

**PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI SMPN 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



AFIFAH NURUL MAGFIROH

NIM : 214101090011

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
APRIL 2025**

**PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI SMPN 6 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
APRIL 2025**

**PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI SMPN 6 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

AFIFAH NURUL MAGFIROH

NIM : 214101090011

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd

NIP. 198711212020122002

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
DI SMPN 6 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa

Tanggal : 22 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Fiqru Mafar, M.IP.

NIP. 198407292019031004



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199003012019032007

Anggota :

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.

2. Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”.

(Q.S Al- Insyiroh: 6) *



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Quraish Shihab, *Al-Qur'an dan Maknanya*, (Lentera Hati, Jakarta), 57.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin. Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya. Sholawat serta salam kepada sang kekasih Rasulullah SAW sebab tidak diragukan lagi ketika menyebut nama beliau, memuji beliau, termasuk ibadah yang paling agung. Seiring rasa Syukur dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nur Achmad Ali Afif dan Ibu Nanik Setiani yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada saya.
2. Saudariku tersayang, Nur Setianingsih dan Zuhrotul Laily yang menjadi tolak ukur kesuksesan saya walau tidak akan pernah mampu saya menyainginya, yang senantiasa turut andil dalam membantu segala kebutuhan saya selama perkuliahan, menyemangati, mendukung, serta menyayangi saya dengan tulus.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Jember” dengan baik dan benar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih yang dipersembahkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi selama proses kegiatan belajar di Lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di FTIK Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah memfasilitasi selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga ini.
4. Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Program Studi Tadris IPS yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
5. Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang selalu membantu, memotivasi, dan memberi bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

6. Zahratul Maujudatul Mufidah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membantu, memotivasi, dan memberi bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. M. Satria Kurniawan, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penelitian penulis di SMP Negeri 6 Jember.
8. Anindya Fajarini S.Pd., M.Pd., selaku validator instrument observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran yang membangun terhadap instrumen untuk disajikan dalam penelitian di SMP Negeri 6 Jember.
9. Rachma Dini Fitria, S.P.,M.SI, selaku validator modul ajar yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran yang membangun terhadap modul ajar untuk disajikan dalam penelitian di SMP Negeri 6 Jember.
10. Seluruh Dosen di Tadris IPS khususnya, dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan ilmu pengetahuan, kemampuan, dan wawasan dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun semoga karya ini bermanfaat.

Jember, 15 April 2025

Penulis

ABSTRAK

Afifah Nurul Magfiroh, 2025 : *Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 6 Jember tahun Pelajaran 2024/2025.*

kata kunci : Game Edukasi, *Wordwall*, Hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran yang berhasil dapat dilihat dari bagaimana suasana pembelajaran di dalam kelas antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan tidak bervariasi menyebabkan siswa tidak bersemangat dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kebiasaan siswa dalam bermain *game online* juga menjadi penyebab utama siswa malas dalam belajar maupun pada saat pembelajaran di dalam kelas. Refleksi seorang guru sangat diperlukan untuk bisa meningkatkan kembali hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun fokus penelitian ini adalah : Bagaimana pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar di SMPN 6 Jember? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

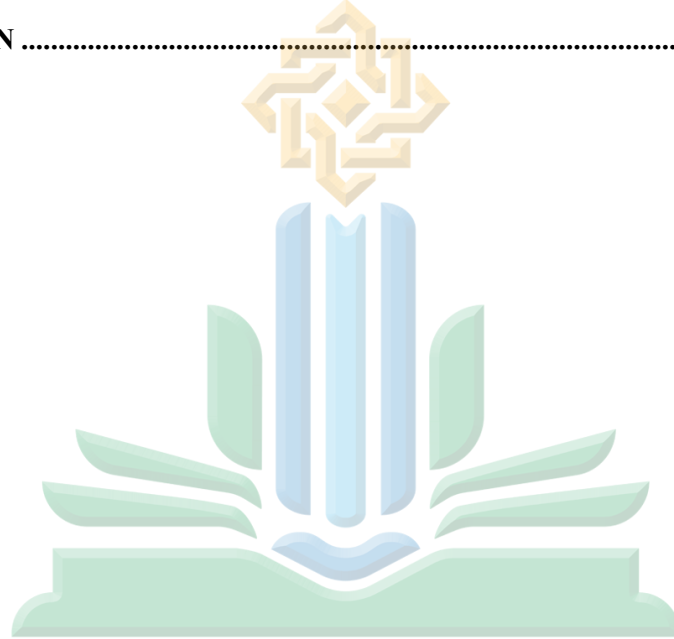
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan jenis penelitian Kemmis & MC Taggart, Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi belajar siswa dan tes soal. Kemudian analisis data menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa tahap pra siklus diperoleh nilai rata-rata 56,6 dengan ketuntasan *klasikal* 12,12%, pada siklus I diperoleh rata-rata 66,12 dengan ketuntasan *klasikal* 48,48%, dan pada siklus II diperoleh rata-rata 84,54 dengan ketuntasan *klasikal* 84,84%. Dari hasil tersebut terbukti bahwa pembelajaran IPS dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
KATA PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Hipotesis	11
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	39
C. Prosedur Penelitian	39
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Instrumen Penelitian	46
G. Teknik Analisis Data	48
H. Keabsahan Data	50
I. Indikator Kinerja.....	50
J. Tim Peneliti.....	51

K. Jadwal Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP.....	82
A. Simpulan	82
B. Saran – saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	88



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	47
Tabel 3.2 Instrumen Lembar Hasi Belajar Siswa.....	48
Tabel 3.3 Data Hasil Belajar Departemen Pendidikan Nasional.....	49
Tabel 3.4 Skor Observasi Aktivitas Siswa	50
Tabel 3 5 Jadwal penelitian	51
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi SMPN 6 Jember	54
Tabel 4. 2 Daftar Sarana SMPN 6 Jember	55
Tabel 4. 3 Daftar Prasarana SMPN 6 Jember.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus	59
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	63
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Siswa Tahap Siklus I	64
Tabel 4. 7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	70
Tabel 4. 8 Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II	71
Tabel 4. 9 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus I77	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis <i>Game Edukatif Wordwall</i>	23
Gambar 2. 2 Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	27
Gambar 2. 3 Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	27
Gambar 2. 4 Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	28
Gambar 2. 5 Langkah-langkah Penggunaan <i>Wordwall</i>	28
Gambar 3 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	40
Gambar 4. 1 Tahap Pra Siklus	60
Gambar 4. 2 Pelaksanaan Siklus II	67
Gambar 4. 3 Pelaksanaan Siklus II	74



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Penulis	88
Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian	89
Lampiran 3 : Surat Keterangan selesai penelitian.....	90
Lampiran 4 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	91
Lampiran 5: Daftar Penilaian Sumatif Tengah Semester Kelas VIII G SMP Negeri 6 Jember	92
Lampiran 6 Matriks Penelitian.....	93
Lampiran 7 : Lembar Instrumen Observasi Aktivitas Siswa	95
Lampiran 8 Modul Ajar.....	96
Lampiran 9 Lembar Validasi Modul Ajar	107
Lampiran 10 : Lembar Validasi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa.....	110
Lampiran 11 : Lembar Instrumen Wawancara	112
Lampiran 12 : Lembar Validasi Instrumen Wawancara	113
Lampiran 13 : Hasil Wawancara	115
Lampiran 14 : Lembar Instrumen Dokumentasi	118
Lampiran 15 : Lembar Validasi Instrumen Dokumentasi	119
Lampiran 16 : Kisi- Kisi Soal Instrumen Pra Siklus.....	121
Lampiran 17 : Instrumen Soal Siklus I	125
Lampiran 18 : Lembar Validasi Soal Siklus I	137
Lampiran 19 : Instrumen Soal Siklus II	139
Lampiran 20 : Lembar Validasi Soal Siklus II	148
Lampiran 21 : Dokumentasi Kegiatan	150

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan Pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat.¹

Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari bagaimana suasana

¹ Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, , *Demographic Research*, 49.0 (2003), 1-33 : 29 Pag Texts + End Notes, Appendix, Referen.

kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa.² Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan tersebutlah manusia akan dituntut untuk belajar. Belajar merupakan proses suatu yang dialami oleh individu dalam melewati rangkaian kegiatan pembelajaran sehingga individu akan terlihat perubahannya. Berhasilnya belajar dapat dilihat dari semangat peserta didik dalam proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Memahami tujuan pembelajaran, perkembangan siswa, dan nilai yang mereka dapatkan adalah semua tanda siswa yang bermotivasi tinggi. Motivasi belajar adalah komponen yang membantu siswa menjadi efektif saat belajar. Untuk meningkatkan mutu pendidikan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, salah satunya yaitu mengelola proses pembelajaran di kelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.³ Maka dari itu peran guru dalam meningkatkan mutu pendidikan sangat diperlukan.

Guru mempunyai peran yang penting dalam keberhasilan belajar peserta didik dan memilih perangkat pembelajaran yang tepat, aktif dan inovatif.

Beberapa perangkat pembelajaran tersebut di antaranya adalah Silabus,

² Ayu Andini, Luki Yunita, and Dedi Irwandi, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur', *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10.1 (2023), 11–28 <<https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>>.

³ Ardis Nur Irsyad Surahmawan and others, 'Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia', *Pisces*, 1 (2021), 95–105 <<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>>.

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, kurikulum, Program Semester, Program Tahunan, perangkat pembelajaran dan media pembelajaran. Setelah menentukan perangkat pembelajaran, seorang guru kemudian harus menentukan media pembelajaran yang bervariasi dengan tujuan agar peserta didik memahami dan mudah mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Namun, pada kenyataannya permasalahan utama yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah kurang kreatif dan inovatifnya guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Metode ceramah masih menjadi metode utama yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mudah-mudahan metode tersebut membuat guru tidak memerlukan alat dan bahan praktek.

Rasa jenuh dan malas yang dirasakan oleh peserta didik dalam waktu yang lama akan mengakibatkan sulitnya peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dari guru sehingga dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Media pembelajaran memegang peran krusial, apalagi pada era modern seperti sekarang ini. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam menyampaikan materi ajar agar dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran, materi yang sedang dipelajari menjadi lebih konkret, mudah dimengerti oleh peserta didik, dan meminimalisir terjadinya *miskonsepsi*.⁴

Media interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang

⁴ Ihfanti Fidya, Romdanih, and Eva Oktaviana, 'Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 2021, 219–27.

dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, membuat siswa dapat belajar mandiri, memulai dan mengakhiri pelajaran sesuai dengan keinginannya dan mengulangi materi yang belum dipahami secara jelas. Untuk melatih siswa menemukan dan menyusun sendiri pengetahuan yang diperolehnya, maka media interaktif yang disajikan dibuat berbasis konstruktivisme. Sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dan malas pada peserta didik.

Media interaktif berorientasi konstruktivisme adalah sebuah media yang membuat siswa belajar lebih aktif dan menyusun sendiri pengetahuan mereka lewat animasi yang ditampilkan, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.⁵ Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang didapatkan, tidak terkecuali pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS ialah konsep-konsep yang terkait dengan keadaan lingkungan sosial yang ada di sekitar. Sehingga dapat mengembangkan tingkah laku yang rasional dan keingintahuan terhadap konsep ilmu-ilmu sosial.⁶

Adapun dalil yang menunjukkan pemanfaatan media teknologi komunikasi di dalam media pembelajaran, yaitu dalam Al-Qur'an surat An-Naml (27)

⁵ Hilda Ainishifa, Bunari, and Suroyo, 'Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8.3 (2023), 321–31.

