kepada peserta didik kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan sesuai perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 6) Mempelajari IPS membantu peserta didik untuk mengetahui cara berinteraksi dengan orang di sekitarnya, baik itu interaksi dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Dengan mempelajari IPS, memudahkan peserta didik untuk terjun dan hidup dalam satu kelompok baru karena mereka sudah dibekali pengetahuan mengenai tradisi yang ada dalam kelompok tersebut.
- 7) Melatih dan membentuk jiwa sosial kepada peserta didik. Melatih sifat teliti dan ekonomis Mengajari peserta didik untuk mensyukuri kehidupan yang dimilikinya karena apa yang sedang mereka jalani saat ini merupakan bagian dari proses-proses sosial yang harus dilewati.
- 8) Dengan mempelajari IPS diharapkan peserta didik mampu mengembangkan aspek pengetahuan dan pemahaman (*knowledge and understanding*) serta aspek keterampilan.

Pembelajaran IPS memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

“Sudjana (2010) menyatakan bahwa Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Dengan keterampilan sosial siswa akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain’ (hlm. 17).”

Keterampilan sosial membawa siswa untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang baik, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Menurut (Perdani, 2013, hlm. 338) Dalam keterampilan sosial terdapat ciri-ciri keterampilan sosial, antara lain:

- a. Perilaku Interpersonal Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.

- b. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.
- c. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.
- d. Penerimaan Teman Sebaya Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.
- e. Keterampilan Berkomunikasi Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsive

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan masing-masing yang berbeda. Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan mereka kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Secara lebih rinci, menurut Hidayati (2002: 16) alasan pentingnya mempelajari IPS di sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut.

- a. Agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- b. Agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- c. Agar siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia.

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPS sangat penting untuk dipelajari di sekolah terutama di sekolah Menengah Pertama karena materi-materi yang termuat di dalam mata pelajaran

IPS dapat mengembangkan pengetahuan keterampilan, sikap, dan kepekaan kepada siswa sehingga siswa lebih peka dan tanggap terhadap masalah-masalah sosial untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

## **B. Penelitian Relevan**

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

Penelitian yang dilakukan oleh Imron, A. Dkk (2023). yang berjudul “ Pengaruh penggunaan media pembelajaran *WordWall* terhadap motivasi belajar IPS” Teknik dianalisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed)  $0,00 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Prisma Gandasari dan Puri Pramudiani (2021) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar” Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas menggunakan uji Liliefors, uji homogenitas menggunakan uji Fisher, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$  , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI

Penelitian yang dilakukan oleh lifiya Salsabilaa, Dadang Mulyana, dan Cahyono (2023) yang berjudul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan” Hasil uji analisis tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan respon yang sangat baik terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media wordwall. Hasil ini sejalan dengan hasil uji hipotesis, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung 7,847 lebih besar dari 2,042, dan dengan nilai R persegi 67,2%, yang berarti bahwa media

wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Penelitian yang dilakukan oleh Sakinata Maulidina Minarta dan Heni Purwa Pamungkas (2022) yang berjudul “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan” “Teknik analisis yang digunakan adalah uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan juga uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon pada data pre-test dan post-test kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (Y)

Penelitian yang dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, dan Zulfa (2021) yang berjudul “Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung” Teknik pengambilan data ialah dengan pemberian soal tes awal (pre test) dan soal test akhir (post test) sehingga diperoleh data nilai tertinggi kelas kontrol ialah 84 sedangkan kelas eksperimen 100, nilai terendah kelas kontrol 24 dan kelas eksperimen adalah 40. Pada nilai standar deviasi kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yaitu 15.858 dan 12.169. pada uji validitas diketahui nilai  $R_{tabel}$  adalah 0,344 dengan taraf signifikansi 5% sehingga  $R_{hitung} > R_{tabel}$  dari 25 soal 3 diantaranya diketahui tidak valid. Uji reabilitas penelitian tergolong tinggi dengan nilai cronbach alpha 0,714 dan 0,724.

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022) Yang berjudul “Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Dimana dalam metode ini terdapat kelas kontrol yaitu IV-B dan kelas eksperimen yaitu IV D. Sehingga dari data yang diperoleh kelas kontrol nilai tertinggi ialah 80 dan nilai terendah ialah 50, sedangkan kelas eksperimen data nilai tertinggi yang diperoleh ialah 100 dan nilai terendah ialah 56. Hipotesis

penelitian ini menggunakan Uji-t. Hasil yang diperoleh yaitu  $0,05 > 0,093$  artinya terdapat pengaruh media aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu andini (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur" Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan Wordwall dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas kontrol sebesar 70,15. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney terdapat hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,003 Nilai Sig (2-tailed) ini  $< \alpha$  (0,05). Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, penelitian kuantitatif dimana penelitian kuantitatif digunakan untuk menjawab masalah penelitian, populasi, sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data dalam suatu proposal atau laporan penelitian (wahidmurni, 2017, hlm. 1). (Djollong, 2014) menjelaskan bahwa Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Quasi Eksperimen yakni peroleh data yang sengaja ditimbulkan. Menurut Sugiyono (2006:77), mendefinisikan bahwa :“penelitian Quasi Eksperimen adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. ”Menurut Suwanda (2011:1) eksperimen disepadankan dengan kata percobaan yang berarti suatu uji coba (trial) atau pengamatan khusus yang dibuat untuk menegasi atau membuktikan keadaan yang sebaliknya dari sesuatu yang meragukan, di bawah kondisi-kondisi khusus yang ditentukan oleh peneliti. Metode ini dipilih karena mampu memberikan bukti terkait bagaimana pengaruh media *quiz* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS berdasarkan sebab dan akibatnya.

Desain eksperimen yang digunakan peneliti adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu dalam desain ini terdapat dua kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dipilih secara tidak random. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol menjalani *pretest*, kemudian kelompok eksperimen mendapat perlakuan selanjutnya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melakukan *posttest*.

Menurut Herdayati dan syahrial (2019), desain penelitian mengandung makna rancangan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan obyektif, untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip umum. Desain penelitian yang dilakukan adalah :

**Tabel 3. 1 Nonequevalent Control Group Design**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
Kontrol	O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> :Pretest kelas eksperimen

O<sub>2</sub> :Pretest kelas Kontrol

O<sub>3</sub> :Posttest Kelas Eksperimen

O<sub>4</sub> : Posttest kelas Kontrol

X : Treatment (perlakuan) penggunaan media quiz berbasis *wordwall*

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono dalam (Purwanti & Dewi, 2014) pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 3 Pakenjeng.

**Tabel 3. 2 Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1.	VIII A	29
2.	VIII B	28
3.	VIII C	28
4.	VIII D	26
Total		111

*Sumber : Data Observasi Penelitian, 2024*

Berdasarkan tabel diatas , populasi dalam penelitian ini berjumlah 111 dengan total 4 kelas.

## 2. Sampel

Menurut Sundayana (2015) " sampel adalah sejumlah (tidak semua) hal yang di observasi yang relevan dengan masalah penelitian, dan tentunya subjek atau objek yang diteliti tersebut". Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan secara purposive sampling. Menurut Sugiyono (2015) purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu atau kriteria - kriteria tertentu. Penentuan kelas yang akan dijadikan sampel mempunyai pertimbangan sebagai berikut: a) peserta didik memperoleh materi yang sama, b) peserta didik di didik oleh guru yang sama, c) buku yang digunakan peserta didik sama. Pada penelitian ini menggunakan media *Quiz* Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran IPS. Sampel Penelitian yang diambil yaitu kelas VIII B dengan 28 peserta didik dan VIII C dengan 28 Peserta didik sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 56 peserta didik. Sampel ditentukan oleh Guru bidang studi disekolah SMP Negeri 3 Pakenjeng.

**Tabel 3. 3 Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	perempuan	
1.	VIII B (kelas eksperimen)	15	13	28
2.	VIII C ( kelas kontrol)	15	13	28
Total		30	26	56

*Sumber: Data Observasi Penelitian, 2024*

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 56 dengan masing-masing kelas terdiri dari 28 peserta didik dan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.

## C. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan sebagai sumber cakupan data adalah sebagai berikut :

### 1. Test

Penelitian ini menggunakan test yang disebut, *Pretest* dan *Postest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran IPS sebelum menggunakan media *quiz* berbasis *Wordwall*, sedangkan *Postest* dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran IPS setelah menggunakan media *quiz* berbasis *Wordwall*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *quis* berbasis *wordwall*. Tes ini dibuat berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian berlangsung berdasarkan rumusan indikator pembelajaran.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlaku. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya karya monumental dari seseorang (Fathani, 2006). Dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi pada saat proses pembelajaran menggunakan media *wordwall*, tugas yang dibuat peserta didik menggunakan media *wordwall*, dan dokumen pendukung lainnya.

### 3. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Wahyudi, 2020). Menurut (Janna, 2021) Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam Soal. Nilai validitas ini ditentukan dengan koefisien produk momen. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$R_{xy} = \frac{N\sum_{xy} - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{((N\sum X^2 - (\sum X)^2) \times ((N\sum Y^2 - (\sum Y)^2))}$$

Keterangan:

R<sub>xy</sub> : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X : Skor tiap item X

Y : Skor tiap item Y

N : Jumlah responden

Adapun uji validitas selanjutnya dapat dilakukan perhitungan dengan uji t dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r: Koefisien korelasi hasil r hitung

n: Jumlah responden

Setelah melakukan perhitungan, dilakukan pencarian  $t_{tabel}$  dengan  $t_{tabel} = t_{\alpha}$  (dk = n-2) serta menyimpulkan dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, atau

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  berarti tidak valid

**Tabel 3. 4 Hasil Uji Coba Validitas Soal**

No	tHitung	tTabel	Keterangan
1.	0,370	0,361	Valid
2.	-0,265	0,361	Invalid
3.	0,757	0,361	Valid
4.	-0,304	0,361	Invalid
5.	-0,051	0,361	Invalid
6.	0,086	0,361	Invalid
7.	0,227	0,361	Invalid
8.	0,449	0,361	Valid
9.	0,372	0,361	valid
10.	0,620	0,361	valid
11.	0,013	0,361	invalid
12.	0,451	0,361	valid

13.	-0,415	0,361	invalid
14.	0,100	0,361	invalid
15.	0,411	0,361	Valid
16.	0,586	0,361	Valid
17.	0,319	0,361	Invalid
18.	0,745	0,361	Valid
19.	0,375	0,361	Valid
20.	0,770	0,361	Valid
21.	0,749	0,361	Valid
22.	0,640	0,361	Valid
23.	0,584	0,361	Valid
24.	0,534	0,361	Valid
25.	0,729	0,361	Valid
26.	0,363	0,361	Valid
27.	0,692	0,361	Valid
28.	0,529	0,361	Valid
29.	-0,273	0,361	InValid
30.	0,607	0,361	Valid

*Sumber : Pengolahan data 2024, MS Excel 2013*

Berdasarkan data diatas, diperoleh 20 item soal yang valid atau dapat digunakan dan terdapat 10 item soal yang tidak valid , yaitu no 2, 4, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 17, 29 tidak dapat digunakan. Selanjutnya, setelah 10 item soal tersebut dibuang, data soal diuji kembali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 5 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Soal. Revisi**

No	tHitung	tTabel	Keterangan
1.	0,427	0,361	Valid
3.	0,745	0,361	Valid
8.	0,451	0,361	Valid
9.	0,414	0,361	Valid
10.	0,601	0,361	Valid
12.	0,453	0,361	Valid
15.	0,495	0,361	Valid
16.	0,659	0,361	Valid
18.	0,808	0,361	Valid
19.	0,401	0,361	Valid
20.	0,799	0,361	Valid
21.	0,814	0,361	Valid
22.	0,710	0,361	Valid

23.	0,626	0,361	Valid
24.	0,547	0,361	Valid
25.	0,704	0,361	Valid
26.	0,398	0,361	Valid
27.	0,714	0,361	Valid
28.	0,587	0,361	Valid
30.	0,587	0,361	Valid

Sumber: Pengolahan Data 2024, MS Excel 2013

Dari tabel diatas diperoleh 20 item soal yang memiliki nilai tHitung > nilai tTabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$  dengan nilai t tabel 0,361.

#### 4. Uji Reliabilitas

Menurut (Amanda et al., 2019) Uji Reliabilitas adalah pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Adapun uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum Si^2}{s^2 t} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = koefesien reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan

1 = bilangan konstan

$Si^2$  = Varian skor total

$\sum si^2$  = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir

**Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

Nilai <i>cronbach Alfa</i>	Kualifikasi Nilai
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Cukup

0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

*Sumber : Arikunto, 2010, hlm. 238*

**Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas**

Hasil Uji Reliabilitas	
Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,885	Sangat Tinggi

*Sumber: Pengolahan Data 2024, MS Excel 2013*

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan *MS Excel* 2013, maka diperoleh hasil koefisien reliabilitasnya sebesar 0,885 dimana terletak diantara 0,800-1,000 yang artinya dalam soal test tersebut dikategorikan nilai “Reliabilitas Sangat Tinggi”.