⁶ Septariawan Prasetya Permana and Kasriman Kasriman, 'Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 7831–39 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>>.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓأَلِ إِنِّي آَلَقْتُ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ إِنَّهُ مِن سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya : dia (Bilqis) berkata, “ Wahai para pembesar ! sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. (QS. An – Naml (27)29-30).⁷

Makna dari kedua ayat di atas yaitu menjelaskan tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis: Ayat ini menunjukkan teknologi komunikasi canggih saat itu, karena Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Balqis dan kemudian mengirimkannya sebagai surat, sehingga pesan dapat diterima dengan cara yang diinginkan. Dari kedua ayat diatas menunjukkan bahwa pada zaman Nabi Sulaiman sudah menggunakan media komunikasi yang dapat mempermudah penerima pesan yang disampaikan. Media komunikasi pun demikian, media pembelajaran yang digunakan untuk sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Maka dari itu, sebagai guru yang nantinya akan menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sehingga perlu diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *games* dapat menarik perhatian dan semangat peserta didik dalam proses belajar daripada dengan pembelajaran yang bersifat konvensional.

⁷ <https://www.nu.or.id/>

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa yang menjadi daya tarik peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan, peserta didik perlahan – lahan tertarik sehingga motivasi belajar akan mengalami peningkatan. Terdapat dua peran motivasi dalam pembelajaran; pertama sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang sehingga timbul keinginan untuk belajar dan menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Peran kedua yakni memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran sehingga memunculkan energi untuk lebih giat dalam belajar. Semakin giat seseorang dalam belajar pasti akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, maka akan muncul semangat dan *energy* yang tinggi untuk belajar sehingga akan berdampak baik bagi hasil belajarnya, begitupula sebaliknya. Dengan media pembelajaran yang baik dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena semangat belajar peserta didik sangat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan. Saat ini pada era 5.0 yang menjadi tantangan bagi pendidik menjadi lebih rumit dimana semangat belajar peserta didik kurang salah satu penyebabnya adalah kecanduan dalam bermain *game online* mereka lebih tertarik untuk bermain *game online* dari

pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang berakibat hasil belajar peserta didik yang menurun.

Berdasarkan hasil survei oleh Hootsuite (*We Are Social*), Indonesia merupakan negara dengan tingkat pengguna *game online* terbanyak ketiga di dunia, dengan intensitas penggunaan yang tinggi. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara bersamaan (multi pemain) dengan memanfaatkan jaringan internet. Menurut Jane McGonigal, *game* dapat membantu pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri peserta didik untuk bekerja dalam tim. Permainan *game* dirasa lebih menyenangkan dan mampu memberikan kesan bermakna dan membangkitkan semangat dalam diri. Oleh karena itu, *game online* bukan hanya difungsikan sebagai permainan semata, melainkan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran⁸.

Wordwall adalah aplikasi berbasis *gamifikasi digital* dengan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini cocok bagi pendidik dapat digunakan mengkreasikan metode penilaian pembelajaran.⁹ *Wordwall* adalah media *game* interaktif berbasis teknologi interaktif dalam bentuk *website*, yang menyajikan berbagai *game* interaktif untuk didesain oleh para guru dalam mendesain media game interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

⁸ Amalia Fauziah Azhari, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati, 'Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4.2 (2023), 50–59.

⁹ Siti Mazro'atul Hasanah, 'Persepsi Guru Ips Terhadap Pengembangan Laboratorium Ips Di Smp Kota Magelang', 2019.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Media *game* interaktif *wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam *website*.¹⁰ Aplikasi ini mempunyai banyak kelebihan beberapa di antara kelebihanannya yaitu mempunyai banyak template yang menarik dan aksesnya gratis untuk siapapun. *Games* yang sudah dibuat dari aplikasi *wordwall* dapat dibagikan langsung menggunakan *Whatsapp*, *Google Classroom*, *PDF*, dan lainnya.

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan di SMPN 6 Jember serta wawancara kepada guru IPS Ibu Nanik Rustiani, S.Pd diketahui bahwa nilai mata pelajaran IPS masih banyak yang di bawah KKM. Hal tersebut disebabkan oleh kurang pahamnya siswa dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, tidak hanya itu saja, banyak peserta didik yang menghabiskan waktu istirahat atau waktu jam kosong nya dengan bermain *game online* dari pada belajar. Dalam proses pembelajaran guru juga belum menerapkan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kristin & Rahayu yang menyebutkan penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, kinerja guru yang rendah, yang akan menyebabkan pembelajaran

¹⁰ Fidya, Ihfanti, Romdanih Romdanih, and Eva Oktaviana. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*. 2021.

menjadi kurang efektif. Sehingga komitmen guru adalah faktor penentu dalam keberhasilan pelajaran yang berkualitas. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian asesmen sumatif semester genap di kelas VIII G yang masih mencapai 53% dari 33 jumlah siswa yang nilai nya masih dibawah KKM.

Dari banyaknya permasalahan tersebut, guru dapat mengatasinya dengan menggunakan atau menerapkan media interaktif yang menarik sesuai dengan apa yang disukai generasi muda saat ini salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.¹¹

Pada proses pembelajaran peserta didik akan semangat belajar ketika mereka dilibatkan dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan merasa antusias dengan proses pembelajaran yang menggunakan *game*, gerak tubuh dan kerja sama dengan kelompok, dengan menerapkan *game* pada aplikasi *wordwall* maka akan menarik minat dan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajar diharapkan dapat maksimal di sekolah. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti akan mengambil judul penelitian “ Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan

¹¹ Nafia Wafiqni and Fanny Mestyana Putri, ‘Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan’, *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.1 (2021), 68–83 <<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>>.

Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 6 Jember tahun Pelajaran 2024/2025 ”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana pemanfaatan *Game* edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 6 Jember tahun ajaran 2024/2025 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pemanfaatan *Game* edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 6 Jember tahun ajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

Hasil dan manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak-pihak yang bergerak dalam bidang apapun terutama dalam bidang pendidikan dan secara spesifik manfaat dari penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis bagi pembaca.

1. Bagi pembaca hasil penelitian ini bisa dijadikan salah satu referensi media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar melalui game edukasi *wordwal* dalam mata pelajaran IPS.
3. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan strategi pembelajaran yang variatif

inovatif, dan efektif sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

4. Bagi Lembaga

- a. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penelitian ini nantinya diharapkan sebagai tambahan bahan *literature* atau referensi bagi lembaga instansi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan dan meningkatkan kajian tentang proses pelaksanaan dalam proses pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMPN 6 Jember.
- b. Bagi SMPN 6 Jember penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif, sehingga lembaga mampu mengembangkan kegiatan yang positif secara maksimal, khususnya dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat untuk menambah wawasan pengetahuan yang dimiliki serta diperoleh oleh peneliti atau pembaca dalam bidang ilmu pendidikan khususnya yang menyangkut dari penelitian ini.

E. Hipotesis

Dalam PTK, hipotesis tindakan dirumuskan dengan adanya kesinambungan antara tindakan yang akan dilakukan dan perubahan yang akan terjadi. Maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Pemanfaatan *Game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMPN 6 Jember.

F. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan pembaca dalam mempelajari dan memahami penelitian ini, berikut sistematika penulisan penelitian dibagi menjadi lima bab di antaranya :

BAB I, merupakan bagian dari kajian pustaka yang meliputi: latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan juga sistematika pembahasan.

BAB II, berisi penelitian terdahulu dan kajian teori. Pada bagian penelitian terdahulu tercantum berbagai penelitian terdahulu terkait penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Kajian teori berisikan mengenai pembahasan teori yang akan dijadikan dasar pijakan dalam melakukan penelitian.

BAB III, membahas mengenai metode penelitian yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV, membahas mengenai hasil peneliti yang diperoleh dari lapangan. Bagian ini memuat mengenai gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis data dan pembahasan penemuan.

BAB V, merupakan kesimpulan akhir dari kajian teori dan juga hasil-hasil dari penelitian yang berisi tentang kesimpulan, saran-saran, sebagai gambaran atas hasil penelitian dan memperjelas terkait makna penelitian yang dilakukan dan diakhiri dengan penutup, daftar pustaka, serta lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, penulis menyajikan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini (Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 6 Jember) baik skripsi, laporan penelitian, artikel, jurnal dan yang lainnya.

1. Penelitian terdahulu oleh Ainishifa, Hilda, Bunari, Suroyo pada tahun 2023

judul penelitian “Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall*,

jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun. Terdapat pengaruh sebesar 60,28% penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti terdahulu adalah variabelnya dan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah

pada jenis penelitian, mata pelajaran, dan subjek penelitiannya.¹²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Fauziah Azhari Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tahun 2023 yang berjudul “ Inovasi Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis *game* pada aplikasi *Wordwall* dapat menjadi inovasi dalam meningkatkan motivasi peserta didik di sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan metode telaah pustaka. Hasil penelitian ini adalah penerapan *wordwall* dalam pembelajaran dinilai relevan sebagai media pembelajaran agar dapat mengembangkan pemahaman siswa, melalui *layout-layout* tes cerdas, *wordwall* juga memudahkan pendidik untuk dapat menganalisis penilaian hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu adalah sama – sama menjadikan *game* pada aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti terdahulu menerapkan media pembelajaran ini pada tingkat sekolah dasar (SD) sedangkan peneliti pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), jenis penelitian dan variabelnya.¹³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Novyanti Universitas Muhammadiyah

¹²Ainishifa, Hilda, Bunari Bunari, And Suroyo Suroyo. "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Kabun." *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)* 8.3 (2023): 321-331.

¹³ Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 4(2), 50-59.

Jakarta pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pelajaran bahasa Inggris dan meningkatkan kreativitas kognitif pada siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil Pengembangan *Wordwall* bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan kreativitas kognitif yang terlihat dari hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris yang sangat baik bagi siswa yang menggunakan media pembelajaran tersebut.¹⁴

Persamaan yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti terdahulu adalah sama – sama menggunakan objek aplikasi *Wordwall* dalam penelitian, sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian, mata pelajaran, kelas, serta variabelnya

4. Peneliti yang dilakukan oleh Ayu Andini Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022. Yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall*

¹⁴ Novyanti, Happy Indira Dewi, and Widia Winata, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris’, *Jurnal Instruksional*, 4.1 (2022), 27–33.

terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Metode penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. 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. Perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis penelitian yang digunakan, dan subjek penelitiannya. Adapun persamaannya adalah penerapan media *wordwall*, dan variabel penelitiannya.¹⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana Universitas Muhammadiyah pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *kuasi eksperimen*. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang cukup efektif dari media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini yaitu penerapan media berbasis *wordwall*, namun perbedaannya terletak pada variabelnya yaitu motivasi belajar, jenis penelitian, dan subjek

¹⁵ Andini, Ayu. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

penelitiannya adalah yaitu siswa SD.¹⁶

Tabel 2 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ainishifa, Jurnal, 2023	Pengaruh Media Interaktif Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun	Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> , Variable, yaitu hasil belajar	Penggunaan metode penelitian yaitu kuantitatif, Subjek penelitian, yaitu siswa SMA
2.	Amalia Fauziah Azhari, jurnal pendidikan, 2023	Inovasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i>	Menggunakan metode penelitian telaah Pustaka, Subjek penelitian yaitu siswa SD, Variable penelitian, yaitu motivasi belajar
3.	Novyanti, Jurnal 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris	Penggunaan media pembelajaran <i>wardwall</i>	Metode penelitian menggunakan R&D dengan model pengembangan ADDIE, Subjek penelitian yaitu siswa SD, Variable penelitian, yaitu

¹⁶ Permana, Septariawan Prasetya, and Kasriman Kasriman. "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 7831-7839.

				keaktivitas kognitif anak
4.	Ayu Andini, Skripsi, 2022	Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur	Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> , Subjek penelitian, siswa SMP, Variable penelitian, hasil belajar siswa	Metode penelitian, metode kuasi eksperimen (<i>Quasi Experimental</i>)
5.	Septariawan Prasetya Permana, Jurnal, 2022	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV	Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i>	Metode penelitian, menggunakan metode kuasi eksperimen, Subjek penelitian, siswa SD, Variable penelitian, motivasi belajar siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan, adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah siswa SMP yang menjadi subjek dalam penelitian ini dan aplikasi *wordwall* lebih sering digunakan dalam penelitian untuk mencapai minat belajar siswa namun pada penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall* sehingga penelitian ini layak dilakukan di SMPN 6 Jember.