### 5. Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya. (Sundayana, 2018, hlm. 78). Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya peserta didik menjawab soal yang benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

**Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kesukaran**

Tingkat kesukaran	Kriteria
$TK < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq TK \leq 0,7$	Sedang
$TK > 0,7$	Mudah

*Sumber : Sundayana, 2018, hlm. 78*

Tabel 3. 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No soal	Jumlah peserta didik yang menjawab benar	Total Peserta didik	Tingkat kesukaran	Kategori
1.	14	30	0,467	Sedang
3.	15	30	0,500	Sedang
8.	10	30	0,333	Sedang
9.	6	30	0,200	Sukar
10.	16	30	0,533	Sedang
12.	12	30	0,400	Sedang
15.	15	30	0,500	Sedang
16.	22	30	0,733	Mudah
18.	21	30	0,700	Sedang
19.	9	30	0,300	Sukar
20.	19	30	0,633	Sedang
21.	20	30	0,667	Sedang
22.	17	30	0,567	Sedang
23.	19	30	0,633	Sedang
24.	25	30	0,833	Mudah
25.	18	30	0,600	sedang
26.	23	30	0,767	Mudah
27.	16	30	0,533	Mudah
28.	12	30	0,400	Sedang
30.	24	30	0,800	Mudah

Sumber: Pengolahan Data 2024, MS Excel 2013

## 6. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah. (Sundayana, 2018, hlm. 77). Adapun rumus daya pembeda adalah sebagai berikut :

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

JB<sub>A</sub> : Jumlah Peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

JB<sub>B</sub> : Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

JS<sub>A</sub> : Jumlah Peserta didik keolompok atas

**Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda**

Koefisien daya pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek (harus dibuang)
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek (sebaiknya dibuang)
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

Sumber : Karno To, 1996, hlm. 15

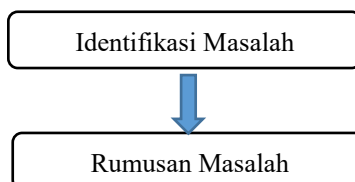
**Tabel 3. 11 Indeks Daya Pembeda**

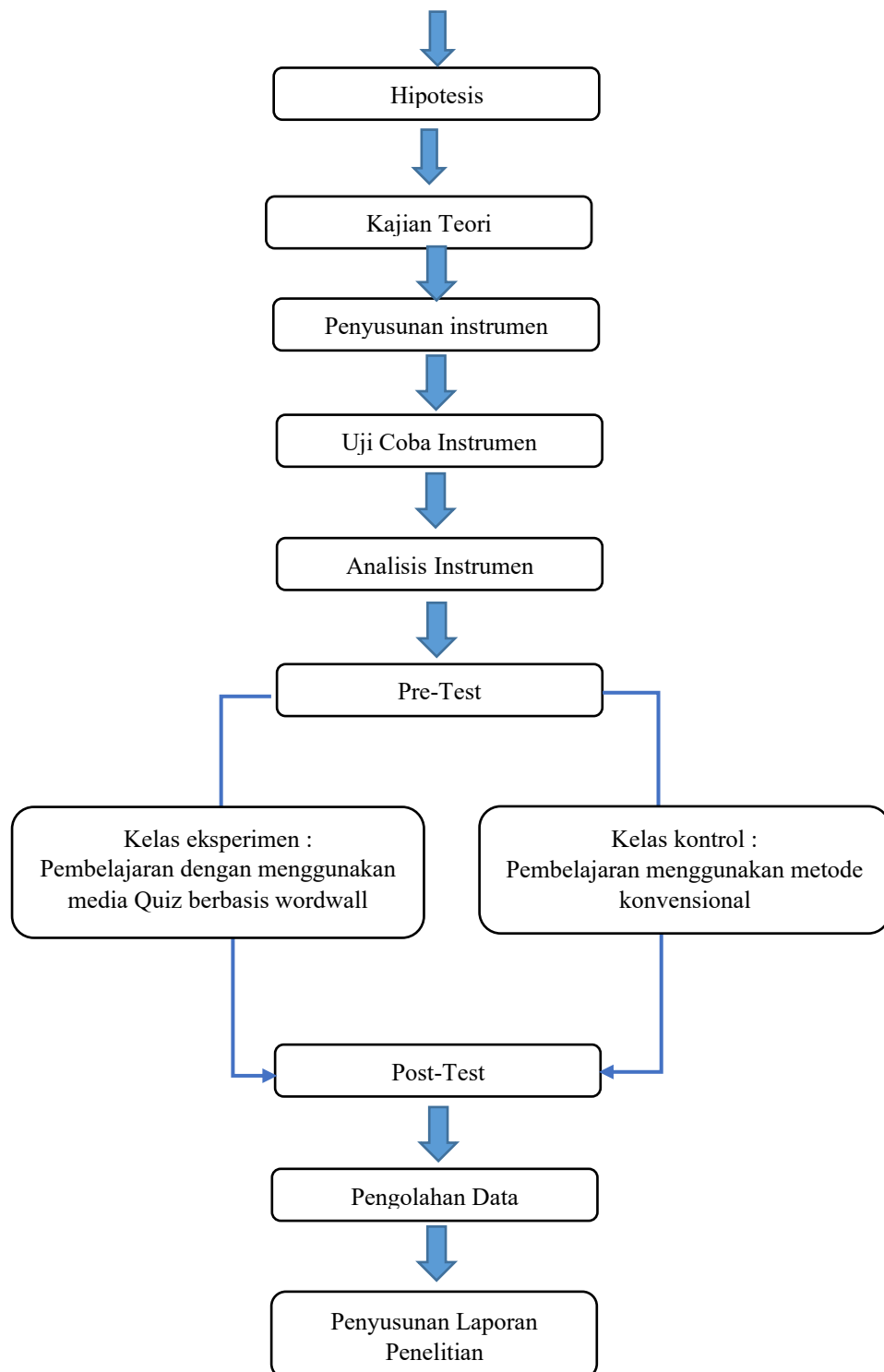
No Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
1.	0,46	Baik
3.	0,50	Baik
8.	0,33	Cukup
9.	0,20	Jelek
10.	0,53	Baik
12.	0,40	Cukup
15.	0,50	Baik
16.	0,73	Sangat Baik
18.	0,70	Sangat Baik
19.	0,30	Cukup
20.	0,63	Baik
21.	0,66	Baik
22.	0,56	Baik
23.	0,63	Baik
24.	0,83	Sangat Baik
25.	0,60	Baik
26.	0,76	Sangat Baik
27.	0,53	Baik
28.	0,40	Cukup
30.	0,80	Sangat Baik

Sumber : Pengolahan Data 2024, MS Excel 2013

#### D. Prosedur penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti perlu membuat prosedur agar penelitian berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Adapun prosedur penelitian dilakukan sebagai berikut :





**Gambar 3. 1** Prosedur Penelitian

## E. Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Menurut (Fahmeyzan et al., 2018) Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Adapun uji normalitas yang dilakukan adalah uji normalitas *shapiro-wilk*, Dasar pengambilan keputusan yaitu jika taraf signifikan  $> 0,05$ , maka nilai data siswa berdistribusi normal sebaliknya jika taraf signifikan  $< 0,05$ , maka nilai data siswa berdistribusi tidak normal (Akrom et al., 2020). Langkah-langkah uji *shapiro-wilk* dengan SPSS adalah sebagai berikut.

1. Buka program SPSS 27.
2. Masukkan data yang akan diuji kedalam *Data View*.
3. Berikan nama variabel pada kolom *Variable view*.
4. Dari menu utama SPSS, klik *Analyze*  $\rightarrow$  *Descriptive Statistic*  $\rightarrow$  *Explore*.
5. Pindahkan variabel yang akan diuji kekotak *Dependent List*.
6. Pada bagian *Display*, pilih *Both* ( untuk menampilkan tabel deskriptif dan grafik).
7. Klik tombol *Plots*, centang kotak *Normality plots with test*. Ini akan mengaktifkan uji *shapiro-wilk* dan *kolmogrov smirnov*.
8. Klik *Continue*, lalu klik oke. Maka akan muncul output SPSS dengan memperhatikan pada tabel output *Test Of Normality Shapiro-Wilk*.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis independent sample ttest dan Anova (Sianturi, 2022). Menurut (Supariyadi et al., 2022, hlm 64) Dasar pengambilan keputusan adalah Jika nilai Sig  $> 0,05$  maka distribusi data homogen. Jika nilai Sig  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen.

Langkah-langkah uji Homogenitas dengan SPSS adalah sebagai berikut :

1. Buka Program SPSS lalu klik *Variable view* dan mengisi Properti variabel penelitian.
2. Setelah itu, klik *Data view* lalu masukan input data hasil belajar IPS untuk peserta didik kelas B dan dibawah dilanjutkan kelas B pada kotak “hasil” kemudian masukan data kategorisasi atau kode kelas B C pada kotak “kelas”.
3. Kemudian klik masukan dari menu SPSS Klik *Analyze* → *Descriptive Statistic* → *Explore*.
4. Maka muncul kotak dialog *exsplore* lalu masukan variabel hasil belajar ke kotak *dependent list* dan variabel kelompok ke kotak *factor list* . pada bagian *display* pilih *both*, selanjutnya klik *plots*.
5. Akan muncul kotak dialog pada *plots*, berikan tanda centang pada *power estimation* lalu klik *continue*.
6. Langkah terakhir klik ok. Maka akan muncul *output* SPSS dengan memperhatikan tabel *output Test of Homogeneity*

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis bertujuan untuk menguji apakah hipotesis yang telah dilakukan pada penelitian ini diterima atau tidak. Uji hipotesis digunakan untuk melihat hasil test peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan uji parametrik yaitu uji T . Langkah- langkah cara uji *Independent Sample T-test* dengan SPSS:

1. Buka data di SPSS. Pastikan data sudah diinput dengan benar, dengan satu variabel yang berisi kelompok( misalnya : Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) dan satu variabel yang berisi data yang akan diuji (misalnya nilai tes).
2. Dari menu utama SPSS, pilih *Analyze* → *compare means* → *independent-sample T test*.
3. Masukan variabel yang berisi data yang akan diuji (misalnya :nilai tes) ke kotak *Test Variable (s)*.
4. Masukan variabel yang berisi kelompok ( misalnya : Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) kekotak *Grouping Variable*.

5. Klik tombol Define Groups. Masukkan kode angka yang mewakili masing-masing kelompok ( misalnya : 1 untuk kelompok kontrol dan 2 untuk kelompok eksperimen ). Klik continue.
6. Klik tombol *options*. Dijendela options, akan muncul *Test for equality of variances*. Uji *levene* sudah otomatis terpilih, pastikan ini tetap dicentang . klik *continue*, kemudian klik ok.

#### 4. Uji *Gain* Ternormalisasi

Sundayana (2013) Mengemukakan bahwa “gain ternormalisasi (g) untuk memberikan gambaran umum peningkatan kemampuan hasil belajar konsep dan kemampuan pemecahan masalah statistika antara sebelum dan sesudah pembelajaran”. Dalam penelitian ini uji gain ternormalisasi dilakukan untuk menganalisis hasil belajar IPS antara dua kelas yang diteliti, analisis dilakukan dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi oleh Hake (dalam Sundayana, 2015) yaitu :

$$\text{Gain Ternormalisasi} = \frac{\text{Skor tes akhir} - \text{Skor tes awal}}{\text{Skor tes ideal} - \text{Skor tes awal}}$$

Kategorisasi perolehan N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain Pada tabel berikut :

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Kategorisasi perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada Tabel dibawah ini :

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Langkah-langkah cara Uji N-Gain menggunakan SPSS :

1. Sebelum kita membuka program SPSS, maka terlebih dahulu kita perlu membuat pengelompokan data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses input data di SPSS nantinya.
2. Selanjutnya, buka program SPSS lalu klik *Variable View*. Untuk mengisi properti variabel penelitian.
3. Untuk mengisi kolom "*Values*" pada variabel Kelompok dilakukan dengan cara mengklik kolom *Values* pada variabel tersebut, maka akan muncul dialog "*Value Labels*", Selanjutnya, pada kotak *Value* ketikkan 1 dan kotak *Label* ketikkan Eksperimen, lalu klik *Add*. Kemudian isi kembali kotak *Value* dengan angka 2 dan isi *Label* dengan Kontrol, lalu klik *Add* dan *Ok*.
4. Langkah berikutnya, klik *Data View*, lalu masukkan angka kategorisasi kelas ke kolom variabel "Kelompok", nilai *pretest* ke kolom variabel "*Pre*" dan nilai *posttest* ke kolom variabel "*Post*". Pengisian dimulai dari data kelas eksperimen kemudian di ikuti (di bawahnya) data kelas kontrol.
5. Selanjutnya kita akan menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Caranya dari menu SPSS klik *Transform* lalu klik *Compute Variable*.
6. Maka muncul kotak dialog dengan nama "Compute Variable" selanjutnya pada kotak *Target Variable* ketikkan "Post Kurang Pre" pada kotak *Numeric Expression* ketikkan "Post- Pre" lalu klik *Ok*. Penulisan tanpa tanda petik (").
7. Maka pada tampilan *Data View* akan muncul variabel baru dengan nama *Post\_Kurang Pre*.
8. Langkah berikutnya klik kembali menu *Transform - Compute Variable* Selanjutnya hapus tulisan yang ada pada kotak *Target Variable* lalu ketikkan "Seratus\_Kurang\_Pre" setelah itu hapus tulisan yang ada di kotak *Numeric Expression* lalu ketikkan "100-Pre" kemudian klik *Ok*. Penulisan tanpa tanda petik (").
9. Maka pada tampilan *Data View* akan muncul variabel baru dengan nama *Seratus Kurang\_Pre*.

10. Klik menu *Transform - Compute Variable* Hapus tulisan yang ada pada kotak Target Variable lalu ketikkan "*NGain\_Score*" selanjutnya hapus tulisan yang ada di kotak *Numeric Expression* lalu ketikkan "*Post Kurang\_Pre/Seratus\_Kurang\_Pre*" kemudian klik Ok. Penulisan tanpa tanda petik (")
11. Maka pada tampilan Data View akan muncul variabel baru dengan nama *NGain\_Score*.
12. Cara N-gain score dalam bentuk persen (%). Caranya klik menu *Transform - Compute Variable* Hapus tulisan yang ada pada kotak Target Variable lalu ketikkan "*NGain Persen*" selanjutnya hapus tulisan yang ada di kotak *Numeric Expression* lalu ketikkan "*NGain\_Score*"100" kemudian klik Ok. Penulisan tanpa tanda petik (").
13. Maka pada tampilan Data View akan muncul variabel baru dengan nama *NGain Persen*.
14. Berikutnya kita akan menghitung rata-rata nilai N-gain score dalam bentuk persen (%) tersebut. Caranya klik *Analyze - Descriptive Statistics - Explore*.
15. Muncul kotak dialog "*Explore*", selanjutnya masukkan variabel *NGain Persen* ke kolom *Dependent List*, kemudian masukkan variabel Kelas [Kelompok] ke kolom *Factor List*.
16. Langkah terakhir klik Ok. Maka akan muncul output SPSS dengan judul "*Explore*". Dalam hal ini kita cukup memperhatikan tabel output "*Descriptive*"

## 5. Uji Linearitas

Menurut (Fernanda, 2016) Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan linear antara dua variabel. Linearitas dapat diartikan sebagai hubungan yang linear antar variabel, yaitu apabila terjadi perubahan pada satu variabel maka variabel lain pun akan mengalami perubahan dengan besaran yang sejajar. Pengujian linearitas berfungsi atau bertujuan untuk mengetahui apakah penelitian linear (lurus) atau tidak linear (tidak lurus). Uji linearitas biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear, pengujian dilakukan dengan *Software Statistical Product and Service*

*Solution* (SPSS). Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan yang linier dengan nilai  $\text{sig} > \alpha$  tabel anova untuk *Deviaton from linearity* pada software SPSS.

Suatu uji atau analisis yang dilakukan dalam penelitian harus berpedoman pada dasar keputusan yang jelas. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a. Jika nilai *Deviaton from linearity* Sig.  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.
- b. Jika nilai *Deviaton from linearity* Sig.  $< 0, 05$  maka tidak terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.