B. Kajian Teori

Kajian teori membahas tentang teori – teori yang relevan dengan judul penelitian Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 6 Jember yang digunakan dalam refrensi pendukung pada penelitian.

1. *Game* Edukasi

Perkembangan internet yang semakin pesat mempunyai dampak yang mempengaruhi para pelajar, salah satu di antaranya yaitu *game* edukasi. *Game* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sehingga peserta didik akan senang dan semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* adalah sebuah bentuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan.¹⁷

Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. *Game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. *Game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat

¹⁷ Ningtyas and others, 'Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Iv', 2024, 13–56.

menghibur tetapi di dalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. *Game* edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. *Game* jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *game* edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan *game* jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, *game* jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Game edukasi dapat didefinisikan sebagai salah satu jenis permainan yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih seru, kreatif serta digunakan untuk mengajar atau memperluas pengetahuan melalui media yang menarik. Permainan edukasi merupakan *game* yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (user) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya.¹⁸ Sebaliknya Reigeluth dan Merrill mengemukakan alasan menggunakan *game* untuk pembelajaran seperti bahwa *game* menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam

¹⁸ Ari Yulianti and Ekohariani, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar', *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5.1 (2020), 527–33 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>>.

berfikir dan bekerja di peran dan konteks tertentu.¹⁹

2. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi *website* berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa. *Wordwall* tepat sekali digunakan untuk menggali dan merencanakan evaluasi pembelajaran yang aktif. *Wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui *gadget* dan laptopnya masing-masing. *Game* edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *game* digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa *game* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran.²⁰

Game Wordwall memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. Kelebihan dari *game wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat *fleksibel*, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreativitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari *game wordwall* yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu

¹⁹ Yulianti and Ekohariani.2020

²⁰ Mahwar Alfian Nisa and Ratnawati Susanto, 'Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar', *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7.1 (2022), 140 <<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>>.

yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa.

Penggunaan media *wordwall* ini dapat dijadikan sumber belajar, media ajar dan juga media penilaian atau evaluasi pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Pada laman *wordwall*, dengan fungsi-fungsi yang tersedia di dalamnya, kuis belajar di dalam kelas dapat menjadi kuis yang lebih menarik dan interaktif. Lebih dari itu, pendidik dapat memanfaatkan *wordwall* untuk mengalihkan perhatian dari pelajaran. Dalam *wordwall* terdapat berbagai jenis template yang tersedia dan dapat dipergunakan.

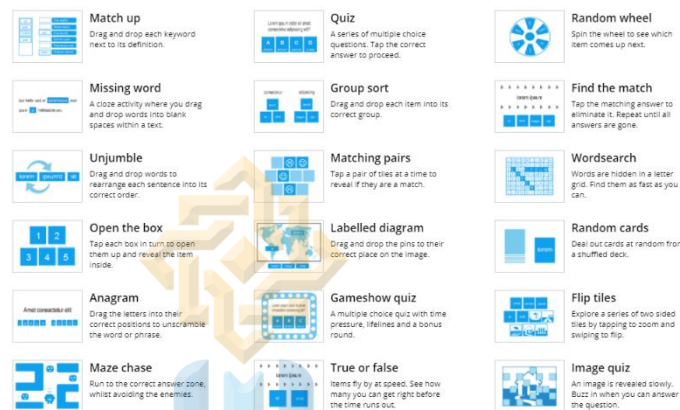
Di dalam aplikasi *wordwall* terdapat berbagai macam *template game* seperti kuis, memasangkan, menjodohkan dan sebagainya yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi. Di halaman aplikasi *wordwall* juga terdapat banyak hasil *game* yang telah dibuat guru-guru lain sehingga dapat dijadikan referensi sebelum membuat *game* untuk mendapatkan gambaran *game* yang akan dibuat. *Wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran *daring* maupun *luring* dalam *era new normal* saat ini yang sudah menerapkan pembelajaran *luring* maupun *blended learning*.²¹

a. Macam – Macam *Template Wordwall*

Seperti penjelasan yang sudah dipaparkan sebelumnya yaitu di dalam aplikasi *wordwall* terdapat berbagai macam template. Berikut ini

²¹ Hana Octa Isnaya, 'Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Upaya Mengurangi Tingkat Kecemasan Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah', 2022, 5–6.

adalah macam – macam template dalam game edukatif Wordwall yang terdapat pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2. 1

Jenis Game Edukatif Wordwall

Dari gambar 2.1 di atas. Di bawah ini penjelasan dari jenis jenis *game* edukatif *wordwall*:

- 1) Permainan pencocokan, siswa harus mencocokkan dengan menggeser setiap kata kunci yang berada di samping definisinya.
- 2) Kuis, permainan yang berisi kumpulan pertanyaan pilihan ganda dimana siswa harus memilih jawaban yang benar agar bisa melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
- 3) Roda acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang didupatkannya dari putaran roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan sehingga siswa menggambarkan dan mempertahankan

materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.

- 4) Membuka kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang di pilih.
- 5) Menemukan kecocokan, siswa harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.
- 6) Benarkan kalimat, siswa harus meletakkan kata-kata untuk menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.
- 7) Pengurutan grup, permainan ini meminta siswa untuk mengelompokkan atau menyusun jawaban yang benar sesuai klasifikasinya.
- 8) Pengejaran dalam labirin, siswa disediakan pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tidak boleh menabrak musuh.
- 9) Kuis *game show*, kuis berisi soal pilihan ganda yang harus dikerjakan siswa dengan memilih jawaban yang tepat. Kuis ini memiliki batas waktu, babak bonus dan nyawa.
- 10) Pasangan yang cocok, siswa diminta mengetuk sepasang ubin yang berisi gambar lalu mencocokkan gambar satu dengan gambar lainnya dengan membuka satu persatu ubin.
- 11) Kata yang hilang, aktivitas yang mengharuskan siswa mengisi kata

yang hilang dalam suatu pernyataan. Potongan kata yang hilang telah disediakan, maka siswa harus memilih agar kata tersebut merupakan pelengkap kalimat tersebut.

12) Anagram, siswa diharuskan menyeret atau memindahkan huruf agar menjadi kata yang benar.

13) Diagram berlabel, siswa diminta meletakkan pin ke tempat yang benar pada suatu gambar.

14) Kartu acak, permainan kartu acak yang berisikan gambar atau pertanyaan yang harus dibagikan kepada siswa. Permainan ini tetap dilakukan secara online.

15) Menemukan tikus, permainan ini berupa permainan yang memunculkan beberapa tikus-tikus dengan masing-masing jawaban, dan siswa harus memukul tikus yang memiliki jawaban benar

16) Pecah balon, siswa diminta untuk memecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang cocok.

17) Pesawat terbang, siswa harus menggunakan sentuhan pada androidnya atau dengan *keyboard* jika menggunakan PC agar bisa menerbangkan pesawat dan di arahkan kepada jawaban yang benar.

18) Teka-teki silang, siswa harus memecahkan teka-teki silang dengan memperhatikan petunjuk yang telah disediakan.²²

a) *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media evaluasi dengan

²² Disiplin Siswa and others, 'Jurnal Basicedu', 6.4 (2022), 6855–65.

berbagai jenis penilaian seperti pilihan ganda, teka-teki, mencocokkan gambar yang memudahkan untuk dipakai sebagai penilaian bagi peserta didik pada ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

b) *Wordwall* mempunyai keunikan karena memungkinkan pendidik mengetahui presentase soal serta soal termudah pun tersulit.

c) *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *game* dengan tampilan yang tidak membosankan bagi peserta didik.

d) Dengan tampilan menarik, peserta didik pada proses pembelajarannya bertindak dengan *responsive* dan dapat merangsang minat belajar peserta didik.²³

b. Langkah – langkah penggunaan *game* edukasi *wordwall* :

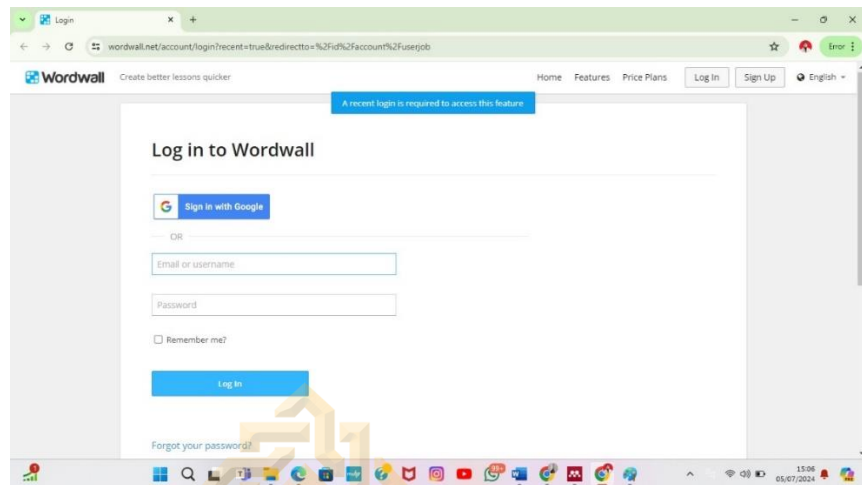
Game edukasi *wordwall* dapat diakses melalui handphone atau laptop

serta mempunyai tampilan yang sama jika di akses dengan ketiganya.

Berikut ini merupakan langkah – langkah penggunaan *wordwall*.

1) Guru memberikan link penugasan pada siswa yang sudah di *share*, kemudian siswa membuka link tersebut menggunakan *handphone* masing- masing dan mengisi identitas nama yang sudah disediakan

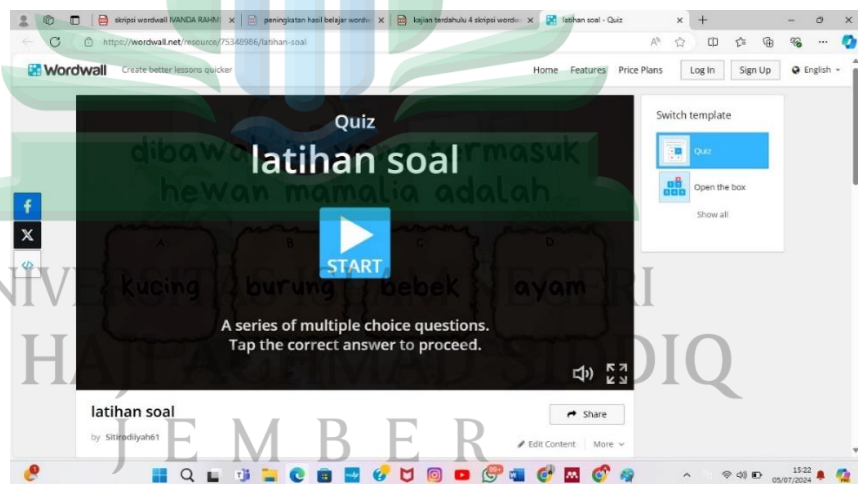
²³ Gusman et al., (2021, hlm. 205)



Gambar 2. 2

Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

- 2) Selanjutnya siswa dapat menekan mulai / *start* pada tampilan *wordwall*

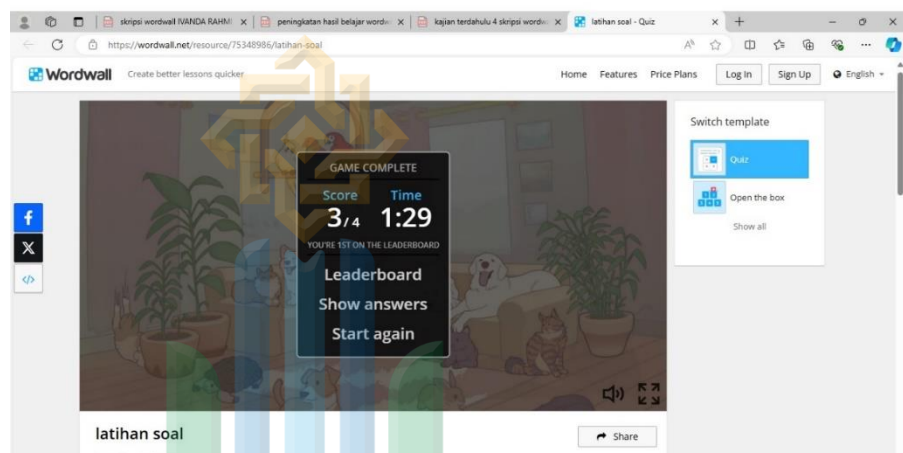


Gambar 2. 3

Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

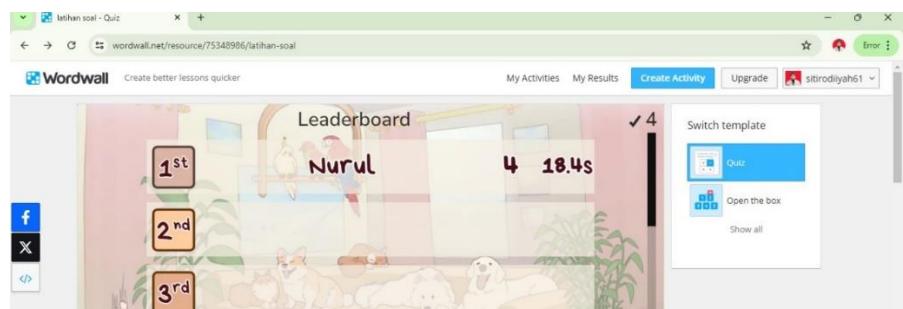
- 3) Selanjutnya *game* dapat dimulai. Siswa mulai menjawab pertanyaan sesuai dengan perintah dengan waktu yang berjalan (*fitur waktu/timer* dapat digunakan ataupun tidak)

- 4) Jika sudah selesai menjawab semua pertanyaan dalam *game wordwall*, maka siswa bisa melihat score yang didapatkan
- 5) Guru dapat mengaktifkan tombol pengulangan, jika diaktifkan maka siswa dapat mengulanginya lagi



Gambar 2. 4
Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

- 6) Selanjutnya, guru dapat melihat perolehan *score* siswa di akun *wordwall* nya dengan cara menekan tombol hasil saya. Dan guru dapat melihat peringkat siswa dari peringkat tertinggi hingga peringkat terendah.



Gambar 2. 5
Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar²⁴. Perubahan itu terlihat dalam tingkah laku sehari-hari baik dalam pergaulan bersama teman, maupun dalam keluarga. Hasil belajar adalah cerminan setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang menggambarkan kemampuan siswa dan digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka. Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya.²⁵

Adapun aspek dari masing-masing ranah yaitu pada kognitif: 1) pengetahuan (*knowledge*), 2) pemahaman (*comprehension*), 3) penerapan (*aplication*), 4) penguraian (*analysis*), 5) memadukan (*synthesis*), dan 6) evaluasi atau penilaian (*evaluation*). Pada afektif: 1) penerimaan (*receiving*), 2) sambutan (*responding*), 3) penerimaan nilai (*valuing*), 4) pengorganisasian (*organization*), 5) karakteristik (*characterization*). Kemudian pada ranah psikomotorik: 1) kesiapan

²⁴ Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Propesi Guru, Jakarta: PT. Grapindo Persada, 2011, hlm. 42

²⁵ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011, hlm. 45

(set), 2) peniruan (*imitation*), 3) pembiasaan (*habitual*), 4) penyesuaian (*adaptation*), dan 5) penciptaan.²⁶

b. Aspek – Aspek Hasil Belajar

Menurut klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membagi tiga ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1) Ranah Kognitif

a) Mengingat (C1-*remembering*)

Upaya menarik kembali pengetahuan atau informasi dari ingatan masa lampau. Adapun cakupan dari kegiatan mengingat adalah mengenali (*recognition*) dan (*recalling*).

b) Memahami (C2-*Understanding*)

Kegiatan ini mencakup tujuh proses kognitif yaitu meliputi (*interpreting*), memberi contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

c) Menerapkan (C2- *applying*)

Kegiatan menggunakan suatu prosedur dalam menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Cakupan dari menerapkan yaitu menjalankan *prosedural* (*excuting*) dan

²⁶ Moh. Sutomo, “Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”, (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022)

mengimplementasikan (*implementing*).

d) Menganalisis (C4-*analyzing*)

Pemecahan suatu masalah menjadi bagian-bagian kecil, dan mencari hubungan antar bagian-bagian, serta mencari informasi mengenai bagaimana hubungan tersebut menimbulkan masalah. Proses kognitif menganalisis mencakup kegiatan membedakan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan mengatribusi (*attributing*).

e) Mengevaluasi (C5 - *evaluating*)

Kegiatan menentukan nilai berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Mengevaluasi memiliki dua proses kognitif yaitu mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*).

f) Mencipta (C6-*Creating*)

Menggabungkan elemen-elemen menjadi satu kesatuan yang koheren. Adapun proses kognitif dari kegiatan ini adalah merumuskan (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).²⁷

2) Ranah Afektif

Ranah afektif terbagi dalam lima jenjang yaitu:

- a) *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan)
- b) *Responding* (menanggapi)
- c) *Valuing* (menilai)

²⁷ Da Rahmahsari · 2023

d) *Organization* (organisasi)

e) *Value characteristic* (karakteristik nilai).²⁸

3) Ranah psikomotor

Terdapat enam tingkatan dalam ranah psikomotor yaitu:

a) *Reflex* atau gerak sadar

b) Gerak dasar

c) Perseptual

d) Kemampuan fisik

e) *Skill*, dari sederhana hingga kompleks

f) Kemampuan *non-descursive*.²⁹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari tiga aspek yakni aspek kognitif yang berkaitan dengan kegiatan berfikir, aspek afektif yang berkaitan dengan perilaku peserta didik,

dan aspek psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan peserta didik.³⁰

c. Faktor – Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu :

1) Faktor Internal

²⁸ Rahmahsari, Dinda Afifah. *HUBUNGAN SELF CONCEPT DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI (Studi Korelasional di kelas X MIPA SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)*. Diss. Universitas Siliwangi, 2023.

²⁹ Dayanti et al (2020:1192)

³⁰ M. A.A. Mamun and M. Hasanuzzaman, , *Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management*, 2020, 1–14.

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri dan meliputi faktor – faktor fisiologis.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri sendiri meliputi faktor – faktor sosial maupun non sosial.³¹

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

IPS merupakan studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Pada program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam. IPS sebagai perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari berbagai konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan/ integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah.³²

³¹ Andini, Yunita, and Irwandi.

³² Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma. "Konsep Dasar IPS." (2021).

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur – unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, dan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.³³
- 2) IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 3) IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.³⁴

c. Ruang Lingkup P

d. Pembelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD dan SMP meliputi :

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem sosial budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.³⁵

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPS yang berkaitan dengan waktu keberlanjutan dan perubahan. Perubahan dapat diartikan sebagai segala aspek kehidupan yang terus bergerak seiring dengan perjalanan kehidupan masyarakat. Sedangkan keberlanjutan adalah kehidupan yang berupa mata rantai dari kehidupan masa lampau, masa kini,

³³ Numan Soemantri, 2001

³⁴ Darsono and Widya Karmilasari, 'Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD, Unit I: Bahasa Indonesia', *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 2019, 1–74.

³⁵ Sa'dun, 2010: 78

hingga masa yang akan datang. Ruang lingkup waktu, keberlanjutan, dan perubahan berkaitan dengan materi mata Pelajaran IPS kelas VIII dengan tema Nasionalisme dan Jati diri bangsa.

e. Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia

1) Lembaga Sosial

Lembaga sosial merupakan keseluruhan dari sistem norma yang terbentuk berdasarkan tujuan dan fungsi tertentu dalam masyarakat. Pengertian lain bahwa lembaga sosial merupakan suatu gabungan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan dalam masyarakat. Lembaga sosial terbentuk berawal dari kebutuhan masyarakat akan keteraturan kehidupan bersama yang dianggap penting dalam hidup bermasyarakat sebagai makhluk sosial yang tidak mampu untuk hidup sendiri, mereka saling membutuhkan, sehingga timbul aturan-aturan yang disebut dengan norma kemasyarakatan..

2) Peranan Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam

a) Peranan Lembaga Keluarga

Lembaga keluarga berperan penting untuk membentuk kepribadian individu agar dapat memanfaatkan sumber daya alam dengan baik dan benar. Apabila semua anggota sudah mampu untuk beradaptasi dalam memanfaatkan sumber daya alam dengan baik dan benar, maka kehidupan masyarakat akan

tercipta menjadi kehidupan yang tenang, aman, dan tentram. Pemberian pemahaman kepada anggota keluarga dan pembiasaan yang baik dalam keluarga akan ikut penggunaan sumber daya alam secara arif.

b) Peranan Lembaga Agama

Lembaga agama berperan dalam pemanfaatan sumber daya alam dengan cara menyeimbangkan kehidupan manusia antara dunia dan akhirat. Agama pada dasarnya aktivitas manusia untuk berhubungan dengan Tuhan. Pendidikan agama menuntun individu untuk berperilaku baik terhadap sesama manusia, makhluk hidup lain, dan lingkungan alam di sekitarnya. Semua agama mengajarkan kebaikan dan ketika manusia mempunyai agama, maka manusia akan menjaga dan melestarikan sumber daya alam dengan baik dan tidak akan merusak alam hanya untuk kepentingan dirinya.

c) Peranan Lembaga Ekonomi

Peranan lembaga ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam, yaitu menjaga keseimbangan dalam memanfaatkan sumber daya alam. Aturan-aturan dibuat sedemikian rupa, sehingga para pelaku produksi dapat memanfaatkan ketersediaan sumber daya alam secara efektif dan efisien

d) Peranan Lembaga Pendidikan

Peranan lembaga pendidikan dalam pemanfaatan sumber daya

alam, yaitu memberikan kesadaran menjaga dan me lestarikan alam melalui pendidikan dalam memanfaatkan sumber daya alam.