Adapun langkah langkah cara melakukan uji linearitas adalah sebagai berikut :

1. Buka program SPSS, klik *Variable View*. Selanjutnya, pada bagian Name tulis saja X kemudian Y, pada *Decimals* ubah semua menjadi angka 0, pada bagian Label tuliskan Media quiz kemudian Hasil belajar.
2. Setelah itu, klik *Data View*, lalu masukkan data *Pretest* dan *Posttest* yang sudah dipersiapkan tadi, bisa dengan cara *copy-paste*.
3. Berikutnya, dari menu utama SPSS pilih *Analyze*, lalu klik *Compare Means*, dan pilih *Means*, Muncul kotak dengan nama "*Means*". Kemudian, masukkan variabel Media Quiz ke kotak *Independent List*: dan variabel Hasil Belajar ke kotak *Dependent List*:
4. Selanjutnya, klik *Options*, pada bagian "*Statistics for First Layer*" pilih *Test of Linearity* kemudian klik *Continue*
5. Langkah terakhir adalah klik Ok untuk mengakhiri perintah. Maka akan muncul output SPSS. Dalam hal ini kita cukup memperhatikan pada tabel output "*ANOVA Table*"

## 6. Uji Regresi Linear Sederhana

Menurut Yuliara (2016) untuk memprediksi dan mengukur nilai dari pengaruh satu variabel (bebas/independent/predictor) terhadap variabel lain (variabel terikat/dependent/response) dapat digunakan uji regresi. Analisis/uji regresi adalah suatu kajian dari hubungan antara satu variabel, yaitu variabel yang diterangkan (the explained variabel) dengan satu atau lebih variabel, yaitu variabel yang menerangkan (the explanatory). Apabila variabel bebasnya hanya satu, maka analisis regresinya disebut dengan regresi sederhana (hlm. 1). Adapun langkah-langkah Uji regresi linear sederhana dengan SPSS adalah sebagai berikut :

1. Buka lembar kerja SPSS lalu klik *Variable View*, selanjutnya pada kolom *Name* untuk baris pertama tulis X, baris kedua Y. Lalu pada kolom *Label* baris pertama tulis media *quiz* dan baris kedua tulis hasil belajar [untuk pilihan lainnya biarkan tetap default]
2. Langkah berikutnya klik *Data View* [dari tampilan *Data View* terlihat ada dua nama variabel yakni X dan Y), selanjutnya masukkan data penelitian dengan ketentuan X untuk data *media quiz* dan Y untuk hasil belajar.
3. Jika sudah yakin di input dengan benar, langkah selanjutnya kita klik menu *Analyze* - kemudian klik *Regression* - lalu klik *Linear*.
4. Setelah itu akan muncul kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel media *quiz* [X] ke kotak *Independent*, dan masukkan variabel hasil belajar [Y] ke kotak *Dependent*, Selanjutnya pada bagian *Method*: pilih *Enter*.
5. Langkah terakhir adalah klik Ok untuk mengakhiri perintah, maka akan keluar output SPSS regresi linear sederhana.

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

**1. Sejarah Singkat SMPN 3 Pakenjeng**

**a) Faktor Geografis SMPN 3 Pakenjeng**

SMPN 3 Pakenjeng merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Pakenjeng, Kab. Garut, Jawa Barat. SMPN 3 Pakenjeng didirikan pada tanggal 29 April 1998 dengan Nomor SK Pendirian 13a/0/1998 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 445 siswa ini dibimbing oleh 24 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMPN 3 Pakenjeng saat ini adalah Hadiat muhktar. Operator yang bertanggung jawab adalah Ujang Gumilar. Dengan adanya keberadaan SMPN 3 Pakenjeng, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Pakenjeng, Kab. Garut. SMPN 3 Pakenjeng terletak di Jl.Raya Bungbulang Arinem, JAYAMEKAR, Kec. Pakenjeng, Kab. Garut, Jawa Barat.

**b) Faktor Demografi Masyarakat Sekitar Sekolah**

Tingkat kesadaran masyarakat sekitar sekolah terhadap pentingnya pendidikan sangat tinggi dan didukung jumlah usia sekolah SMP yang Relative besar, sehingga prospek keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan di SMPN 3 Pakenjeng.

**c) Faktor Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat**

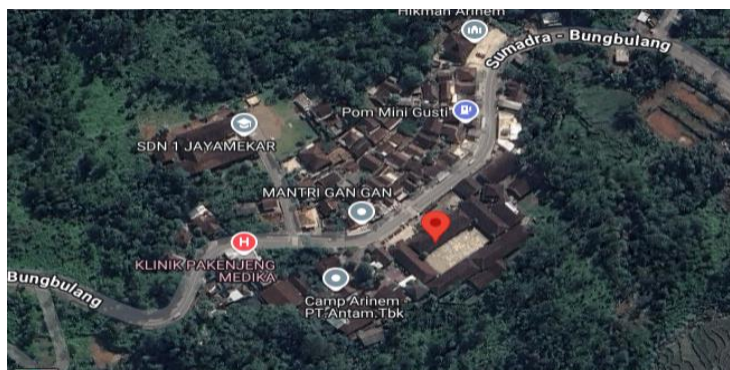
Kondisi sosial ekonomi masyarakatsekolah heterogen, pada umumnya terdiri dari Pegawai Negri Sipil, Pedagang, Wiraswasta, Petani, Buruh dan sebagainya. Dukungan orang tua siswa /masyarakat sekitar sekolah terhadap program sekolah cukup tinggi, baik dukungan moril ataupun materil. Meskipun bentuk bantuan opeasional Sekolah/BOS telah digulirkan oleh pemerintah, SMPN 3

Pakenjeng masih membutuhkan partisipasi masyarakat untuk menunjang program program sekolah, para orang tua siswa melalui komite sekolah dengan tidak membebani para orang tua yang kurang mampu.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pakenjeng pada peserta didik kelas VIII B dan VIII C. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas VIII B dan kelompok kontrol pada kelas VIII C. Peserta didik kelas eksperimen menggunakan metode *quiz* berbasis *wordwall* dan kelas VIII C menjadi kelas kontrol dengan pembelajaran secara konvensional. Kelas tersebut selama ini diampu oleh Tenaga Kependidikan IPS yang sama. Kedua kelas tersebut dipilih setelah melalui proses penentuan sampel dan berdasarkan analisa IPS yang mempunyai permasalahan terhadap pembelajaran.

SMPN 3 Pakenjeng merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di wilayah Kec. Pakenjeng, Kab. Garut. SMPN 3 Pakenjeng terletak di Jl.Raya Bungbulang Arinem, Jayamekar, Kec. Pakenjeng, Kab. Garut, Jawa Barat.. Lokasi sekolah sangat strategis, sehingga dapat diakses dari manapun. Gedung sekolah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang antara lain lab komputer, masjid, perpustakaan. Selain aspek akademik sekolah juga memperhatikan aspek non akademik peserta didik . sekolah memberi fasilitas minat dan bakat peserta didik dengan mengadakan ekstrakurikuler yang meliputi OSIS, Pramuka, PMR, Paskibra, dan olahraga yang menampung minat dan bakat peserta didik serta memberikan pengalaman lain diluar proses belajar secara formal.



*Sumber : Dokumen Pribadi, Google Maps, 2025*

**Gambar 4. 1 Lokasi SMPN 3 Pakenjeng**

### **3. Identitas Sekolah**

NPSN	: 20209356
Nama Sekolah	: SMPN 3 Pakenjeng
Naungan	: Kementerian pendidikan dan kebudayaan
Tanggal Berdiri	: 29 April 1998
No. SK Pendirian	: 13a/0/1998
Tanggal Operasional	: 1 Januari 1910
No. SK Operasional	: -
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: A
Tanggal Akreditasi	: 30 September 2018
No. SK Akreditasi	: 02.00/128/SK/BAN-SM/IX/2018
Sertifikasi	: Belum Bersertifikat
Alamat	: Jl.Raya Bungbulang Arinem

Desa / Kelurahan : JAYAMEKAR

Kecamatan / Kota(LN) : Kec. Pakenjeng

Kab. / Kota / Negara (LN) : Kab. Garut

Provinsi / LN : Jawa Barat

No Telepon : -

Fax :

Email : smpn3pakenjeng009@gmail.com

Website : -

Kepala Sekolah : Hadiat Muhktar

Operator : Ujang Gumilar

Kebutuhan khusus dilayani : Tidak ada

Luas Tanah : 6,000 m<sup>2</sup>

Nama Bank : BANK JABAR BANTEN

Cabang/KCP : Cabang

Rekening atas nama : SMPN 3 Pakenjeng

Waktu penyelenggaraan : -

Sertifikasi ISO : -

Sumber Listrik : PLN

Daya Listrik : 2,300

Akses Internet : -

Kurikulum : K-13

**Tabel 4. 1 Data PTK Guru**

No	Uraian	Guru	Tenaga Pendidik	PTK	Siswa
a.	Laki-laki	15	4		
b.	Perempuan	9	2		
	Total	24	6		

**Tabel 4. 2 Data Sarana Prasarana**

No	Uraian	Jumlah
a.	Ruang kelas	17
b.	Ruang Lab	1
c.	Ruang Perpus	1
	Total	19

**Tabel 4. 3 Data Rombongan Belajar**

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1.	Kelas 1	L	73	128
		P	55	
2.	Kelas 2	L	60	115
		P	51	
3.	Kelas 3	L	50	105
		P	55	

**B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dikelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall* dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Kelas tersebut dipilih setelah melalui proses penentuan sampel dan berdasarkan analisis IPS yang mempunyai permasalahan terhadap pembelajaran. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar IPS. Hasil tersebut diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 4. 4 Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest**

No	Nama siswa	Nilai Pretest eksperimen	Nilai Posttest eksperimen	No	Nama Siswa	Nilai Pretest Kontrol	Nilai Posttest Kontrol
1.	E-1	55	85	1.	K-1	25	75
2.	E-2	35	80	2.	K-2	50	60
3.	E-3	35	90	3.	K-3	25	65
4.	E-4	35	95	4.	K-4	40	75
5.	E-5	35	85	5.	K-5	60	75

6.	E-6	40	75	6.	K-6	45	70
7.	E-7	25	80	7.	K-7	50	55
8.	E-8	30	90	8.	K-8	45	80
9.	E-9	45	95	9.	K-9	60	65
10.	E-10	35	90	10.	K10	35	65
11.	E-11	25	85	11.	K-11	55	70
12.	E-12	50	80	12.	K-12	50	60
13.	E-13	25	85	13.	K-13	45	75
14.	E-14	35	95	14.	K-14	55	55
15.	E-15	50	90	15.	K-15	50	75
16.	E-16	35	90	16.	K-16	35	70
17.	E-17	45	85	17.	K-17	35	80
18.	E-18	40	90	18.	K-18	30	70
19.	E-19	50	80	19.	K-19	55	65
20.	E-20	45	85	20.	K-20	50	70
21.	E-21	45	85	21.	K-21	35	60
22.	E-22	40	100	22.	K-22	55	70
23.	E-23	30	80	23.	K-23	45	70
24.	E-24	35	85	24.	K-24	45	75
25.	E-25	50	90	25.	K-25	40	80
26.	E-26	35	80	26.	K-26	55	55
27.	E-27	35	85	27.	K-27	50	60
28.	E-28	45	90	28.	K-28	50	65

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka selanjutnya dilakukan uji prasarat terlebih dahulu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik apa yang digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Dalam uji ini, peneliti menggunakan uji *Liliefors*, adapun hipotesisnya sebagai berikut :

Ho : Hasil *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

Ha : Hasil *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Kriteria pengujian uji normalitas data sebagai berikut : Jika Sig. >  $\alpha$  maka Ha diterima.

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
	kelas	c			c		
hasil belajar siswa	pretest eksperimen	,211	28	,002	,932	28	,071
	posttest eksperimen	,181	28	,020	,937	28	,093
	pretest kontrol	,182	28	,018	,930	28	,061
	Posttest kontrol	,164	28	,051	,933	28	,072

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4. 5 Uji Normalitas Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

**Tabel 4. 6 Data Uji Normalitas Hasil Posttest pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol**

Kelas	Sig.	$\alpha$	Kriteria
Eksperimen	0,093	0,05	Berdistribusi normal
Kontrol	0,072		Berdistribusi normal

*Sumber : Hasil Data SPSS 27, 2025*

Dari hasil perhitungan uji normalitas data posttest dengan menggunakan statistik liliefors karena "datanya kurang dari 50 buah sebaiknya digunakan uji *Shapiro-Wilk*" (sundayana, 2015, hlm. 88). Dari tabel tersebut diperoleh nilai Sig. untuk posttest kelas eksperimen sebesar 0,093 dan  $\alpha$  sebesar 0,05, karena  $0,093 > 0,05$  maka hasil posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan

nilai Sig. untuk posttest kelas kontrol sebesar 0,072 dan  $\alpha$  sebesar 0,05, karena  $0,072 > 0,05$  maka hasil pretest pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Kesimpulannya, karena kedua kelas memiliki nilai Sig.  $> \alpha$  sebesar 0,05 maka  $H_a$  diterima yaitu: Hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, karena data berdistribusi normal maka dilanjutkan ke Uji Homogenitas.

### b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya tahap uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai Sig. pada *Levene's statistic* dengan 0,05 (Sig $>$ 0,05) Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

Ho: Hasil pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi tidak homogen.

Ha: Hasil pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi homogen.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	2,777	1	54	,101
	Based on Median	1,887	1	54	,175
	Based on Median and with adjusted df	1,887	1	52,039	,175
	Based on trimmed mean	2,755	1	54	,103

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan output diatas, jika suatu data dikatakan homogen dengan kriteria nilai signifikan (Sig.)  $> 0,05$  Maka diketahui nilai Signifikan (Sig) *Based on Mean* sebesar  $0,101 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol adalah homogen.

### c. Uji Linearitas

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap variabel independent yang akan di ujikan. Uji linearitas digunakan untuk menentukan model regresi yang tepat untuk digunakan . Jika dalam nilai signifikansi dan *Deviaton From Linearity*  $> 0, 05$  maka nilai tersebut dapat disimpulkan Linear. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Deviaton from linearity* Sig.  $> 0,05$  maka terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- 2) Jika nilai *Deviaton from linearity* Sig.  $< 0, 05$  maka tidak terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat

**Tabel 4. 8 Uji Linearitas**

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Media quiz	Between Groups	(Combined)	76,845	6	12,808	,326	,916
		Linearity	3,605	1	3,605	,092	,765
		Deviation from Linearity	73,240	5	14,648	,372	,862
	Within Groups		825,833	21	39,325		
	Total		902,679	27			

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025.*

Berdasarkan tabel hasil pengujian diatas diperoleh nilai Sig. *Deviaton From Linearity* sebesar 0, 862 dimana hasil ini lebih dari 0, 05. Maka media quiz berbasis wordwall sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat dalam penelitian ini adalah linear.