3) Peranan Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Manusia

a) Peranan Lembaga Keluarga

Peranan lembaga keluarga dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama bagi anak. Di lingkungan keluarga, anak bersama dengan ayah dan ibu, diajak memahami lingkungan yang lebih luas, sehingga pada saatnya nanti seorang anak benar-benar siap untuk hidup dalam masyarakat. Oleh orang tuanya, anak diperkenalkan aturan dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat.

b) Peranan Lembaga Agama

Peranan lembaga agama dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu sistem keyakinan dan praktik keyakinan dalam masyarakat. Agama dapat menjadi pelopor dalam menciptakan tertib sosial pada masyarakat. Agama merupakan lembaga atau institusi penting yang mengatur kehidupan rohani manusia.

c) Peranan Lembaga Ekonomi

Peranan lembaga ekonomi dalam pemanfaatn sumber daya ma nusia, yaitu lembaga ekonomi mengatur hubungan antar

manusia dalam pemenuhan kebutuhan pokok. Lembaga ekonomi bertujuan mengatur bidang-bidang ekonomi dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera dan terpenuhinya kebutuhan masyarakat.

d) Peranan Lembaga Pendidikan

Peranan lembaga pendidikan dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu lembaga pendidikan merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik melalui hubungan dengan lingkungan sekitar.³⁶



³⁶ Supardi and others, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP Kelas VIII, Penelitian Tindakan Kelas*, 2021

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) / *classroom action research*. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dan dapat dicapai. Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis & MC Taggart³⁷.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

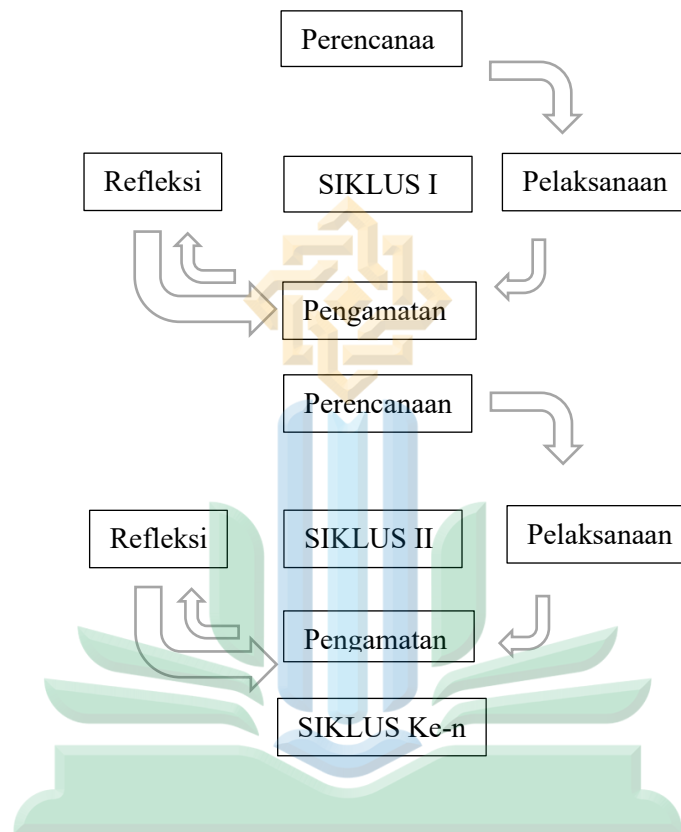
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMPN 6 Jember JL. Hayam Wuruk, No. 143, Sempursari, Kecamatan Kaliwates tahun ajaran 2024/2025. Subjek dari penelitian ini adalah kelas VIII G SMPN 6 Jember yang berjumlah 33 siswa. Subjek penelitian dipilih karena terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran seperti, kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran masih dilakukan secara *konvensional* yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas VIII G menurun dalam mata pelajaran IPS.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas tidak jauh berbeda dengan penelitian lainnya. PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang harus diperhatikan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3)

³⁷ Zainal Aqib & Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*(Yogyakarta, 2019), 3

observasi, (4) refleksi.³⁸



Gambar 3 1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dari gambar di atas dapat diuraikan prosedur penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah tahap awal dari siklus dalam penelitian ini. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan hal – hal yang diperlukan dalam penelitiannya, seperti mempersiapkan modul ajar, menyiapkan media

³⁸ Zainal Aqib & Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*(Yogyakarta, 2019), 21

pembelajaran, dan instrumen penelitian yaitu lembar tes.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap pelaksanaan penelitian tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam modul ajar. Guru harus memberikan langkah - langkah dalam penggunaan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran.

3. Tahap Observasi

Pada tahap ini akan mengobservasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan pada tahap refleksi meliputi analisis data yang diperoleh melalui observasi pengamatan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru dapat merefleksikan diri tentang bagaimana kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian guru akan mengetahui ke efektifan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi ini akan diketahui kelemahan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus, dalam masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan (4 jam pembelajaran). Berikut ini merupakan tahapan – tahapan pelaksanaan siklus penelitian :

1. Pra Siklus

Kegiatan pada tahap ini adalah guru melangsungkan pembelajaran tanpa menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran pada tahap pra siklus ini dilakukan dengan melakukan *pretest* pada mata pelajaran IPS materi pokok sesuai dengan waktu yang tersedia.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka akan menerapkan *game* edukasi *wordwall*
- 2) Dipilih pokok bahasan yang sesuai dengan waktu yang tersedia. (4 pertemuan, masing-masing terdiri dari 2 jam pelajaran)
- 3) Direncanakan modul untuk pokok bahasan tersebut secara rinci pada setiap pertemuan. Serta dirancang skenario pembelajaran pada siklus I.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian untuk mengamati proses pembelajaran.

- 5) Menyiapkan sejawat guru untuk bertindak sebagai kolaborator sekaligus *observer* yang membantu dalam mengamati proses penelitian.

b. Pelaksanaan

- 1) Mengajar 2 kali pertemuan
- 2) Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang

sudah disiapkan

c. Pengamatan

- 1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan *instrument* yang telah di siapkan
- 2) Mencatat dan mengumpulkan hasil penelitian kemudian menganalisisnya.

d. Refleksi

- 1) Dari hasil pengamatan yang telah dilaksanakan, akan digunakan sebagai bahan evaluasi.
- 2) Mengetahui kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *wordwall*.
- 3) Hasil refleksi tersebut disatukan
- 4) dalam satu catatan yang akan dipakai sebagai masukan dalam perancangan siklus ke-II.

3. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Merancang pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dan memperbaiki serta menyempurnakan dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I.
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan
- 3) Merancang instrumen (sesuai dengan evaluasi pada tahap *refleksi*) untuk mengamati hasil belajar.
- 4) mendiskusikan dengan observer, yakni sejawat guru yang

diminta bantuan untuk ikut mengamati PTK, tentang hal-hal yang diperbaiki (berubah) pada pembelajaran di siklus ke-II.

b. Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan pembelajaran siklus II dengan topik yang sama.
- 2) Dalam pelaksanaannya menerapkan dengan scenario yang telah diperbaiki dan disempurnakan dari tindakan sebelumnya di siklus I.

c. Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan kembali pada siklus II
- 2) Mengumpulkan data hasil pengamatan, lalu menganalisisnya.

d. Refleksi

- 1) Menggunakan analisis siklus I dan II sebagai pembuatan laporan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan beberapa sumber data yang tepat dan akurat. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Observasi

Observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif dikarenakan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan tersebut. Observasi digunakan untuk melihat, mengamati dan mencatat kondisi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Observasi juga dilakukan untuk mengamati belajar siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Observer dipandu dengan lembar observasi yang telah

disiapkan peneliti. Adapun yang diamati dalam lembar observasi adalah pelaksanaan tindakan guru dan aktivitas belajar siswa.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara ini dilakukan semi struktur, yaitu wawancara yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu³⁹. Wawancara ini dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS yaitu Bapak M. Satria Kurniawan, S.Pd untuk mengetahui pendapat tentang sistem pembelajaran serta cara mengevaluasi pembelajaran siswa di SMPN 6 Jember.

3. Tes

Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandarisasikan dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok.⁴⁰ Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peserta didik pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *pretest* yang dilaksanakan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II guna untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII G pada materi “peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia”.

³⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D) (Bandung: ALFABETA, 2015), 329.

⁴⁰ Ruly Harisandy, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (GROUP INVESTIGATION)” (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 40.

4. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.⁴¹

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat dokumentatif yang ada di SMPN 6 Jember. Adapun data yang diambil adalah foto kegiatan pembelajaran menggunakan *game* edukasi *wordwall*, dokumen yang digunakan berupa modul ajar, profil sekolah, nama siswa, nama guru, data sarana dan prasarana sekolah, dokumentasi kegiatan, dll.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran. Pada bagian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian, di antaranya :

⁴¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D) (Bandung: ALFABETA, 2015), 329.

1. Lembar Observasi Siswa

Tabel 3. 1
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Keterangan		Kategori				
		Ada	Tidak	1	2	3	4	5
1.	Siswa menjawab salam							
2.	Siswa konsisten mengikuti proses selama pembelajaran.							
3.	Siswa menyimak penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.							
4.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara pemanfaatan <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>							
5.	Siswa menyelesaikan soal test yang telah dibuat oleh guru di <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>							
6.	Siswa menyimak terkait penjelasan soal yang telah dikerjakan							
7.	Siswa menyimak dan mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari bersama.							
8.	Siswa dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama							
	Jumlah							

2. Lembar Tes

Lembar tes digunakan sebagai alat mengumpulkan nilai atau skor hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Siswa harus menjawab sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan peneliti, sehingga skor yang diperoleh akan dicatat dalam lembar tes.

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor Siswa	Keterangan
1.			
2.			
3.			
Dst.			

G. Teknik Analisis Data

Dari data yang diperoleh dari instrumen penelitian, kemudian hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, merata-rata, mencari titik tengah, mencari prosentase dan menyajikan data menarik, mudah dibaca, dan diikuti berpikirnya (grafik, table, dan chart).⁴² Berdasarkan instrumen yang sudah dipaparkan sebelumnya, berikut ini teknik analisis data penelitian :

1. Analisis Data Hasil Tes

Hasil tes diperoleh dari data nilai formatif siswa di setiap pertemuan dari hasil post tes. Hasilnya berupa skor kemudian dicari rata-rata dan ketuntasan klaksikalnya dengan rumus dibawah ini.

Untuk menilai ulangan atau tes formatif menggunakan rumus dibawah ini :

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

⁴² Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi, Penelitian Tindakan Kelas (edisi revisi), 227

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata – rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk menghitung ketuntasan belajar menggunakan rumus di bawah ini :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat ditentukan ketuntasan siswa jika siswa memperoleh nilai minimal KKM 75. Sesuai dengan pengkategorian hasil belajar Departemen Pendidikan Nasional, pengkategorian data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3

Data Hasil Belajar Departemen Pendidikan Nasional

No	Presentase	Keterangan
1.	86%-100%	Sangat Baik
2.	71%-85%	Baik
3.	56%-70%	Cukup
4.	41%-55%	Kurang
5.	≤ 40	Sangat Kurang

2. Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

Observasi Aktivitas siswa berisi uraian – uraian pada lembar instrument dijelaskan dengan uraian pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutupan. Data yang diperoleh dari hasil instrument tersebut dapat

diolah langsung untuk mendapatkan hasil akhir.

Tabel 3.4

Skor Observasi Aktivitas Siswa⁴³

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

H. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam sebuah penelitian ditentukan dengan memperoleh data yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan dan dapat dipercaya. Untuk menguji keabsahan data penguji menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah cara untuk mendapatkan sebuah data yang benar-benar absah. Yang berarti data yang nantinya akan diperiksa dan dicek dari semua sumber data yang didapatkan dengan cara yang beragam dan waktu yang tidak bersamaan. Triangulasi sumber yaitu mengkaji keabsahan data menggunakan sumberdata.⁴⁴ Penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah teknik menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁴⁵

I. Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa kelas VIII G mengalami peningkatan. Tingkat pencapaian hasil belajar siswa dilihat dari

⁴³ Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKn (Mariyani, 2021)

⁴⁴ Andarusni Alfansyur, Mariyani, "Seni Mengolah Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Nasional," *jurnal kajian, penelitian dan pengembangan pendidikan sejarah*, No. 2, (2020): 148.

⁴⁵ Ibid, 23

rata-rata nilai siswa diatas KKM 75, dan memenuhi ketuntasan 75%.

J. Tim Peneliti

Tim peneliti disebut juga kolaborator. Di dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini kolabolator merupakan orang yang ikut serta membantu dalam proses pengumpulan data – data yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan dengan peneliti. Kolaborator dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPS kelas VIII G SMPN 6 Jember yaitu Bapak M. Kurniawan, S.Pd.