#### **1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Quiz berbasis Wordwall di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran IPS**

Untuk mengetahui jawaban dari rumusan masalah ini, maka dilakukan uji t (Paired Sample T-Test) untuk mengetahui rata-rata dari dua variabel yang saling berhubungan atau berpasangan, dengan interpretasi hasil apabila nilai Signifikansi atau Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan rata-rata hasil

belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Setelah melakukan uji paired sample t test didapatkan hasil sebagai berikut

**Tabel 4. 9 Uji Paired Sample T-test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	PRE-TEST - POST-TEST	47,85714	9,75900	1,84428	51,64129	44,07300	25,949	27	,000

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025.*

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas didapatkan hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana hasil ini menunjukkan bahwa nilai tersebut kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata rata hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Untuk melihat perbedaan rata-rata tersebut, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 10 Data Statistik Paired Sample T-test**

		Paired Samples Statistics			Std. Error Mean
		Mean	N	Std. Deviation	
Pair 1	PRE-TEST	38,7500	28	8,23554	1,55637
	POST-TEST	86,6071	28	5,78209	1,09271

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan, dengan perolehan rata-rata pretest eksperimen sebesar 38,7500 sedangkan rata-rata posttest eksperimen sebesar 86,6071. Hasil tersebut terpaut selisih yang cukup besar yaitu 47,85. Hal ini semakin menguatkan hasil

bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

## 2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media *Quiz* berbasis *Wordwall* dikelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran IPS

Untuk dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji Independent Sample T Test dan Uji n-gain. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata rata dari dua sampel yang tidak berhubungan atau berpasangan, dengan interpretasi apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Begitupun sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan uji Independent Sample T Test didapatkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. 11 Uji Independent Sample T Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2,777	,101	10,189	54	,000	18,393	1,805	14,774	22,012
	Equal variances not assumed			10,189	50,403	,000	18,393	1,805	14,768	22,018

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan tabel hasil pengujian diatas didapatkan hasil nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang dimana hasil ini <0,005. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen

dengan kelas kontrol. Untuk melihat perbedaan rata-rata tersebut, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 12 Data Statistik Independent Sample T Test**

		Group Statistics			
kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa	posttest kelas eksperimen	28	86,61	5,782	1,093
	posttest kelas kontrol	28	68,21	7,603	1,437

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan hasil pengujian diatas diketahui bahwa rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 86,61 sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 68,21. Hasil rata-rata ini memiliki selisih sebesar 18, 4 dimana rata-rata posttest kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol.

selanjutnya dilakukan perhitungan gain ternormalisasi, Gain ternormalisasi ini merupakan pengujian untuk memberikan gambaran umum mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII antara sebelum dan sesudah menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall*. Dari hasil perhitungan gain ternormalisasi didapat hasil dalam bentuk Nilai Gain Score, sehingga memudahkan untuk mengklasifikasikan setiap peserta didik dalam kategori yang didapat. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:.

**Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Uji N-gain Score Kelas Eksperimen**

Kode Peserta didik	Eksperimen		Nilai N-gain Score	Keterangan
	Pretest	Posttest		
E-1	55	85	0, 67	Sedang
E-2	35	80	0, 69	Sedang
E-3	35	90	0, 85	Tinggi
E-4	35	95	0, 92	Tinggi
E-5	35	85	0, 77	Tinggi
E-6	40	75	0, 58	Sedang
E-7	25	80	0, 73	Tinggi
E-8	30	90	0, 86	Tinggi
E-9	45	95	0, 91	Tinggi
E-10	35	90	0, 85	Tinggi

E-11	25	85	0,80	Tinggi
E-12	50	80	0,60	Sedang
E-13	25	85	0,80	Tinggi
E-14	35	95	0,92	Tinggi
E-15	50	90	0,80	Tinggi
E-16	35	90	0,85	Tinggi
E-17	45	85	0,73	Tinggi
E-18	40	90	0,83	Tinggi
E-19	50	80	0,60	Sedang
E-20	45	85	0,73	Tinggi
E-21	45	85	0,73	Tinggi
E-22	40	100	1,00	Tinggi
E-23	30	80	0,71	Tinggi
E-24	35	85	0,77	Tinggi
E-25	50	90	0,80	Tinggi
E-26	35	80	0,69	Sedang
E-27	35	85	0,77	Tinggi
E-28	45	90	0,82	Tinggi
Jumlah			21,78	
Rata-rata			0,78	Tinggi

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test berarti didapat N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,78 dengan kategori Tinggi.

**Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan Uji N-gain Score Kelas Kontrol**

Kontrol			Nilai N-gain Score	Keterangan
Kode Peserta didik	Nilai			
	Pretest	Postest		
K-1	25	75	0,67	Sedang
K-2	50	60	0,20	Rendah
K-3	25	65	0,53	Sedang
K-4	40	75	0,58	Sedang
K-5	60	75	0,38	Sedang
K-6	45	70	0,45	Sedang
K-7	50	55	0,10	Rendah
K-8	45	80	0,64	Sedang
K-9	60	65	0,13	Rendah
K-10	35	65	0,46	Sedang
K-11	55	70	0,33	Sedang
K-12	50	60	0,20	Rendah
K-13	45	75	0,55	Sedang
K-14	55	55	0,00	Rendah

K-15	50	75	0,50	Sedang
K-16	35	70	0,54	Sedang
K-17	35	80	0,69	Sedang
K-18	30	70	0,57	Sedang
K-19	55	65	0,22	Rendah
K-20	50	70	0,40	Sedang
K-21	35	60	0,38	Sedang
K-22	35	70	0,33	Sedang
K-23	55	70	0,45	Sedang
K-24	45	75	0,55	Sedang
K-25	40	80	0,67	Sedang
K-26	55	55	0,00	Rendah
K-27	50	60	0,20	Rendah
K-28	50	65	0,30	Sedang
Jumlah			11,02	
Rata-rata			0,39	Sedang

Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025

Tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test berarti didapat N-Gain pada kelas Kontrol sebesar 0,39 dengan kategori Sedang.

**Tabel 4. 15 Kualitas Peningkatan Setelah Diberikan Perlakuan**

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Nilai Ideal	100	80
Rata-rata	0,78	0,39
Simpangan baku	10,14196	20,19720
N Gain	0,78	0,39
Kategori	Tinggi	Sedang

Dari tabel diatas diketahui pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan metode *quiz* berbasis *wordwall* mempunyai rata rata N Gain sebesar 0,78 dan termasuk kedalam kategori Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan, Sedangkan untuk rata rata N Gain kelas kontrol sebesar 0,39 dan termasuk kategori sedang, Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk kelas kontrol tidak mengalami peningkatan. sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *quiz* berbasis *wardwall*.

### 3. Pengaruh Media *Quiz* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media quiz berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS ini maka dilakukan uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media reels quiz berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa. Untuk melakukan uji terdapat syarat yaitu data harus normal dan harus linear. Berdasarkan tabel 4.5 telah diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal, dan pada tabel 4.8 telah diketahui juga bahwa variabel pada penelitian ini linear, maka selanjutnya dapat dilakukan uji regresi linearitas sederhana dengan interpretasi apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka artinya media quiz berbasis wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan, apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka artinya media *quiz* berbasis *wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar. Setelah dilakukan uji regresi linear sederhana didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. 16 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Output 1**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,387 <sup>a</sup>	,150	,117	5,64381

a. Predictors: (Constant), Media quiz Wordwall

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan tabel output 1 diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,387. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,150. Hal ini mengandung pengertian bahwa pengaruh media *quiz* berbasis *wordwall* sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat adalah sebesar 15 %. sedangkan sisanya 85% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

**Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Output 2**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	145,940	1	145,940	4,582	,042 <sup>b</sup>
	Residual	828,167	26	31,853		
	Total	974,107	27			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Media quiz Wordwall

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan tabel output 2 diatas diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 4,582 dengan tingkat signifikansi  $0,042 < 0,05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel hasil belajar atau dengan kata lain ada pengaruh antara variabel media *quiz* berbasis *wordwall* (X) terhadap variabel hasil belajar (Y).

**Tabel 4.18 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Output 3**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	78,795	5,261		14,978	,000
Media quiz Wordwall	,303	,141	,387	2,140	,042

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

*Sumber : Pengolahan Data SPSS 27, 2025*

Berdasarkan tabel output 3 diatas didapatkan hasil Constant (a) sebesar 78, 795 sedangkan nilai media quiz wordwall (b/koefisien regresi) sebesar 0,303, sehingga dapat diterjemahkan bahwa konstanta sebesar 78, 795 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel media quiz berbasis wordwall adalah sebesar 78, 795. Koefisien regresi X sebesar 0,303 dimana nilai ini bersifat positif bukan negatif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif. Didapatkan pula hasil signifikansi sebesar

$0,042 < 0,05$  dimana sekali lagi nilai ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara media quiz wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan regresi sederhana dari pengaruh media quiz berbasis wordwall terhadap hasil belajar siswa adalah  $Y = 78,795$ , dari persamaan itu berarti jika  $X$  dinaikkan satu-satuannya maka  $Y$  akan bertambah  $0,303$ . Hasil belajar siswa akan naik bila media belajar ditingkatkan.

### C. Pembahasan

#### 1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Quiz berbasis *Wordwall* di Kelas Eksperimen dalam Pembelajaran IPS

Pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan cara pembelajaran menggunakan media quiz berbasis wordwall, terlebih dahulu siswa diberikan soal pretest untuk mengukur kemampuan siswa. Nilai yang diperoleh dari hasil pretest ini berada sangat jauh dibawah KKM dimana nilai terkecil yang diperoleh adalah sebesar 25 dan nilai terbesar yang diperoleh adalah sebesar 55. Setelah diberikan soal *pretest* kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media *wordwall*. Setelah diberikan perlakuan kemudian dites kembali dengan soal yang sama yang disebut dengan *posttest*. Dari hasil *posttest* ini didapatkan peningkatan yang cukup signifikan dimana nilai terkecil yang diperoleh adalah 75 dan nilai terbesar yang diperoleh adalah 100. Hasil-hasil tersebut diujikan untuk diketahui perbedaan rata-ratanya. Berdasarkan tabel 4.9 dimana diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana hasil ini kurang dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media quiz berbasis *wordwall* dan sesudah menggunakan media quiz berbasis *wordwall*. Rata-rata tersebut dapat dilihat pada tabel 4.10 dimana rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan media quiz berbasis *wordwall* adalah hanya sebesar 38,7500 sedangkan rata-rata yang diperoleh setelah menggunakan media quiz berbasis *wordwall*. naik sebesar 47,85 yaitu sebesar 86,6071. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media quiz berbasis *wordwall* masih berada dibawah KKM kemudian

mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall*. Pembelajaran IPS menggunakan media *quiz* berbasis *wordwall* lebih unggul. Menurut (Nugrohadi & Susilana, 2018) Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut berkaitan dengan ranah pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap, (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Pembelajaran menggunakan media *wordwall* sangat memberikan dampak positif untuk hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menggunakan media *quiz* membuat siswa tidak merasa bosan. menurut Widyowati dkk. (2023) bahwa media *wordwall* adalah sebuah situs web edukasi yang di dalamnya terdapat konsep berisi tulisan, gambar, diagram, atau objek nyata yang dapat diubah sesuai dengan yang diinginkan dan dapat ditampilkan dalam kelas sehingga peserta didik membaca dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas

lingkungan belajar yang nyaman dan lebih interaktif membuat peserta didik merasa bebas untuk mengekspresikan pendapat mereka tanpa takut disalahkan atau diejek. Dalam penerapan media interaktif berbasis *wordwall* learning dianggap cukup berhasil sebagaimana pendapat Sun'iyah (2020) dalam (Fidya et al., 2021) aplikasi ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti ; komputer, table smartphone, dan lain –lain. *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan *vocabulary*. Suprijono (2015:5), menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan "Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar", (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Jamila wijayanti (2024) Yaitu penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat, motivasi, minat, dan hasil belajar siswa SMA Diponegoro Tumpang. Motivasi, minat, dan semangat belajar suatu kesatuan yang saling terikat dan berhubungan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi seperti *platform Wordwall* dapat digunakan sebagai penunjang untuk mewujudkan tujuan belajar yang baik. Selain itu pada Penelitian yang dilakukan oleh Ayu andini (2022) yang berjudul” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur” Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas kontrol sebesar 70,15. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney terdapat hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,003 Nilai Sig (2-tailed) ini  $< \alpha$  (0,05). Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

## **2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media *Quiz* berbasis *Wordwall* dikelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran IPS**

Pada penelitian ini dikelas eksperimen peneliti menggunakan media quiz berbasis *wordwall* sebagai media pembelajaran. Pada kelas kontrol peneliti menggunakan media pembelajaran konvensional. Kedua media ini merupakan media yang berbeda sehingga hasil yang akan didapatkan oleh siswa pun akan berbeda. Hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dengan nilai terendah adalah sebesar 25 sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Pada kelas kontrol diperoleh nilai paling rendah adalah sebesar 25 dan paling tinggi adalah 80. Hasil belajar tersebut diujikan untuk diketahui rata-rata diantara keduanya. Berdasarkan hasil pada tabel 4.11 diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah

$0,000 < 0,05$  dimana angka ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Rata-rata tersebut dapat dilihat pada tabel 4.12 dimana pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86, 61 sedangkan rata-rata pada kelas kontrol berada dibawah 68, 21. Nilai diantara kedua kelas ini terpaut selisih 18, 4 dengan kelas eksperimen berada diatas kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *quiz* berbasis *wordwall* yang dilakukan dikelas eksperimen dapat meraih hasil belajar yang jauh lebih besar daripada pembelajaran dengan metode (konvensional) yang dilakukan di kelas kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar dikelas eksperimen terdapat pada tabel 4. 13 menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test didapat N-Gain pada kelas ekspeimen sebesar 0,78 dengan kategori Tinggi. Sedangkan untuk kategori peningkatan hasil belajar dikelas kontrol terdapat pada tabel 4. 14 menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test didapat N-Gain pada kelas Kontrol sebesar 0,39 dengan kategori Sedang. sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *quiz* berbasis *wardwall* Perbedaan hasil belajar ini dapat terjadi karena beberapa factor Menurut Munadi dalam (Rusman, 2012: 124) dalam (Banamtuan et al., 2022) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal tersebut ditunjukkan oleh presentase peserta didik yang memiliki kategori hasil belajar yang lebih unggul di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan motivasi tersebut disebabkan oleh penerapan media *quiz* berbasis *wordwall* yang lebih menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dan adanya kesempatan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri, sehingga peserta didik dapat menemukan pemahaman yang lebih mendalam. Pembelajaran yang menekankan pada aspek- aspek tersebut dapat membantu meningkatkan rasa

ingin tahu dan rasa senang belajar pada peserta didik. Hal ini tentunya akan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih aktif dan mandiri sehingga berakibat pada peningkatan motivasi intrinsik. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk., 2022, hlm. 72). (Dinah, 2016) mengemukakan *WordWall* yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis *website* ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti *Quis*, menjodohkan, memasang pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya.

Penggunaan *wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan, Menurut (Imanulhaq & Pratowo, 2022) Beberapa kelebihan edugame *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, *google classroom*, maupun yang lainnya melalui link. Edugame *wordwall* menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Menurut (Herta et al., 2023) Penggunaan *wordwall* dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam *wordwall* yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. selain itu *wordwall* memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk *visual* serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama..

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Sakinata Maulidina Minarta dan Heni Purwa Pamungkas (2022) yang berjudul “Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1

Lamongan “Teknik analisis yang digunakan adalah uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan juga uji Wilcoxon. Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon pada data pre-test dan post-test kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (Y)

### **3. Pengaruh Media Quiz Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS**

Media *quiz* berbasis *wordwall* yang diterapkan pada kelas eksperimen telah berhasil membantu siswa memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dikuatkan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti yang telah dibahas sebelumnya. Berdasarkan tabel 4.16 besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,387. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,150. Hal ini mengandung pengertian bahwa pengaruh media *quiz* berbasis *wordwall* sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat adalah sebesar 15 % sedangkan sisanya 85% hasil belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.. Pada tabel 4. 17 dan tabel 4. 18 diketahui juga nilai signifikasinya adalah sebesar 0,042 dimana hasil ini kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media quiz berbasis wordwall sebagai variabel bebas terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Dijelaskan juga dalam tabel 4.18 bahwa nilai koefisien regresi media quiz berbasis wordwall (X) sebesar 0,303 dimana nilai ini bersifat positif bukan negatif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel media quiz berbasis wordwall (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) adalah positif

Media *quis* berbasis *wordwall* memiliki pengaruh besar terhadap pembelajaran salah satunya pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Menurut Howard Kingsley (dalam Sudjana, 1988:45) membagi tiga

macam hasil belajar yaitu Keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan dan pengertian, Sikap dan cita-cita. Masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum di sekolah. Menurut Nana Sudjana, 2004: 49-54) tipe belajar di bagi menjadi tiga bidang yaitu Bidang kognitif (penguasaan internal), Bidang afektif (sikap dan nilai), Bidang psikomotor (keterampilan dan perilaku. Demikian dari hasil belajar diatas dapat disampaikan bahwa bentuk dan tipe hasil belajar adalah aspek-aspek yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran Hal ini dibuktikan melalui berbagai penelitian, seperti Penelitian yang dilakukan oleh Mahwar Alfian Nisa (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar” Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu  $11.796 (t_{hitung}) > 2.045 (t_{tabel})$  dengan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. *Wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena di dalamnya terdapat template-template seperti permainan (Gina, 2023). Sedangkan menurut Penelitian yang dilakukan oleh Imron, A. Dkk (2023). yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *WordWall* terhadap motivasi belajar IPS” Teknik dianalisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed)  $0,00 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS.

#### **D. Temuan dan Keterbatasan Peneliti**

##### **1. Temuan**

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dilapangan, peneliti menemukan beberapa temuan yaitu, peneliti menemukan bahwa siswa kurang

berkonsentrasi dan karena itu mengalami kesulitan menyerap dan memahami isi pelajaran. Selain itu, karena siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, perhatian besar harus diberikan untuk memastikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran secara efektif. Serta terdapat beberapa peserta didik yang menunjukkan penolakan pembelajaran aktif atau pembelajaran yang memerlukan partisipasi aktif dan pemahaman berpikir kritis.

## **2. Keterbatasan Peneliti**

Adapun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan seperti, pengambilan sampel untuk penelitian sebanyak 56 responden dengan masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 28 peserta didik. Adanya keterbatasan daya dukung dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas sehingga peneliti menggunakan fasilitas yang sudah ada di sekolah. Selain itu, masih terdapat ketidakfokusan materi pembelajaran pada peserta didik yang menyebabkan pemahaman terkait materi yang disampaikan menjadi tidak optimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara efektif, seperti ada 6 peserta didik termasuk ke dalam kategori sedang, yang mana hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media quiz berbasis wordwall belum dapat dipahami secara keseluruhan oleh peserta didik. Selanjutnya, mengacu pada metode penelitian, peneliti hanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengujian statistik sebagai dasar menarik kesimpulan dan tidak dilengkapi dengan pendekatan kualitatif untuk memperdalam kajian. Adapun pada pengumpulan instrumen hanya menggunakan instrumen tes dan non tes, yaitu pretest-posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian studi kuasi eksperimen yang dilakukan di kelas VIII SMPN 3 Pakenjeng. Ditemukan perbedaan pemahaman konsep pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media quiz berbasis *wordwall* dan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional atau yang biasanya dilakukan oleh guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis temuan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil menunjukkan analisis data, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media quiz berbasis *wordwall* dengan rata-rata sebesar 86,6071.
2. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu diperoleh persentase perkategori seperti kategori ‘tinggi’ untuk kelas eksperimen dan “sedang” untuk kelas kontrol.
3. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media *quiz* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebesar 15%.

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti akan mengemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Media quiz berbasis *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS.
2. Media quiz berbasis *wordwall* memberikan peningkatan dan pengaruh yang baik pada perkembangan pembelajaran peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran dengan model konvensional. Media quiz berbasis

wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu tipe pembelajaran IPS khususnya untuk meningkatkan Hasil belajar peserta didik.

### C. Rekomendasi

Sehubungan dengan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, terdapat beberapa rekomendasi pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik disarankan untuk memanfaatkan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *quis* berbasis *Wordwall*, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa..
2. Bagi Peserta didik disarankan untuk berpartisipasi aktif dalam *quis* berbasis *Wordwall*, karena media ini dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Partisipasi aktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi IPS.
3. Bagi sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti perangkat komputer atau tablet yang dapat digunakan untuk mengakses *Wordwall*, terutama dalam pembelajaran IPS. Sekolah perlu menyediakan pelatihan bagi pendidik dalam penggunaan media digital seperti *Wordwall*. Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan pendidik dalam merancang kuis yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
4. Bagi Peneliti dapat menggali lebih dalam tentang berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas media *quis* dan memperluas penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Afifulloh, M. (2019). *Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan sosial*. 1, 12–32. <https://riset.unisma.ac.id/index.php/je/article/view/2737/2585>
- Alkalah, C. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Sman 1 Boyan Tanjung*. 19(5), 1–23. [https://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1699/3/BAB II.pdf](https://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1699/3/BAB%20II.pdf)
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). *Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang*. VIII(1), 179–188.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Apriliawati, S. &. (2018). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- ardiyansyah, M, A. M. (2023). *Perbandingan Metode Team Quiz Dan Quiz Individu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smpn 11 Sinjai*. 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Aulia Riska, & Wandini Riski Rora. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 nomor 2(20), 4034–4040.
- Azizah, C. (2022). *Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo*. 4(1), 1–23.
- Banamtuan, M., Baun, S., & Saetban, S. (2022). Prestasi Belajar Anak Petani. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.52960/jd.v2i1.90>
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi,

- & Viki Fadhila. (2022). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Dinah, A. J. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023). *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS, 2018*, 1–23.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Endayani, H. (2017). *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Henni Endayani. 1(1)*.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., Etmy, D., & Mataram, S. B. (2018). *Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomimikro Desa Senggigi Dengan menggunakan Skewness Dan Kurtosis. 2(1)*.
- Fathani, A. (2006). *Abdurrahmat Fathoni, Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 96 100 61. 61–72.
- Fernanda, R. (2016). *Jurnal nominal / volume v nomor 2 / tahun 2016 pengaruh kompensasi, kepuasan kerja, motivasi kerja dan gaya kepemimpinan terhadap kinerja karyawan. V*.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. <http://ejurnal.mercubuana->

yogya.ac.id/index.php/Prosiding\_KoPeN/article/view/1084/660

- Gina, A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/*. 1–23. <http://repositori.unsil.ac.id/10037/>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Janna, N. M. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss*. 18210047.
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada. *Global Journal Basic Education*, 1(3), 371–378.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Mochamad Arsad Ibrahim<sup>1</sup>, Muhamad lufti Yasin Fauzan<sup>2</sup>, Paqih Raihan<sup>3</sup>, Siti Nuriyah Nurhadi<sup>4</sup>, Usep Setiawan<sup>5</sup>, Y. N. D. (2022). *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran Mochamad*. 4(2), 106–113.
- Nugrohadi, F., & Susilana, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Siswa

- Kelas VII Di SMPN 1 Kandanghaur). *Edutechnologia*, 2(1), 45–53.
- Nurfauziah, N., Sjaifuddin, S., & Taufik, A. N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sma Pada Materi Dinamika Rotasi. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 8(1), 15–23. <https://doi.org/10.31604/eksakta.v8i1.15-23>
- Pendidikan, J., Indonesia, A., Xvi, V., Pendidikan, J., Indonesia, A., & Xvi, V. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI*(1).
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Prasetya, U. (2022). *karakteristik media pembelajaran*. <https://mahasiswa.ung.ac.id/708522001/home>
- Purwanti, N. D., & Dewi, R. M. (2014). Pengaruh jumlah kunjungan wisatawan terhadap pendapatan asli daerah kabupaten mojokerto tahun 2006-2013. *Jurnal Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya*, 2(3), 1–12.
- Putri Nabilatuz Zahroh, Wiwin Fachrudin Yusuf, dan A. Y. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. 1*. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>
- Rika Widianita, D. (2023). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Kepekaan Sosial Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 33 Barru. In *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII* (Issue I).
- Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar. 2023*, 1587–1597.
- Setyawan, D. (2014). Kementerian Kesehatan RI Politeknik Kesehatan Surakarta 2014. In *Kementerian Kesehatan RI*. <https://adityasetyawan.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/hipotesis-penelitian-20141.pdf>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.

<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>

- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., & ... (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. ... *Positif: Jurnal Hasil ...*, 2(1), 11–24. <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/790%0Ahttps://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Supariyadi, T., Mahfud, I., & Marsheilla Aguss, R. (2022). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Penjas Tahun 2021. *Journal of Arts and Education*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.33365/jae.v2i2.109>
- Wardaningrum, desi tri rahayu. (2022). *pemanfaatan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik*. Berita. <https://www.sman1kutasari.sch.id/berita/detail/428662/pemanfaatan-media-pembelajaran-word-wall-untuk-meningkatkan-minat-dan-keaktifan-belajar-peserta-didik/>
- Wathon, A. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran*. 188–214. <https://oj.lapamu.com/index.php/sim/article/view/70>
- Yasuda, R., & Augustine, G. J. (2008). Optogenetic probes. *Brain Cell Biology*, 36(1–4), 1–2. <https://doi.org/10.1007/s11068-008-9037-4>
- Zainudin, Z. U. U. (2023). *Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik*. 1–17. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1197>

## **Buku**

- Abu Ahmadi, I. (2003). *Ilmu sosial dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman, M. (2012). *Anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: David McKay Company Inc.

- Bunyamin, M. (1999). *Konsep pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- Kosmiyah, I. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyono, A. (2012). *Anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana, S., & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Numan, S. (2011). *Mengagasa pembelajaran pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, S. (2005). Model pembelajaran yang memperhatikan keragaman individu siswa dalam kurikulum berbasis kompetensi. *Quantum Teaching*. Ciputat, Jakarta.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rudy Gunawan. (2013). *Pendidikan IPS: Filsafat, konsep, dan aplikasi* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., dkk. (2012). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sudjana, N. (2010). *Cara belajar siswa aktif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (21st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Sundayana. (2015). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suwanda, S. (2011). *Desain eksperimen untuk prnrelitian ilmiah*. Bandung: Alfabeta.

Wahidmurni, W. (2017). *Pemaparan metode penelitian kualitatif*.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*  
(1st ed.). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN A**

- A. 1 Silabus
- A. 2 RPP kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

### **LAMPIRAN B**

- B. 1 Kisi- Kisi Uji Coba Instrumen
- B. 2 Soal Uji Coba Instrumen
- B. 3 Jawaban Soal Uji Coba Instrumen

### **LAMPIRAN C**

- C. 1 Analisis Data Validitas Soal
- C. 2 Analisis Data Rekapitulasi Validitas Soal. Revisi
- C. 3 Analisis Data Reliabilitas Soal
- C. 4 Daya Pembeda
- C. 5 Tingkat Keesukaran

### **LAMPIRAN D**

- D. 1 Data Nilai Hasil Pretest dan Postest Kelas eksperimen
- D. 2 Data Nilai Hasil Pretest dan Postest Kelas kontrol
- D. 3 Analisis Uji N-Gain Kelas Eksperimen
- D. 4 Analisis Uji N-Gain Kelas Kontrol

### **LAMPIRAN E**

- E. 1 Output SPSS Uji Normalitas
- E. 2 Output SPSS Uji Homogenitas
- E. 3 Output SPSS Uji Linearitas
- E. 4 Output SPSS Uji Paired Sample T-test
- E. 5 Output SPSS Uji Independent Sample T-test
- E. 6 Output SPSS Uji Regresi linear

### **LAMPIRAN F**

- F. 1 Dokumentasi Uji coba Instrumen

F. 2 Dokumentasi Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

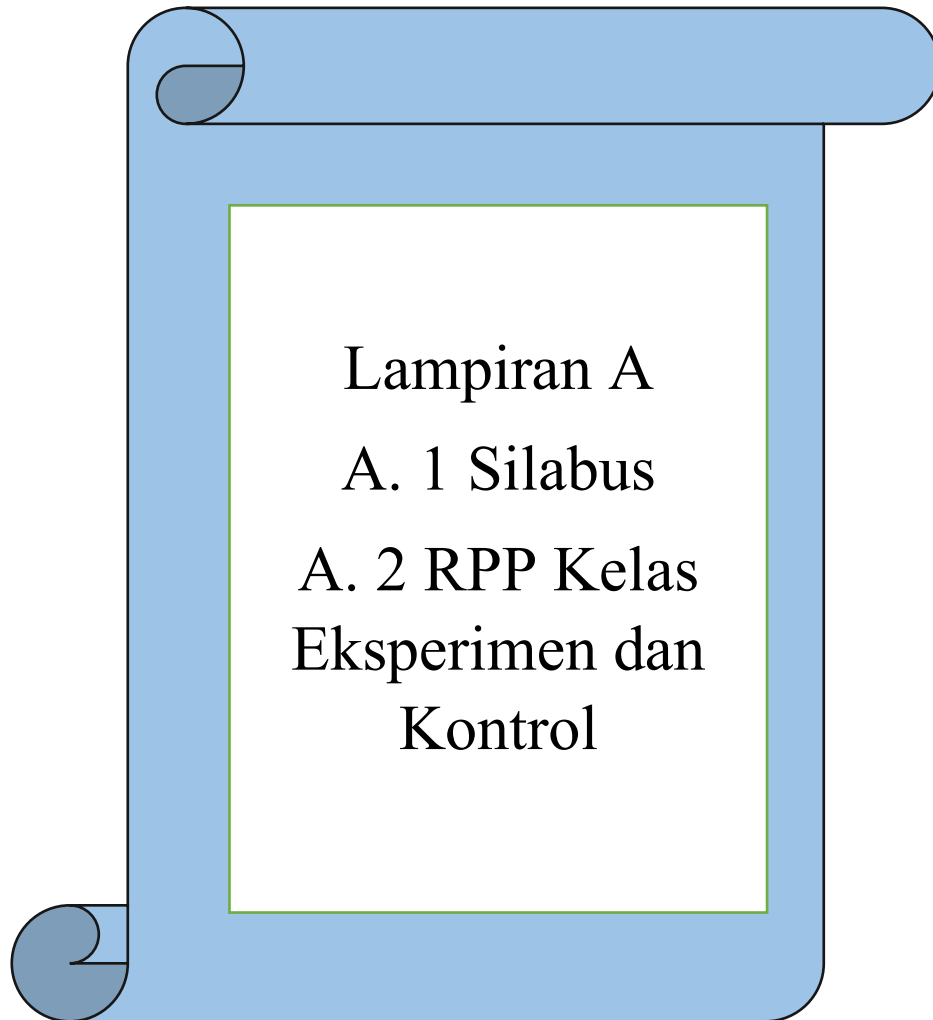
F. 3 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

F. 4 Dokumentasi Postest Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

## **LAMPIRAN G**

G. 1 Surat Izin Penelitian

G. 2 Surat Balasan Penelitian



## A. 1 Silabus

## SILABUS PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : IPS  
 Sekolah : SMPN 3 Pakenjeng

Kelas / Semester : VIII / 1  
 Tahun Ajaran : 2024/2025.