K. Jadwal Penelitian

Tabel 3 5
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Pekan Ke-							
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan								
	a. Menyusun konsep pelaksanaan								
	b. Menyusun instrumen								
2.	Pelaksanaan								
	a. Melakukan tindakan pra siklus								
	b. Melakukan tindakan siklus I								
	c. Melakukan tindakan siklus II								
3.	Penyusunan Laporan								
	a. Menyusun draft laporan								
	b. Menyelesaikan laporan								

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah

SMP Negeri 6 Jember berlokasi di Jl. Hayam Wuruk No. 39 Kecamatan Kaliwates. Dengan luas tanah 3064 m² yang menjadi hak pakai/hibah dan dengan luas bangunan 2776 m². SMP Negeri 6 Jember sebelum dijadikan sekolah negeri merupakan sekolah swasta dengan nama SMP FIP 2. SMP FIP ini milik UNEJ. Tahun berdirinya SMP FIP 2 ini belum diketahui pasti, namun peralihan dari SMP FIP ke SMP Negeri 6 Jember ialah pada tahun 1988, tepatnya pada tanggal 8 Februari. Dulunya, lokasi SMP Negeri 6 ini bergabung dengan SMA Negeri 4 Jember yang mana juga merupakan milik FIP UNEJ, namun sekarang sudah diberi pembatas antara SMP Negeri 6 Jember dengan SMA Negeri 4 Jember.⁴⁶

2. Profil SMP Negeri 6 Jember

Nama Sekolah : SMP Negeri 6 Jember

NPSN : 20523908

Status : Negeri

Provinsi : Jawa Timur

Kecamatan : Kaliwates

Desa/ Kelurahan : Sempusari

⁴⁶ Sejarah SMP Negeri 6 Jember, , accessed Oktober 7, 2024, “www.youtube.com/@smpnegeri6jember”

Akreditasi : A

Tanggal SK Pendirian : 2015-09-29

3. Visi dan Misi

Visi dan Misi SMPN 6 Jember, sebagai berikut :

a. Visi Sekolah

Terwujudnya sekolah yang unggul dan berprestasi berdasarkan Imtaq dan IPTEK, serta turut melestarikan lingkungan hidup.

b. Misi Sekolah

- 1) Melaksanakan pengembangan kurikulum satuan pendidikan (Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Silabus, dan Desain Pembelajaran)
- 2) Melaksanakan pengembangan strategi pembelajaran.
- 3) Melaksanakan pengembangan penilaian berbasis kompetensi
- 4) Melaksanakan pengembangan fasilitas pendidikan.
- 5) Melaksanakan pengembangan pembiayaan pendidikan.
- 6) Melaksanakan pengembangan tenaga pendidik dan kependidikan.
- 7) Melaksanakan pengembangan manajemen berbasis sekolah
- 8) Meningkatkan nilai siswa baik di bidang akademik maupun non akademik
- 9) Menciptakan lingkungan sekolah yang tertata, bersih, sehat, dan peduli lingkungan.⁴⁷

⁴⁷ SMP Negeri 6 Jember, “Profil SMPN 6 Jember”, Oktober 7, 2024

4. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi SMPN 6 Jember adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1

Struktur Organisasi SMPN 6 Jember

No	Nama	NIP / NUPTK	Jabatan
1.	Rahmat Eko Harianto, S.Pd., M.Pd	197302042005011013	Kepala Sekolah
2.	Ambrosia Amsi Rosina, S.Pd.	19680220 199203 2 009	Kepala TU
3.	Nurchahyo Sutrisno, S.Si, M.Pd.	19791129 200501 1 009	Bendahara Sekolah
4.	Wardoyo, SE.	19740120 201412 1 001	Waka Akademik
5.	Dra. Wiwin Lanawati E.S.	19690523 199601 2 001	Waka Non Akademik
6.	Dianatus Soleha, S.Pd.	19711223 199802 2 005	Waka Kurikulum
7.	Nanik Rustiana, S.Pd	19770410 202221 2 001	Waka Kesiswaan
8.	Hj. Noer Aminatus Sya'diyah, S.Pd.	19660105 198903 2 013	Urusan SARPRAS I
9.	Widya Rachmad Prakosa, S.Pd.	19860616 202221 1 003	Urusan SARPRAS II

10.	Diana Palupi, S.Pd		Guru BK
11.	Anis Ita Rizqiyah, S.Pd.	19950721 202221 2 011	Urusan Humas I
12.	Agus Subiyanto, S.Pd.		Urusan Humas II

Dari daftar nama guru SMP Negeri 6 Jember pada tabel diatas, adapun guru pengampu mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII G adalah Bapak M. Satria Kurniawan, S.Pd.

5. Kondisi Sarana dan Prasarana

1. Sarana

Sarana merupakan suatu sistem yang mendukung pada saat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di SMP Negeri 6 Jember dapat dilihat pada tabel berikut ⁴⁸:

Tabel 4. 2
Daftar Sarana SMPN 6 Jember

No	Jenis Ruangan	Baik	Rusak	Rusak Berat	Jumlah
1.	Ruang kelas	20	1	-	21
2.	Laboratorium IPA	1	-	-	1
3.	Laboratorium Komputer	2	-	-	
4.	Aula	1	-	-	1
5.	Perpustakaan	1	-	-	1

⁴⁸ SMP Negeri 6 Jember, “Profil SMPN 6 Jember”, Oktober 7, 2024

6.	Ruang UKS	1	-	-	1
7.	Koperasi	1	-	-	1
8.	Ruag Guru	1	-	-	1
9.	Ruang TU	1	-	-	1
10.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1
11.	Ruang BK	1	-	-	1
12.	Ruang SPMII	1	-	-	1
13.	Ruang pertemuan	1	-	-	1
14.	Lapangan utama	1	-	-	1
15.	Musholla	1	-	-	1

Selain sarana, terdapat juga prasarana sebagai fasilitas pendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 6 Jember dapat dilihat pada tabel berikut.⁴⁹

Tabel 4. 3
Daftar Prasarana Di SMPN 6 Jember

No	Prasarana	Keberadaan	Fungsi
1.	Jaringan Listrik	Ada	Baik
2.	Instalasi Air	Ada	Baik
3.	Akses Jalan	Ada	Baik
4.	Parkir Mobil / Motor	Ada	Baik
5.	Akses Internet	Ada	Baik
6.	Lapangan Upacara	Ada	Baik

Dari data sarana dan prasarana diatas, dapat diketahui bahwa di SMP Negeri 6 Jember sarana dan prasarananya telah memenuhi kualitas baik sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan memanfaatkan game edukasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar

⁴⁹ SMP Negeri 6 Jember, “Profil SMPN 6 Jember”, Oktober 7, 2024

siswa dengan baik dan dengan harapan tidak terkendala baik dari sarana maupun prasarananya.

B. Hasil Penelitian

1. Pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan Hasil Belajar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 6 Jember.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan peneliti sebagai pengajar. Sebelum melaksanakan PTK, peneliti dan guru bekerjasama dalam mempersiapkan PTK, penelitian ini dilaksanakan pada tiga siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII G di SMP Negeri 6 Jember tahun pelajaran 2024/2025 pada semester ganjil. Siswa kelas VIII G terdiri dari 33 siswa, dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bapak M. Satria Kurniawan, S.Pd. Pelaksanaan PTK ini dilakukan melalui dua siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan dua kali tatap muka.

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII G pada mata Pelajaran IPS di SMPN 6 Jember dengan menerapkan *game* edukasi berbasis *wordwall*. Tahapan dalam penelitian ini disusun melalui siklus penelitian. Pada siklus penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dirancang dalam 3 tahap yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tiap tahap akan dilakukan pada satu kelas dengan didampingi kolaborator yakni guru pengampu mata Pelajaran IPS di SMPN 6 Jember yang bernama M. Satria Kurniawan, S.Pd. Adapun hasil data yang diperoleh sebagai berikut :

1) Pra Siklus

Berdasarkan wawancara awal kepada Bapak M. Satria Kurniawan, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS selalu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar pada setiap mata pelajaran IPS, dalam pembelajaran IPS juga belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan *website game online*, untuk mengevaluasi hasil belajar siswa hanya dengan mengerjakan soal yang ada di buku LKS dan buku paket yang sudah disediakan dari sekolah. Ketika siswa bosan dalam pembelajaran beliau sering mengajak siswa untuk bermain game, namun game yang digunakan adalah hanya dengan aktivitas fisik saja.⁵⁰

Pertemuan pertama dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2024 pada pukul 07.00-08.40 WIB secara tatap muka dengan jumlah siswa 33 pada mata pelajaran IPS materi ajar “Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia”. (*Gambar 4.1*)

Pada tahap pra siklus ini peneliti belum menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Pelaksanaan pra siklus ini dilakukan dengan cara pengambilan nilai *pretest* mata pelajaran IPS materi lembaga sosial. Berdasarkan nilai tersebut diperoleh nilai siswa materi pokok lembaga sosial kelas VIII G SMPN 6 Jember sebagai berikut :

⁵⁰ M.Satria Kurniawan, wawancara kepada guru mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Oktober 2024, SMP Negeri 6 jember

a. Hasil Belajar Siswa tahap Pra Siklus

Tabel 4. 4
Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus

NO	NAMA SISWA	L / P	Skor	Keterangan
1	AFRILIA DWI DAMAYANTI	P	30	Tidak Tuntas
2	AGHA ABRIYAN BENY SHAPUTRA	L	50	Tidak Tuntas
3	AHMAD DANIL ALFAN SYARIF	L	20	Tidak Tuntas
4	ALFIN HASAN NUR ISLAMI	L	70	Tidak Tuntas
5	ALGIS SANDYA YODHA	L	60	Tidak Tuntas
6	ANDIKA NAFA ZACHRIN	L	70	Tidak Tuntas
7	ARDIONA NAUFAL HARIYANTO	L	50	Tidak Tuntas
8	BERIL FIKRI PRATAMA	L	50	Tidak Tuntas
9	CITRA AISHA HUMAIRA	P	70	Tidak Tuntas
10	DIVA MUDZRIKA ALIFAH	P	60	Tidak Tuntas
11	ELISA SOFIA MAULIDA PUTRI	P	40	Tidak Tuntas
12	FELIA ZARA BARARA MARDIANA	P	50	Tidak Tuntas
13	GILANG MAULANA CAHYA DWI PUTRA	L	70	Tidak Tuntas
14	JASMINE ISLAMI PUTRI	P	80	Tuntas
15	KANAYA THABITA SAKHI FIRMANSYAH	P	70	Tidak Tuntas
16	MADISRA RAHMA SUGIYANTI	P	90	Tuntas
17	MALIKA SALSABILA ADHA	P	70	Tidak Tuntas
18	MOCH. RICO REVALLDY	L	50	Tidak Tuntas
19	MOH. FARDAN PUTRA RAMADAN	L	60	Tidak Tuntas
20	MOH. IQBAL PUTRA H	L	70	Tidak Tuntas
21	MUH. DIMAS FERDIANSYAH	L	50	Tidak Tuntas
22	MUHAMMAD AFFANDI AZFAR	L	60	Tidak Tuntas
23	MUHAMMAD ARKAN ATAYA OKTAVIAN	L	80	Tuntas
24	MUHAMMAD REXA N. A.	L	20	Tidak Tuntas
25	MUHAMMAT FARDHAN MAULANA	L	40	Tidak Tuntas
26	NATASYA RISKI DESTIANI	P	80	Tuntas
27	NAWANG WULAN	P	70	Tidak Tuntas
28	NUR SABRINA F.	P	30	Tidak Tuntas
29	REGY MULIA PUTRA	L	60	Tidak Tuntas
30	REYNALDO JULIANTO PUTRA	L	40	Tidak Tuntas
31	SABIAN RIO TARAYA	L	60	Tidak Tuntas
32	SINDI OKTAVIANA	P	60	Tidak Tuntas
33	STEFANI MERRY ADVENTRY	P	40	Tidak Tuntas

Dari tabel diatas, dapat dihitung rata- rata dan ketuntasan *klaksikal*. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan ketuntasan *klaksikal* hasil belajar siswa yakni :

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

$$= \frac{1.870}{33} = 56,6$$

$$\text{Ketuntasan Hasil Belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{4}{33} \times 100\% = 12,12\%$$

Berdasarkan perhitungan data di atas maka diperoleh rata-rata hasil 56,6 dengan ketuntasan klaksikal 12,12%. Dengan demikian rata – rata pada data tersebut tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum dikatakan maksimal.