**KOMPETENSI INTI**

- KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.  
 KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya  
 KI.3 KI 3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.  
 KI.4 Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranahkonkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1.Memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kondisi geografis Negara-negara ASEAN (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi</li> <li>Sumber Daya Manusia               <ul style="list-style-type: none"> <li>jumlah, sebaran, dan komposisi;</li> <li>pertumbuhan;</li> <li>kualitas (pendidikan,</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memperkenalkan platform Wordwall. Siswa bermain kuis interaktif di Wordwall tentang kondisi geografis negara-negara ASEAN. Guru memberikan penjelasan dan bimbingan selama kegiatan</li> <li>Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Negara-</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pretest</li> <li>Postest</li> </ul> Keterampilan <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk Kerja/Praktik</li> <li>proses pembelajaran (mengamati kegiatan peserta didik)</li> </ul>	3x Pertemuan (2x40 menit, 1 kali pertemuan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Internet</li> <li>Peta ASEAN</li> <li>PetaIndonesia</li> <li>Buku Teks Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII yang masih relevan</li> <li>Ensiklopedia Geografi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>4.1.Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik.</p>	<p>kesehatan, kesejahteraan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- keragaman etnik (aspek-aspek budaya)</li> <li>• Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut)</li> <li>• Interaksi antar ruang (distribusi potensi wilayah Negara-negara ASEAN)</li> </ul>	<p>negara ASEAN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun</li> <li>• Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie.</li> <li>• Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang</li> <li>• Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang</li> <li>• mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang</li> </ul>	<p>Sikap: Observasi</p>	<p>3xPertemuan</p>	<p>Buku IPS SMP Klas VII/IX yang masih Relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Media Online</li> <li>• Blog Pembelajaran</li> <li>• Atlas</li> </ul>

## A. 2 RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Kelas Eksperimen**

Sekolah	:	SMPN 3 Pakenjeng
Mata Pelajaran	:	IPS
Kelas/Semester	:	VIII/Ganjil
Materi	:	Interaksi keruangan dalam kehidupan di Negara -Negara ASEAN
Sub Materi	:	Mengenal Negara-Negara ASEAN
Alokasi Waktu	:	2 x 40 menit (3 x pertemuan )

**A. KOMPETENSI INTI**

- Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas masalah dalam lingkungan sekitar, negara, dan dunia.

**B. KOMPETENSI DASAR**

3.1 Menganalisis interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN.

4.1 Menunjukkan sikap menghargai keanekaragaman budaya dan keragaman sosial di negara-negara ASEAN.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Siswa dapat menyebutkan nama-nama negara anggota ASEAN.
- Siswa dapat menyebutkan ibu kota dari masing-masing negara ASEAN.
- Siswa dapat menyebutkan ciri khas budaya dari beberapa negara

ASEAN.

- Siswa dapat menunjukkan letak geografis negara-negara ASEAN pada peta.
- Menganalisis faktor-faktor yang mendorong dan menghambat kerjasama antar negara ASEAN.
- Membandingkan sistem pemerintahan dan ekonomi di berbagai negara ASEAN

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menyampaikan tema yang akan dipelajari yaitu "Mengenal negara-negara ASEAN" dan menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata dan memberikan pertanyaan pemantik tentang Negara apa yang terletak paling utara ?</li> <li>▪ Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan pemantik dan saling mengungkapkan pendapatnya.</li> </ul>	<b>10 menit</b>

<p><b>Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa dipersilahkan untuk membaca materi yang akan dipelajari selama 10 menit ,kemudian</li> <li>▪ Guru menjelaskan materi dengan menunjukan sebuah peta wilayah ASEAN</li> <li>▪ Siswa bermain tentang negara-negara ASEAN melalui ”Quiz” yang menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> pada link berikut : <a href="https://wordwall.net/id">https://wordwall.net/id</a></li> <li>▪ Setiap siswa diperbolehkan menggunakan handphone untuk mengakses website tersebut.</li> <li>▪ Quiz meliputi pertanyaan tentang negara ,ibu kota dan ciri khas budaya.</li> <li>▪ Papan score akan muncul ketika siswa selesai menjawab semua <i>Quiz</i></li> <li>▪ Guru menyimpulkan pembelajaran</li> </ul>	<p><b>60 menit</b></p>
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo’a</li> </ul>	<p><b>10 menit</b></p>

	menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	
--	--	--

#### **E. PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari

1. Pengamatan sikap,
2. Tes pengetahuan dan Keterampilan

**Garut,20 Oktober 2024**

**Mengetahui,**

**Guru Mapel IPS**

**Kepala SMPN 3 Pakenjeng**

**Hadiat Muhtar,S.Pd**

**Rani**

**NIP.....**

**NIM. 21816034**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### Kelas Kontrol

Sekolah	:	SMPN 3 Pakenjeng
Mata Pelajaran	:	IPS
Kelas/Semester	:	VIII/Ganjil
Materi	:	Interaksi keruangan dalam kehidupan di Negara -Negara ASEAN
Sub Materi	:	Mengenal Negara-Negara ASEAN
Alokasi Waktu	:	2 x 40 menit (1 x pertemuan )

#### A. KOMPETENSI INTI

- Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas masalah dalam lingkungan sekitar, negara, dan dunia.

#### B. KOMPETENSI DASAR

3.1 Menganalisis interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN.

4.1 Menunjukkan sikap menghargai keanekaragaman budaya dan keragaman sosial di negara-negara ASEAN.

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menyebutkan nama-nama negara anggota ASEAN.
- Siswa dapat menyebutkan ibu kota dari masing-masing negara ASEAN.
- Siswa dapat menyebutkan ciri khas budaya dari beberapa negara ASEAN.

- Siswa dapat menunjukkan letak geografis negara-negara ASEAN pada peta.
- Menganalisis faktor-faktor yang mendorong dan menghambat kerjasama antar negara ASEAN.
- Membandingkan sistem pemerintahan dan ekonomi di berbagai negara ASEAN

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menyampaikan tema yang akan dipelajari yaitu "Mengenal negara-negara ASEAN" dan menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata dan memberikan pertanyaan pemantik tentang Negara apa yang terletak paling utara ?</li> <li>▪ Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan pemantik dan saling mengungkapkan pendapatnya.</li> </ul>	<b>10 menit</b>

<p><b>Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa dipersilahkan untuk membaca materi yang akan dipelajari selama 10 menit ,kemudian</li> <li>▪ Guru menjelaskan materi dengan menunjukan sebuah peta wilayah ASEAN</li> <li>▪ Guru menjelaskan pengertian keruangan antar negara ASEAN, yang mengacu pada kedekatan geografis antar negara-negara anggota ASEAN dan bagaimana faktor keruangan ini mempengaruhi hubungan sosial, budaya, ekonomi, serta kerjasama antar negara di kawasan tersebut.</li> <li>▪ Guru menjelaskan letak geografis negara-negara ASEAN di peta dunia, serta menjelaskan batas-batas wilayah dan kedekatan fisik antar negara-negara ASEAN. Misalnya, berbicara tentang negara-negara yang berbatasan langsung (seperti Malaysia dan Indonesia, Thailand dan Laos), serta dampak dari posisi geografis tersebut terhadap hubungan antar negara.</li> <li>▪ Guru menguraikan bagaimana kedekatan geografis mendorong terjadinya interaksi sosial dan budaya antar negara ASEAN, seperti migrasi, pertukaran budaya, dan hubungan sosial antar etnis yang serumpun.</li> <li>▪ Guru menyimpulkan pembelajaran</li> </ul>	<p><b>60 menit</b></p>
--------------------	---	----------------------------

<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>10 menit</b></p>
-----------------------	--	--

#### **E. PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari

1. Pengamatan sikap,
2. Tes pengetahuan dan Keterampilan

**Garut, 20 Oktober 2024**

**Mengetahui,**

**Guru Mapel IPS**

**Kepala SMPN 3 Pakenjeng**

**Hadiat Muhtar, S.Pd**

**Rani**

NIP.....

NIM. 21816034



Lampiran B

B. 1 Kisi- Kisi Uji  
Coba Instrumen

B. 2 Soal Uji Coba  
Instrumen

B. 3 Jawaban Soal  
Uji Coba  
Instrumen

## B. 1 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen

## KISI-KISI

No	Kompetensi dasar	Materi	Level kognitif	Indikator soal	bentuk soal	No soal
1.	3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.	Bentuk negara dan persebaran penduduk	C1	Peserta didik dapat menganalisis data geografis untuk menentukan bentuk wilayah dan karakteristik penduduk suatu negara	PG	1
		Letak Geografis negara ASEAN	C1	Peserta didik dapat menyebutkan Negara Asean yang paling utara	PG	2
		Geografi budaya atau interaksi manusia dengan lingkungan	C2	Peserta didik mampu menjelaskan bagaimana perbedaan iklim dikawasan asean memengaruhi terbentuknya karakteristik budaya yang beragam	PG	3

		Geomorfologi dan bencana alam	C2	Peserta didik dapat menjelaskan dampak dari suatu wilayah pada jalur lipatan sirkum pasifik terhadap kondisi alam dan kehidupan masyarakat.	PG	4
		Geografi Iklim	C1	Peserta didik dapat mengidentifikasi negara-negara yang memiliki iklim subtropis dari daftar pilihan	PG	5
		Geografi Iklim	C1	Peserta didik dapat menyebutkan jenis iklim yang dominan di wilayah ASEAN berdasarkan letak geografisnya	PG	6
		Struktur ekonomi negara Asean	C1	Peserta didik dapat menyebutkan contoh negara asean yang ekonominya tidak dominan pada sektor pertanian	PG	7
		Hubungan internasional khususnya kerja sama regional dalam bidang pertahanan dan keamanan	C2	Peserta didik dapat menyebutkan bidang utama yang dibahas dalam pertemuan ADMM	PG	8

		Hukum Internasional (sengketa Wilayah)	C1	Peserta didik dapat menyebutkan negara yang memenangkan sengketa pulau Irian dan sipadan berdasarkan putusan mahkamah internasional	PG	9
		Hubungan internasional khususnya kerjasama regional asean dalam menghadapi isu kemanusiaan	C5	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan manfaat atau dampak positif dari kerjasama antar negara Asean dalam menanggapi krisis pengungsi	PG	10
		Hubungan Internasional	C1	Menyebutkan faktor yang mendorong kerja sama antar negara Asean	PG	11
		Hubungan Internasional	C1	Peserta didik dapat menyebutkan salah satu bentuk kerjasama politik di ASEAN	PG	12
		Transfortasi dan interaksi antar negara	C4	Peserta didik dapat membedakan dampak positif dan negatif dari interaksi antar negara ASEAN dibidang transportasi	PG	13
		Interaksi antar ruang	C2	Peserta didik dapat menjelaskan faktor-faktor alam yang paling dominan mempengaruhi pola interaksi antar negara ASEAN	PG	14

		Dampak TIK terhadap Interaksi Antar Negara ASEAN	C2	Peserta didik dapat menyebutkan setidaknya tiga bidang utama di mana TIK memberikan dampak signifikan terhadap interaksi antar negara ASEAN.	PG	15
		Kerja Sama Ekonomi ASEAN	C2	Peserta didik dapat menjelaskan jenis kegiatan ekonomi yang paling dominan dalam mendorong interaksi antar negara ASEAN.	PG	16
		Ekologi (khususnya ekosistem hutan dan dampak aktivitas manusia)	C2	Peserta didik dapat menjelaskan dampak negatif dari konversi hutan menjadi perkebunan sawi	PG	17
		Geografi Regional ASEAN	C1	Siswa dapat menyebutkan contoh faktor alam yang menghambat interaksi antar negara ASEAN	PG	18
		Transfortasi dan teknologi	C2	Peserta didik dapat menjelaskan dampak positif perkembangan teknologi terhadap sektor transportasi	PG	19
		Ekonomi Internasiona	C1	Menyebutkan salah satu dampak positif dari kegiatan ekonomi ASEAN	PG	20

		Dampak Pembangunan terhadap Lingkungan	C2	Peserta didik dapat menjelaskan dampak negatif konversi lahan untuk pembangunan industri.	PG	21
		Kerjasama Ekonomi ASEAN	C2	Menjelaskan faktor-faktor yang dapat memperkuat kerjasama ekonomi antar negara ASEAN	PG	22
		Konversi Lahan dan Dampaknya	C1	Siswa dapat menyebutkan minimal 3 upaya untuk mengurangi dampak negatif konversi lahan	PG	23
		ASEAN	C1	Siswa dapat menyebutkan negara-negara anggota ASEAN	PG	24
		Negara ASEAN	C1	Siswa dapat menyebutkan ibu kota negara Indonesia.	PG	25
		Geografi Asia Tenggara	C1	Siswa dapat menyebutkan negara-negara ASEAN yang dilalui oleh Sungai Mekong.	PG	26
		Sejarah ASEAN	C1	Siswa dapat menyebutkan tahun berdirinya ASEAN.	PG	27
		Budaya dan Agama di Asia Tenggara	C1	Siswa dapat menyebutkan negara-negara di Asia Tenggara yang terkenal dengan kuil-kuil Buddhanya.	PG	28

		Geografi Ekonomi	C1	Siswa mampu mengingat fakta tentang negara penghasil beras terbesar di Asia Tenggara.	PG	29
		Asosiasi Negara- Negara Asia Tenggara (ASEAN)	C1	Siswa dapat menyebutkan singkatan lengkap dari ASEAN.	PG	30

## B. 2 Soal Uji Coba Instrumen

**BUTIR SOAL**

1. Negara yang berbentuk geografis *protruded* dan penduduknya mayoritas ras mongol yaitu...
  - a. myanmar
  - b. Thailand
  - c. laos
  - d. vietnam
2. Negara yang terletak paling utara di ASEAN yaitu...
  - a. Thailand
  - b. Myanmar
  - c. fhilipina
  - d. kamboja
3. Bentuk karakteristik budaya yang disebabkan perbedaan iklim kawasan Negara-negara ASEAN yaitu...
  - a. Cara berpakaian
  - b. Cara berbicara
  - c. Upacara perkawinan
  - d. Pola makan
4. Akibat dari banyak Negara-negara ASEAN yang dilewati jalur lipatan sirkum pasifik adalah...
  - a. Sering terjadi banjir
  - b. Beriklim tropis
  - c. Banyak memiliki pantai
  - d. Sering terjadi gempa bumi
5. manakah dari Negara-negara berikut yang memiliki iklim subtropis..
  - a. Indonesia
  - b. Malaysia
  - c. Singapura
  - d. Laos
6. iklim yang terbentuk akibat letak Negara Negara ASEAN disekitar khatulistiwa dan diapiti daratan luas Asia dan Australia yaitu...
  - a. Iklim tropis dan iklim musim
  - b. Iklim tropis dan iklim laut
  - c. Iklim laut dan iklim hutan hujan
  - d. Iklim kemarau dan iklim musim penghujan
7. Negara anggota ASEAN yang perekonomiannya tidak didukung oleh pertanian yaitu..
  - a. Indonesia
  - b. Malaysia
  - c. singapura
  - d. laos
8. kerjasama yang diadakan para menteri *defence minister meeting* (ADMM) membahas bidang...
  - a. sosial
  - b. pendidikan
  - c. politik
  - d. Pertahanan
9. berdasarkan keputusan mahkamah internasional pulau ligitan dan sipadan diberikan kepada Negara..
  - a. Indonesia
  - b. singapura
  - c. Filipina
  - d. malaysia
10. Nilai positif dari kasus pengungsi manusia perahu dari Myanmar yang menimbulkan

- interaksi antarnegara ASEAN antara lain...
- bertambahnya warga asing
  - memupuk rasa kemanusiaan
  - meningkatkan persaingan kerja
  - diskriminasi sosial pengungsi
- factor pendorong kerjasama antarnegara ASEAN yaitu...
    - kesamaan dan perbedaan ideologi
    - kesamaan dan perbedaan sumber daya alam
    - kesamaan dan perbedaan kondisi geografis
    - jawaban a,b,dan c benar
  - salah satu bentuk kerjasama dibidang politik antarnegara-negara ASEAN adalah...
    - membangun pupuk urea di Malaysia
    - menanggulangi penyalahgunaan narkotika
    - melaksanakan festival seni ASEAN
    - membentuk pusat informasi pariwisata
  - perhatikan contoh dibawah ini !
    - penggunaan monorel kereta jurusan Bandung-jakarta.
    - kemacetan yang panjang di Johor,Malaysia.
    - penggunaan hutan sebagai jalur jalan lintas selatan(JJLS) di Jawa.
    - pembangunan transportasi bawah tanah di Thailand.
    - alih fungsi lahan dari pemukiman menjadi kawasan Bandar udara.

Manakah pertanyaan yang menunjukkan dampak negative dari interaksi antarnegara-negara ASEAN yang menimbulkan perubahan dibidang transportasi..

    - 1,2 dan 4.
    - 1,3,dan 5.
    - 2,3,dan 5.
    - 3,4,dan 5.
  - Faktor alam yang paling dominan mempengaruhi pola interaksi antar negara ASEAN adalah...
    - Iklim tropis
    - Bentang alam pegunungan
    - Sumber daya mineral
    - Semua jawaban benar
  - Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan dampak signifikan terhadap interaksi antar negara ASEAN, terutama dalam bidang...
    - Pertanian
    - Perdagangan
    - Pariwisata
    - Perikanan
  - Kegiatan ekonomi yang paling banyak mendorong interaksi antar negara ASEAN adalah...
    - Pertanian organik
    - Perdagangan internasional

- c. Industri rumahan
  - d. Perikanan tradisional
17. Konversi lahan dari hutan menjadi perkebunan sawit di beberapa negara ASEAN dapat menimbulkan dampak negatif berupa...
    - a. Peningkatan keanekaragaman hayati
    - b. Pengurangan emisi karbon
    - c. Pencemaran air
    - d. Peningkatan curah hujan
  18. Faktor alam yang dapat menghambat interaksi antar negara ASEAN adalah...
    - a. Iklim tropis yang mendukung pertanian
    - b. Adanya berbagai jenis flora dan fauna
    - c. Bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami
    - d. Ketersediaan sumber daya air yang melimpah
  19. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang transportasi telah memungkinkan...
    - a. Peningkatan biaya transportasi
    - b. Peningkatan waktu tempuh
    - c. Peningkatan konektivitas antar negara
    - d. Pengurangan jumlah penumpang
  20. Salah satu dampak positif dari kegiatan ekonomi di ASEAN adalah...
    - a. Peningkatan kemiskinan
    - b. Peningkatan kualitas hidup
    - c. Pengurangan lapangan kerja
    - d. Pencemaran lingkungan
  21. Konversi lahan untuk pembangunan kawasan industri dapat menyebabkan...
    - a. Peningkatan luas hutan
    - b. Peningkatan kualitas udara
    - c. Peningkatan jumlah penduduk
    - d. Peningkatan limbah berbahaya
  22. Faktor yang dapat memperkuat kerjasama ekonomi antar negara ASEAN adalah...
    - a. Perbedaan budaya
    - b. Perbedaan bahasa
    - c. Perbedaan sistem politik
    - d. Adanya perjanjian perdagangan bebas
  23. Untuk mengurangi dampak negatif konversi lahan, upaya yang dapat dilakukan adalah...
    - a. Meningkatkan laju deforestasi
    - b. Menerapkan sistem pertanian berkelanjutan
    - c. Mengabaikan pentingnya pelestarian lingkungan
    - d. Meningkatkan penggunaan pestisida
  24. Negara mana yang bukan merupakan anggota ASEAN?
    - a. Thailand
    - b. Vietnam
    - c. Jepang
    - d. Filipina
  25. Ibu kota negara Indonesia adalah...
    - a. Surabaya
    - b. Medan
    - c. Jakarta
    - d. Bandung

26. Sungai Mekong mengalir melalui beberapa negara ASEAN, termasuk...
- a. Indonesia dan Malaysia
  - b. Thailand dan Vietnam
  - c. Singapura dan Brunei
  - d. Filipina dan Kamboja
27. ASEAN didirikan pada tahun...
- a. 1945
  - b. 1967
  - c. 1980
  - d. 2000
28. Manakah dari negara-negara berikut yang terkenal dengan kuil-kuil Buddhanya yang indah?
- a. Singapura
  - b. Vietnam
  - c. Kamboja
  - d. Semua benar
29. Negara mana yang menjadi pusat produksi beras terbesar di Asia Tenggara?
- a. Thailand
  - b. Vietnam
  - c. Indonesia
  - d. Myanmar
30. Apa singkatan dari ASEAN?
- a. Asosiasi Negara-negara Asia Tenggara
  - b. Aliansi Ekonomi Asia Tenggara
  - c. Antar Negara Sejahtera Asia Tenggara
  - d. Asosiasi Negara-negara Selatan Asia

## B. 3 Jawaban Soal Uji Coba Instrumen

**KUNCI JAWABAN**

No	Kunci	No	Kunci	No	Kunci
1	A	11	B	21	D
2	B	12	D	22	D
3	A	13	B	23	B
4	D	14	D	24	C
5	A	15	B	25	C
6	A	16	B	26	B
7	C	17	C	27	B
8	D	18	C	28	D
9	D	19	C	29	B
10	B	20	B	30	A



## Lampiran C

C. 1 Analisis Data  
Validitas Soal

C. 2 Analisis Data  
Rekapitulasi Validitas  
Soal. Revisi

C. 3 Analisis Data  
Reliabilitas Soal

C. 4 Daya Pembeda

C. 5 Tingkat  
Keesukaran

### C. 1 Analisis Data Validitas Soal

No	Nama	Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	siswa 1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	
2	Siswa 2	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
3	Siswa 3	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
4	Siswa 4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
5	siswa 5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	siswa 6	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
7	siswa 7	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
8	siswa 8	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
9	siswa 9	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
10	siswa 10	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
11	siswa 11	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
12	siswa 12	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
13	siswa 13	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
14	siswa 14	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
15	siswa 15	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1
16	siswa 16	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
17	siswa 17	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
18	siswa 18	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	siswa 19	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
20	siswa 20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
21	siswa 21	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
22	siswa 22	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
23	siswa 23	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1
24	siswa 24	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1
25	siswa 25	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
26	siswa 26	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0
27	siswa 27	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	
28	siswa 28	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1
29	siswa 29	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
30	siswa 30	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1
rhitung		0,370603	-0,26535	0,757532	-0,30374	-0,05062	0,085504	0,22653	0,449406	0,3723	0,620245	0,01284	0,450787	-0,41514	0,099593	0,410865	0,586496	0,319407	0,745282	0,375443	0,770007	0,74901	0,639987	0,5835	0,534007	0,728598	0,362882	0,692137	0,529413	-0,2728	0,606667
rtabel		0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361
keterangan		valid	invalid	valid	invalid	invalid	invalid	invalid	valid	valid	valid	invalid	valid	invalid	invalid	valid	valid	invalid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	invalid	valid





## C. 4 Daya Pembeda

Nama	soal																				skor total
	1	3	8	9	10	12	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	27	26	28	30	
Siswa 3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
siswa 7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
siswa 17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
siswa 6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
Siswa 4	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
siswa 8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
siswa 30	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
siswa 9	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
siswa 10	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
siswa 21	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15
siswa 22	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
siswa 15	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
siswa 14	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
siswa 20	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15
siswa 13	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13
siswa 12	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12
siswa 18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	12
Siswa 2	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	9
siswa 23	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	9
siswa 16	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	9
siswa 27	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	8
siswa 26	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	6
siswa 11	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	5
siswa 19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	5
siswa 25	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	5
siswa 5	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4
siswa 29	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	4
siswa 28	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3
siswa 24	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3
siswa 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rata-rata atas	0,67	0,80	0,53	0,27	0,87	0,60	0,67	1,00	1,00	0,47	1,00	1,00	0,87	0,93	1,00	0,93	1,00	0,60	0,73	1,00	15,93
Rata-rata bawah	0,27	0,20	0,13	0,13	0,20	0,20	0,33	0,47	0,40	0,13	0,27	0,33	0,27	0,33	0,67	0,27	0,53	0,47	0,07	0,60	6,27
daya pembeda	0,40	0,60	0,40	0,13	0,67	0,40	0,33	0,53	0,60	0,33	0,73	0,67	0,60	0,60	0,33	0,67	0,47	0,13	0,67	0,40	9,67
Keterangan	SB	SB	SB	KB	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	B	SB	SB	KB	SB	SB	

## C. 5 Tingkat Kesukaran

No	Nama	Soal																			
		1	3	8	9	10	12	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	27	26	28	30
1	siswa 1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0
2	Siswa 2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
3	Siswa 3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	Siswa 4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
5	siswa 5	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	siswa 6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	siswa 7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	siswa 8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
9	siswa 9	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	siswa 10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
11	siswa 11	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
12	siswa 12	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
13	siswa 13	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1
14	siswa 14	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
15	siswa 15	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1
16	siswa 16	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0
17	siswa 17	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	siswa 18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	siswa 19	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1
20	siswa 20	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
21	siswa 21	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
22	siswa 22	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	siswa 23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1
24	siswa 24	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1
25	siswa 25	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
26	siswa 26	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0
27	siswa 27	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
28	siswa 28	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
29	siswa 29	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1
30	siswa 30	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
Jumlah benar		14	15	10	6	16	12	15	22	21	9	19	20	17	19	25	18	23	16	12	24
Jumlah siswa		30																			
indeks kesukaran		0,467	0,500	0,333	0,200	0,533	0,400	0,500	0,733	0,700	0,300	0,633	0,667	0,567	0,633	0,833	0,600	0,767	0,533	0,400	0,800
keterangan		sedang	sedang	sedang	sukar	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	sukar	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	mudah	mudah	sedang	mudah

## Lampiran D

D. 1 Data Nilai Hasil  
Pretest dan Posttest  
Kelas eksperimen

D. 2 Data Nilai Hasil  
Pretest dan Posttest  
Kelas kontrol

D. 3 Analisis Uji N-  
Gain Kelas  
Eksperimen

D. 4 Analisis Uji N-  
Gain Kelas Kontrol

## D. 1 Data Nilai Hasil Pretest dan Postest Kelas eksperimen

No	Nama	kelas eksperimen wordwall	
		Pre-test	pos-test
1	Resta	55	85
2	Rapa	35	80
3	Reza	35	90
4	Ridwan	35	95
5	alfi	35	85
6	silmia	40	75
7	Neng inta	25	80
8	Keysa.A	30	90
9	Fanisya	45	95
10	Hanifah	35	90
11	Nurandini	25	85
12	Diana	50	80
13	Ayu.S	25	85
14	Astri	35	95
15	Nadila	50	90
16	Nazwa	35	90
17	Kinara	45	85
18	Fino	40	90
19	Abdul.R	50	80
20	Rapa	45	85
21	Aditia	45	85
22	Imat	40	100
23	Ikram	30	80
24	Cecep	35	85
25	Dika	50	90
26	Fahri	35	80
27	deri	35	85
28	Fahmi	45	90

## D. 2 Data Nilai Hasil Pretest dan Postest Kelas kontrol

Nama	kelas kontroll	
	pre-test	pos-test
Aldiansyah	25	75
Arya	50	60
Rendi	25	65
Irawan	40	75
Akbar	60	75
Leva	45	70
Rova	50	55
Raisa	45	80
Putri. A	60	65
Anggi.A	35	65
Hesti	55	70
Nurul	50	60
Anggini	45	75
Devi	55	55
Dewi	50	75
Nabila	35	70
Paisal	35	80
Husna	30	70
Rizki	55	65
dikri	50	70
Rafi	35	60
Revin	55	70
zahran	45	70
Robi	45	75
Ramdani	40	80
Iksal	55	55
kinat	50	60
Refki	50	65

### D. 3 Analisis Uji N-Gain Kelas Eksperimen

EKSPERIMEN				
NO	kode	Pretest	posttest	gain score(
1	E-1	55	85	0,67
2	E-2	35	80	0,69
3	E-3	35	90	0,85
4	E-4	35	95	0,92
5	E-5	35	85	0,77
6	E-6	40	75	0,58
7	E-7	25	80	0,73
8	E-8	30	90	0,86
9	E-9	45	95	0,91
10	E-10	35	90	0,85
11	E-11	25	85	0,8
12	E-12	50	80	0,6
13	E-13	25	85	0,8
14	E-14	35	95	0,92
15	E-15	50	90	0,8
16	E-16	35	90	0,85
17	E-17	45	85	0,73
18	E-18	40	90	0,83
19	E-19	50	80	0,6
20	E-20	45	85	0,73
21	E-21	45	85	0,73
22	E-22	40	100	1
23	E-23	30	80	0,71
24	E-24	35	85	0,77
25	E-25	50	90	0,8
26	E-26	35	80	0,69
27	E-27	35	85	0,77
28	E-28	45	90	0,82
Jumlah				21,78
rata-rata				0,78
Score minimal n gain				58,33
score maksimal n gain				100