Gambar 4. 1

Tahap Pra Siklus

2) Siklus I

Pembelajaran tahap siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15-16 Oktober 2024 pada pukul 07.00-08.40 WIB. Dengan jumlah siswa 33 pada mata pelajaran IPS dengan materi ajar “Jenis – jenis dan fungsi lembaga sosial”. Penelitian tindakan kelas ini dalam setiap siklus dibagi dalam 4 tahapan yaitu :

a. Perencanaan

- a) Guru mempersiapkan modul ajar dan materi yang akan disampaikan, dengan sub materi tentang “Jenis-jenis dan fungsi lembaga sosial”).
- b) Guru mempersiapkan instrumen pembelajaran, yaitu materi yang telah disajikan dalam *Power Point* dan soal yang telah disiapkan di media pembelajaran *Wordwall*.
- c) Guru menyiapkan link soal siklus I dan media pembelajaran *wordwall*.

b. Pelaksanaan

- a) Sebelum dimulai pembelajaran, terlebih dahulu guru mengajak siswa untuk berdoa yang dilanjutkan dengan mengabsensi siswa kelas VIIIG.
- b) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari sekaligus tujuan pembelajaran.
- c) Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang “Jenis – jenis lembaga sosial dan fungsi lembaga sosial”.

- d) Guru mengirimkan link media melalui *Group WhatsApp* kepada siswa untuk *log-in* pada media *game* edukasi *wordwall*
- e) Guru memberikan petunjuk tata cara penggunaan *game* edukasi *wordwall* kepada siswa.
- f) Guru mengarahkan siswa untuk membuka link soal siklus I yang sudah dibagikan di *WhatsApp* masing – masing.
- g) Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal di dalam *game* edukasi *wordwall* dengan teliti dan benar.
- h) Guru mengawasi dan mengarahkan siswa apabila terdapat siswa yang kesulitan dalam mengoperasikan *game wordwall*.
- i) Soal *wordwall* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dengan pengetahuan awal tentang materi ajar yang akan diberikan.
- j) Guru mengakhiri sesi penugasan siswa pada *game* edukasi *wordwall*
- k) Guru mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.
- l) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari, kemudian guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi dari hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung dan guru memberikan kesempatan bertanya bila masih ada materi yang belum dimengerti oleh siswa.
- m) Guru menutup pembelajaran dengan menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, kemudian memberikan motivasi belajar kepada siswa dan diakhiri dengan do'a.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui keadaan selama proses pembelajaran tahap siklus I berlangsung. Hal yang diamati adalah keaktifan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus I ini, keaktifan siswa dalam pembelajaran, dibuktikan dengan banyaknya penilaian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal ini terjadi karena siswa cukup antusias terhadap media pembelajaran *wordwall* yang diterapkan. Hasil pengamatan pada tahap siklus I masih rendah dan belum bisa dikatakan mengaktifkan seluruh siswa. Hasil belajar dan hasil observasi keaktifan siswa kelas VIII G siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4. 5
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Penilaian	Keterangan		Kategori				
		Ada	Tidak	1	2	3	4	5
1.	Siswa menjawab salam	√						√
2.	Siswa konsisten mengikuti proses selama pembelajaran.	√						√
3.	Siswa menyimak penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.	√					√	
4.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara pemanfaatan <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>	√					√	
5.	Siswa menyelesaikan soal test yang telah dibuat oleh guru di <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>	√						√
6.	Siswa menyimak terkait penjelasan soal yang telah dikerjakan	√						√

7.	Siswa menyimak dan mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari bersama.	√					√	
8.	Siswa dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama	√						√
	Jumlah	8	-	-	-	-	3	5

Dari tabel observasi aktivitas siswa tahap siklus I diatas, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui keadaan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati adalah aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari tabel diatas terlihat bahwa siswa kelas VIII G sudah dalam kategori sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena siswa sudah mulai antusias mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall*. Namun skor hasil belajar siswa kelas VIII G masih dalam kategori rendah, hal tersebut dibuktikan pada tabel hasil belajar siswa tahap siklus I dibawah ini :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4. 6
Hasil Belajar Siswa tahap Siklus I

NO	NAMA SISWA	L / P	Skor	Keterangan
1	AFRILIA DWI DAMAYANTI	P	64	Tidak Tuntas
2	AGHA ABRIYAN BENY SHAPUTRA	L	50	Tidak Tuntas
3	AHMAD DANIL ALFAN SYARIF	L	76	Tuntas
4	ALFIN HASAN NUR ISLAMI	L	80	Tuntas
5	ALGIS SANDYA YODHA	L	80	Tuntas
6	ANDIKA NAFA ZACHRIN	L	42	Tidak Tuntas
7	ARDIONA NAUFAL HARIYANTO	L	72	Tidak Tuntas
8	BERIL FIKRI PRATAMA	L	56	Tidak Tuntas
9	CITRA AISHA HUMAIRA	P	44	Tidak Tuntas

10	DIVA MUDZRIKA ALIFAH	P	52	Tidak Tuntas
11	ELISA SOFIA MAULIDA PUTRI	P	80	Tuntas
12	FELIA ZARA BARARA MARDIANA	P	68	Tidak Tuntas
13	GILANG MAULANA CAHYA DWI PUTRA	L	68	Tidak Tuntas
14	JASMINE ISLAMI PUTRI	P	68	Tidak Tuntas
15	KANAYA THABITA SAKHI FIRMANSYAH	P	48	Tidak Tuntas
16	MADISRA RAHMA SUGIYANTI	P	68	Tidak Tuntas
17	MALIKA SALSABILA ADHA	P	70	Tidak Tuntas
18	MOCH. RICO REVALLDY	L	74	Tidak Tuntas
19	MOH. FARDAN PUTRA RAMADAN	L	80	Tuntas
20	MOH. IQBAL PUTRA H	L	80	Tuntas
21	MUH. DIMAS FERDIANSYAH	L	48	Tidak Tuntas
22	MUHAMMAD AFFANDI AZFAR	L	72	Tidak Tuntas
23	MUHAMMAD ARKAN ATAYA OKTAVIAN	L	76	Tuntas
24	MUHAMMAD REXA N. A.	L	76	Tuntas
25	MUHAMMAT FARDHAN MAULANA	L	78	Tuntas
26	NATASYA RISKI DESTIANI	P	78	Tuntas
27	NAWANG WULAN	P	80	Tuntas
28	NUR SABRINA F.	P	56	Tidak Tuntas
29	REGY MULIA PUTRA	L	72	Tidak Tuntas
30	REYNALDO JULIANTO PUTRA	L	72	Tidak Tuntas
31	SABIAN RIO TARAYA	L	76	Tuntas
32	SINDI OKTAVIANA	P	78	Tuntas
33	STEFANI MERRY ADVENTRY	P	78	Tuntas

Dari tabel diatas, dapat dihitung rata- rata dan ketuntasan klaksikal. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata dan ketuntasan klaksikal hasil belajar siswa yakni :

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

$$= \frac{2182}{33} = 66,12$$

$$\text{Ketuntasan Hasil Belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{16}{33} \times 100\% = 48,48\%$$

Berdasarkan perhitungan data di atas maka diperoleh rata-rata hasil 66,12 dengan ketuntasan klasikal 48,48%. Dengan demikian rata – rata pada data tersebut tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* pada materi jenis – jenis dan fungsi lembaga sosial di kelas VIII G SMP Negeri 6 Jember akan dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi

Setelah melakukan tahap pelaksanaan dan pengamatan, peneliti beserta guru kolaborator mengadakan refleksi guna untuk memperbaiki kekurangan dari proses pembelajaran pada siklus I. Adapun perolehan hasil

refleksi siklus I sebagai berikut :

- 1) Banyak siswa yang belum siap dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall* dikarenakan tidak membawa *handphone* sehingga pembelajaran tidak berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Terkendala kuota data sehingga membuat proses pembelajaran yang kurang maksimal
- 3) Siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran di kelas, tampak sekali bahwa siswa terlihat belum bisa mengaplikasikan

media *wordwall*,

- 4) Hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan siklus II.



Gambar 4. 2
Pelaksanaan Siklus I

3) Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Tahap siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 22 dan 23 Oktober 2024 pada pukul 07.00-08.40 WIB. Dengan materi ajar “Peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik)”. Adanya pelaksanaan tahap siklus II ini berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu dilaksanakan pembelajaran pada tahap siklus II. Berikut ini merupakan langkah – langkah pembelajaran tahap siklus II terdapat 4 tahapan diantaranya :

a. Perencanaan

- a) Guru mempersiapkan modul ajar dan materi yang akan disampaikan, dengan sub materi tentang “Peranan lembaga sosial

dalam pemanfaatan sumber daya alam (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik)”.

- b) Guru mempersiapkan instrumen pembelajaran, yaitu materi yang telah disajikan dalam *Power Point* dan soal yang telah disiapkan di media pembelajaran *Wordwall*.
- c) Guru menyiapkan link soal siklus II dan media pembelajaran *wordwall*.

b. Pelaksanaan

- a. Sebelum dimulai pembelajaran, terlebih dahulu guru mengajak siswa untuk berdoa yang dilanjutkan dengan mengabsensi siswa kelas VIII G.
- b. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari sekaligus tujuan pembelajaran.
- c. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang “Peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik)”.
- d. Guru mengirimkan link media melalui *Group WhatsApp* kepada siswa untuk *log-in* pada media game *wordwall*
- e. Guru memberikan petunjuk tata cara penggunaan *game* edukasi *wordwall* kepada siswa.
- f. Guru mengarahkan siswa untuk membuka link soal siklus II yang sudah dibagikan di *WhatssApp* masing – masing.
- g. Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal di dalam *game* edukasi

wordwall dengan teliti dan benar.

- h. Guru mengawasi dan mengarahkan siswa apabila terdapat siswa yang kesulitan dalam mengoperasikan *game wordwall*.
- i. Soal *wordwall* diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dengan pengetahuan awal tentang materi ajar yang akan diberikan.
- j. Guru mengakhiri sesi penugasan siswa pada *game* edukasi *wordwall*
- k. Guru mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.
- l. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari, kemudian guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi dari hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung dan guru memberikan kesempatan bertanya bila masih ada materi yang belum dimengerti oleh siswa.
- m. Guru menutup pembelajaran dengan menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, kemudian memberikan motivasi belajar kepada siswa dan diakhiri dengan do'a.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui keadaan selama proses pembelajaran tahap siklus II berlangsung. Hal yang diamati adalah aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya penilaian hasil

belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tahap siklus II terjadi peningkatan karena siswa begitu antusias terhadap *game* edukasi *wordwall* yang diterapkan.