## D. 4 Analisis Uji N-Gain Kelas Kontrol

KONTROL				
NO	kode	pretest	posttest	gain score
1	K-1	25	75	0,67
2	K-2	50	60	0,20
3	K-3	25	65	0,53
4	K-4	40	75	0,58
5	K-5	60	75	0,38
6	K-6	45	70	0,45
7	K-7	50	55	0,10
8	K-8	45	80	0,64
9	K-9	60	65	0,13
10	K-10	35	65	0,46
11	K-11	55	70	0,33
12	K-12	50	60	0,20
13	K-13	45	75	0,55
14	K-14	55	55	0,00
15	K-15	50	75	0,50
16	K-16	35	70	0,54
17	K-17	35	80	0,69
18	K-18	30	70	0,57
19	K-19	55	65	0,22
20	K-20	50	70	0,40
21	K-21	35	60	0,38
22	K-22	55	70	0,33
23	K-23	45	70	0,45
24	K-24	45	75	0,55
25	K-25	40	80	0,67
26	K-26	55	55	0,00
27	K-27	50	60	0,20
28	K-28	50	65	0,30
Jumlah				11,02
rata-rata				0,39
Score minimal n gain				0
score maksimal n gain				69,23



## Lampiran E

E. 1 Output SPSS Uji  
Normalitas

E. 2 Output SPSS Uji  
Homogenitas

E. 3 Output SPSS Uji  
Linearitas

E. 4 Output SPSS Uji Paired  
Sample T-test

E. 5 Output SPSS Uji  
Independent Sample T-test

E. 6 Output SPSS Uji  
Regresi linear

## E. 1 Output SPSS Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
	kelas	c			c		
hasil belajar siswa	pretest eksperimen	,211	28	,002	,932	28	,071
	posttest eksperimen	,181	28	,020	,937	28	,093
	pretest kontrol	,182	28	,018	,930	28	,061
	Posttest kontrol	,164	28	,051	,933	28	,072

a. Lilliefors Significance Correction

## E. 2 Output SPSS Uji Homogenitas

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil belajar siswa	Based on Mean	2,777	1	54	,101
	Based on Median	1,887	1	54	,175
	Based on Median and with adjusted df	1,887	1	52,039	,175
	Based on trimmed mean	2,755	1	54	,103

## E. 3 Output SPSS Uji Linearitas

### ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil belajar * Media quiz	Between Groups	(Combined) 76,845	6	12,808	,326	,916
		Linearity 3,605	1	3,605	,092	,765
		Deviation from Linearity 73,240	5	14,648	,372	,862
	Within Groups	825,833	21	39,325		
	Total	902,679	27			

### E. 4 Output SPSS Uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Test						Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				t	df	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair		n			Lower	Upper		
Pair 1	PRE-TEST - POST-TEST	47,85714	9,75900	1,84428	-51,64129	44,07300	25,949	,000

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE-TEST	38,7500	28	8,23554	1,55637
	POST-TEST	86,6071	28	5,78209	1,09271

### E. 5 Output SPSS Uji Independent Sample T-test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	2,777	,101	10,189	54	,000	18,393	1,805	14,774	22,012
siswa	Equal variances not assumed			10,189	50,403	,000	18,393	1,805	14,768	22,018

**Group Statistics**

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa	postest kelas eksperimen	28	86,61	5,782	1,093
	postest kelas kontrol	28	68,21	7,603	1,437

**E. 6 Output SPSS Uji Regresi linear****Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,387 <sup>a</sup>	,150	,117	5,64381

a. Predictors: (Constant), Media quiz Wordwall

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	145,940	1	145,940	4,582	,042 <sup>b</sup>
	Residual	828,167	26	31,853		
	Total	974,107	27			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Media quiz Wordwall

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	78,795	5,261		14,978	,000
Media quiz Wordwall	,303	,141	,387	2,140	,042

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

## Lampiran F

F. 1 Dokumentasi Uji coba  
Instrumen

F. 2 Dokumentasi Pretest  
kelas Eksperimen dan Kelas  
Kontrol

F. 3 Dokumentasi  
Pembelajaran Kelas  
Eksperimen dan kelas  
Kontrol

F. 4 Dokumentasi Postest  
Kelas Eksperimen dan kelas  
Kontrol

## F. 1 Dokumentasi Uji coba Instrumen



## F. 2 Dokumentasi Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

### KELAS EKSPERIMEN



### KELAS KONTROL



## F. 3 Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

### KELAS EKSPERIMEN



### KELAS KONTROL



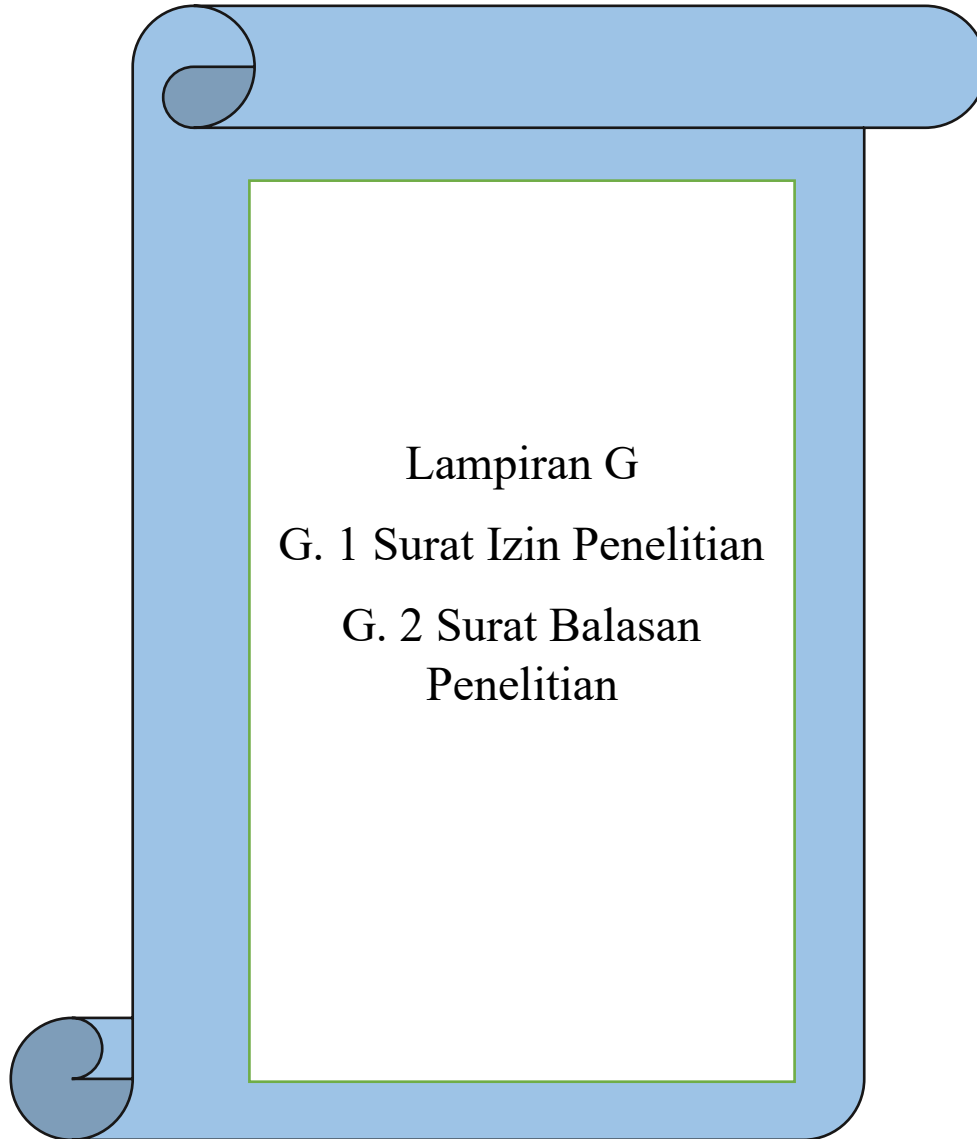
## F. 4 Dokumentasi Posttest Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

### KELAS EKSPERIMEN




### KELAS KONTROL





## G. 1 Surat Izin Penelitian



**YAYASAN GRIYA WINAYA GARUT**  
**INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA**  
 FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA DAN SAstra  
 Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih - Tarogong Kidul, Garut  
 Telp. (0262) 233556 Fax. (0262) 540469 Kode Pos : 44151  
 email : [fpisbs@institutpendidikan.ac.id](mailto:fpisbs@institutpendidikan.ac.id) web : [www.institutpendidikan.ac.id](http://www.institutpendidikan.ac.id)

Nomor : 1327 /IPLD1/AKD/IX/2024  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu  
 SMPN 3 Pakenjeng  
 di Tempat


Disampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami:

Nama : Rani  
 Nomor Induk Mahasiswa : 21816034  
 Program Studi : IPS / S1  
 Tingkat/ Semester : 4 / 7  
 Alamat : Kp.Jatisari, Rt.03 Rw.04 Des.Jatiwangi,  
 Kec.Pakenjeng, Kab.Garut




bermaksud memohon izin melakukan pengambilan data melalui wawancara dan observasi di tempat Bapak/ Ibu memimpin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Kuliah.

Kami berharap Bapak/ Ibu berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa tersebut. Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

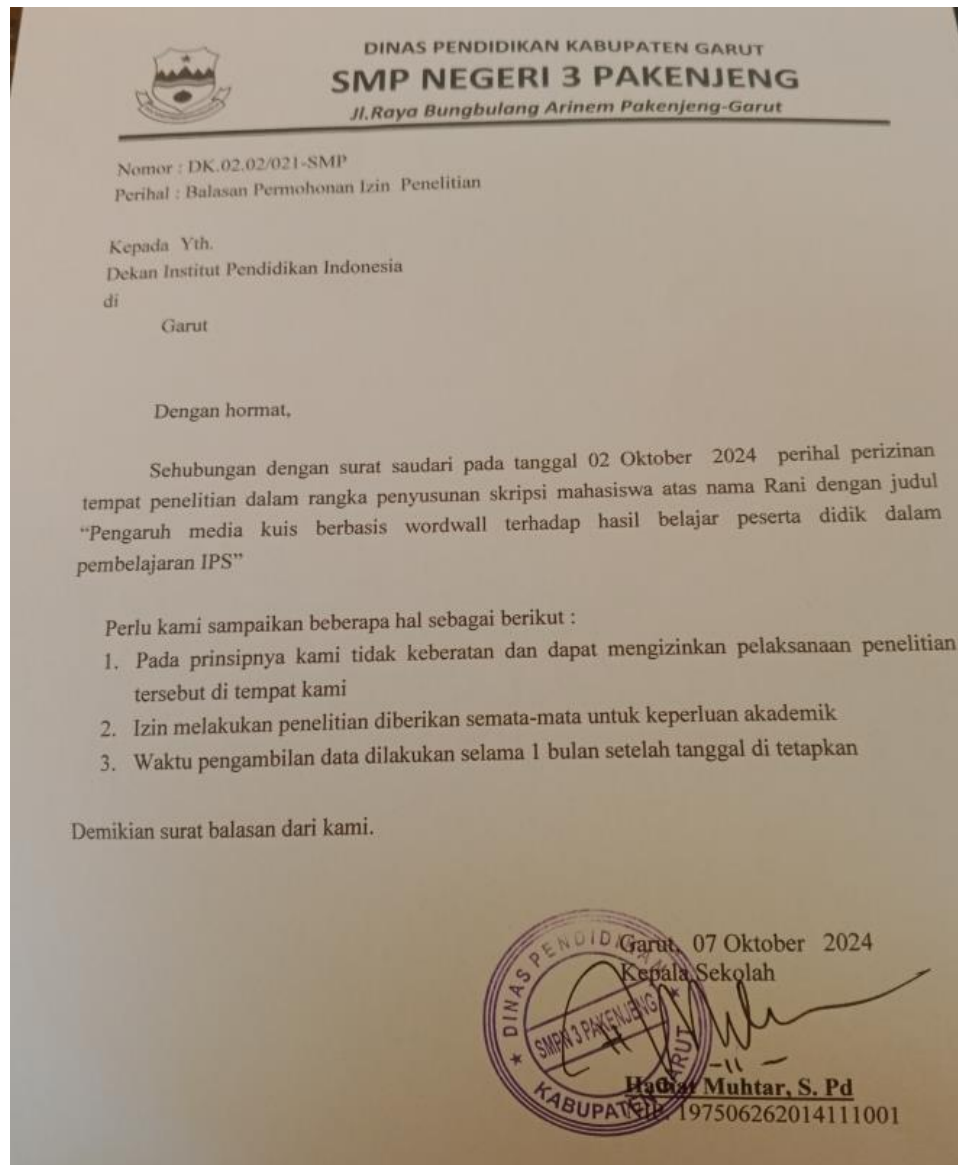
Garut, 02 Oktober 2024  
 Dekan,



Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.  
 NIP.196805271993032001

## G. 2 Surat Balasan Penelitian





### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Rani adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 13 Februari 2002, di Garut. Penulis tinggal di sebuah kampung bernama kampung Jatisari RT/RW 03/04, Desa Jatiwangi, Kecamatan Pakenjeng, Garut, Jawa barat. Penulis merupakan seorang anak terakhir dari pasangan Bapak Asep Tantan & Ibu Ai Rustini. Penulis pertama kali masuk pendidikan di SDN Jatiwangi 3 lulus tahun 2015. Lalu melanjutkan pendidikan di SMPN 3 Pakenjeng lulus tahun 2018. Kemudian melanjutkan lagi ke jenjang SMA di SMAN 23 Garut lulus tahun 2021. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa Institut Pendidikan Indonesia, Fakultas Ilmu Sosial, Bahasa dan Sastra, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Riwayat organisasi selama perkuliahan yaitu periode 2021-2023 menjadi anggota Divisi Pendidikan dan Penelitian, Himpunan mahasiswa pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial (HIMADIKSOS). Selain itu, penulis melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada semester 4 selama 1 bulan dan kegiatan Kampus mengajar pada semester 6 selama 4 bulan . Dengan ketekunan dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha . penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Quiz berbasis Wordwall Terhadap hasil Belajar peserta Didik dalam pembelajaran IPS” . Teruntuk Pembaca skripsi ini dan mungkin ingin menjadi peneliti lanjutan dari skripsi ini, boleh menghubungi medsos penulis.

Fb : Raa Niraa

IG: Raniprmdi

Email: [Raniprmdi27@gmail.com](mailto:Raniprmdi27@gmail.com)

Wa: 085846255695