Perolehan nilai hasil belajar siswa tahap siklus II telah mengalami peningkatan, siswa sudah lebih memahami materi penugasan yang disampaikan melalui media *game* edukasi *wordwall*. Adapun perolehan hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas VIII G dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4. 7

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Penilaian	Keterangan		Kategori				
		Ada	Tidak	1	2	3	4	5
1.	Siswa menjawab salam	√					√	
2.	Siswa konsisten mengikuti proses selama pembelajaran.	√						√
3.	Siswa menyimak penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.	√						√
4.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara pemanfaatan <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>	√						√
5.	Siswa menyelesaikan soal test yang telah dibuat oleh guru di <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>	√						√
6.	Siswa menyimak terkait penjelasan soal yang telah dikerjakan	√						√
7.	Siswa menyimak dan mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari bersama.	√					√	
8.	Siswa dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama	√						√
	Jumlah	8	-	-	-	-	2	6

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa kelas VIII G pada siklus II, dari tabel diatas terlihat bahwa siswa kelas VIII G sudah dalam kategori sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena siswa sudah antusias mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall*. Hasil belajar siswa yang diperoleh juga sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus I, berikut ini merupakan hasil belajar siswa kelas VIII G pada siklus II :

Tabel 4. 8

Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

NO	NAMA SISWA	L / P	Skor	Keterangan
1	AFRILIA DWI DAMAYANTI	P	90	Tuntas
2	AGHA ABRIYAN BENY SHAPUTRA	L	100	Tuntas
3	AHMAD DANIL ALFAN SYARIF	L	75	Tuntas
4	ALFIN HASAN NUR ISLAMI	L	95	Tuntas
5	ALGIS SANDYA YODHA	L	90	Tuntas
6	ANDIKA NAFA ZACHRIN	L	80	Tuntas
7	ARDIONA NAUFAL HARIYANTO	L	85	Tuntas
8	BERIL FIKRI PRATAMA	L	90	Tuntas
9	CITRA AISHA HUMAIRA	P	85	Tuntas
10	DIVA MUDZRIKA ALIFAH	P	90	Tuntas
11	ELISA SOFIA MAULIDA PUTRI	P	95	Tuntas
12	FELIA ZARA BARARA MARDIANA	P	70	Tidak Tuntas
13	GILANG MAULANA CAHYA DWI PUTRA	L	100	Tuntas
14	JASMINE ISLAMI PUTRI	P	65	Tidak Tuntas
15	KANAYA THABITA SAKHI FIRMANSYAH	P	85	Tuntas
16	MADISRA RAHMA SUGIYANTI	P	75	Tuntas
17	MALIKA SALSABILA ADHA	P	55	Tidak Tuntas
18	MOCH. RICO REVALLDY	L	75	Tuntas
19	MOH. FARDAN PUTRA RAMADAN	L	100	Tuntas

20	MOH. IQBAL PUTRA H	L	95	Tuntas
21	MUH. DIMAS FERDIANSYAH	L	75	Tuntas
22	MUHAMMAD AFFANDI AZFAR	L	80	Tuntas
23	MUHAMMAD ARKAN ATAYA OKTAVIAN	L	100	Tuntas
24	MUHAMMAD REXA N. A.	L	100	Tuntas
25	MUHAMMAT FARDHAN MAULANA	L	85	Tuntas
26	NATASYA RISKI DESTIANI	P	95	Tuntas
27	NAWANG WULAN	P	55	Tidak Tuntas
28	NUR SABRINA F.	P	85	Tuntas
29	REGY MULIA PUTRA	L	100	Tuntas
30	REYNALDO JULIANTO PUTRA	L	90	Tuntas
31	SABIAN RIO TARAYA	L	60	Tidak Tuntas
32	SINDI OKTAVIANA	P	90	Tuntas

Dari tabel di atas, kita dapat menghitung rata-rata dan ketuntasan klaksikal dengan menggunakan rumus berikut ini :

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

$$= \frac{2790}{33} = 84,54$$

$$\text{Ketuntasan Hasil Belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{28}{33} \times 100\% = 84,84\%$$

Berdasarkan perhitungan data di atas maka diperoleh rata-rata hasil 84,54 dengan ketuntasan klaksikal 84,84%. Terdapat 27 siswa yang tuntas sedangkan 5 siswa lainnya tidak tuntas. Dengan demikian data tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu diatas KKM (75). Dengan demikian pemanfaatan game edukasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII G di SMPN 6 Jember dinyatakan berhasil dan dicukupkan pada siklus II ini.

d. Refleksi

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran siklus II. Peneliti bersama guru kolaborator melakukan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS materi Lembaga sosial dengan memanfaatkan *game* edukasi *wordwall*. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Siswa lebih siap menerima pelajaran, sehingga pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, lancar dan sesuai rencana pembelajaran.
2. Siswa lebih bersikap aktif dan mulai menunjukkan rasa antusiasnya dalam melangsungkan proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan wawancara kepada peserta didik kelas VIII G di SMPN 6 Jember yang bernama Afrilia Dwi Damayanti, mengatakan, “lebih menarik jika mengerjakan soal di HP karena ada gambar nya dan lebih semangat”.

Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik merasa lebih semangat ketika mengerjakan soal melalui *game* edukasi *wordwall* dikarenakan *audio visual* dari gadget memberikan kesan yang menarik sehingga peserta didik antusias dalam mengerjakan soal. Sama halnya ketika proses pembelajaran, peserta didik juga lebih

senang ketika menggunakan media *game* edukasi daripada pembelajaran *konvensional* pada umumnya.⁵¹



Gambar 4. 3

Pelaksanaan Siklus II

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari tanggal 5 sampai 24 Oktober 2024 di kelas VIII G SMP Negeri 6 Jember dengan jumlah 33 siswa, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa sehingga pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMPN 6 Jember dapat dikatakan efektif. Adapun pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut :

1. Pra Siklus

Pada tahap ini diperoleh skor *pretest* hasil belajar siswa kelas VIII G masih dibawah rata-rata yaitu dengan nilai rata-rata 56,6 dengan ketuntasan klaksikal 12,12%. Dengan demikian rata – rata pada data tersebut belum

⁵¹ Afrilia, Wawancara kepada Siswa Kelas VIII G

mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum dikatakan maksimal.

Adapun hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas VIII G yang didapat oleh peneliti “Beberapa materi masih belum dipelajari, kalau mengerjakan sambil nulis bikin ngantuk”.⁵²

Dari hasil wawancara kepada Afriliya Dwi Damayanti salah satu siswa dengan nilai hasil belajar pada tahap pra siklus tidak tuntas, dapat diketahui bahwa terdapat materi yang masih belum dikuasai serta kurang semangatnya siswa mengerjakan soal dalam bentuk soal tulis.

2. Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan tanggal 9-10 Oktober 2024 dan 16 – 17 Oktober 2024 oleh peneliti dan didampingi dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII G sebagai kolaborator yaitu bapak M. Kurniawan, S.Pd. di SMP Negeri 6 Jember. Pada siklus ini, diperoleh hasil belajar siswa dengan rata – rata nilai 66,12 dan ketuntasan klaksikal 48,48%. Terdapat 14 siswa yang tuntas dan 19 siswa lainnya tidak tuntas. Dari data tersebut telah terjadi peningkatan dari tahap pra siklus namun masih diperlukan tindakan pada siklus II karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75.

Adapun hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas VIII G yang didapat oleh peneliti sebagai berikut :

⁵² Afriliya Dwi Damayanti, Wawancara kepada Siswa Kelas VIII G, Oktober 8, 2024 SMP Negeri 6 Jember

“ Daripada pembelajaran full ceramah dan mengerjakan LKS, saya lebih suka dan semangat mengerjakan soal menggunakan media *Wordwall*”.

“ Lebih suka belajar sambil bermain game, namun *wifi* disekolah kadang terputus-putus jadi menggunakan kuota pribadi”.⁵³

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tahap siklus I, peserta didik lebih antusias ketika menggunakan *game wordwall* dalam proses pembelajaran, namun beberapa anak terkendala koneksi internet karna tidak memiliki kuota internet pribadi sehingga harus menyambungkan ke *wifi* sekolah yang terputus-putus.

3. Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 – 24 Oktober 2024 dan 30-31 Oktober 2024. Pembelajaran pada siklus II tetap dilaksanakan oleh peneliti dan didampingi oleh kolaborator yaitu bapak M. Kurniawan, S.Pd. di SMP Negeri 6 Jember. Pada tahap ini, hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu diperoleh rata – rata nilai 84,54 dengan ketuntasan klaksikal 84,84%. Terdapat 28 siswa yang tuntas sedangkan 5 siswa lainnya tidak tuntas. Pencapaian hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni diatas KKM (75). Dengan begitu pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII G di SMPN 6 Jember dengan materi Lembaga Sosial dinyatakan berhasil dan dapat dicukupkan pada siklus II ini.

⁵³ Nur Sabrina, Wawancara kepada Siswa Kelas VIII G, Oktober 17, 2024 SMP Negeri 6 Jember

Adapun hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas VIII G yang didapat oleh peneliti sebagai berikut :

“sebelum pembelajaran hari ini saya belajar malamnya, agar dapat nilai tertinggi dan jadi pemenang waktu mengerjakan soal di *game wordwall*, namun durasi waktu pengerjaan setiap soal hanya 2 menit sehingga saya tergesa- gesa dalam mengerjakannya”⁵⁴.

Dari hasil wawancara kepada Nawang Wulan salah satu siswa yang nilai hasil belajarnya pada tahap siklus I tuntas namun pada siklus II tidak tuntas, dapat diketahui bahwa ada beberapa kendala ketika mengerjakan soal di tahap siklus II sehingga nilai hasil belajarnya tidak tuntas, penetapan durasi pengerjaan soal yang terlalu cepat sehingga kurang teliti dalam menjawab soal.

Setelah mengamati proses Penelitian Tindakan kelas dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II, maka dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata – rata hasil belajar siswa pada masing – masing siklus ini. Berikut perbandingan antara tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4. 9
Perbandingan Hasil Belajar Siswa tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata – rata hasil belajar	56,6	66,12	84,54
Ketuntasan <i>Klaksikal</i>	12,12%	48,48%	84,84%

⁵⁴ Nawang Wulan, Wawancara kepada Siswa Kelas VIII G, Oktober 31, 2024 SMP Negeri 6 Jember

Dari tabel diatas dapat dilihat jelas bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa mulai dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, hal ini menandakan bahwa siswa dapat mengetahui, dan memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Pernyataan diatas sejalan dengan hasil belajar ranah kognitif yang merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu : *knowledge* (pengetahuan /hafalan /ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).⁵⁵ Penelitian ini dapat dikatakan efektif karena dari data hasil belajar siswa menggunakan media *game* edukasi *wordwall* telah mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 6 Jember dikatakan berhasil meningkat dan efektif sehingga penelitian tindakan kelas dicukupkan pada siklus II.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Jane McGonical, yaitu *game* dapat membantu pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri peserta didik untuk bekerja dalam tim. Permainan *game* dirasa lebih menyenangkan dan mampu memberikan kesan bermakna dan membangkitkan semangat dalam diri. Dari teori diatas membuktikan juga bahwa penerapan *game* edukasi *wordwall* pada siswa

⁵⁵ Junaidi, Pengembangan Evaluasi,, 38

kelas VIII G SMPN 6 Jember juga dapat meningkatkan semangat belajar dan pengetahuan peserta didik, siswa juga lebih percaya diri ketika menggunakan *game* edukasi *wordwall*, mereka mempunyai keinginan percaya diri untuk dapat menjadi pemenang dalam game tersebut.

Berdasarkan rekap data observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, dimana pada siklus I dan siklus II siswa sudah nampak aktif dan antusias didalam kelas. Siswa juga disiplin dalam mengikuti arahan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pernyataan diatas sejalan dengan cakupan hasil belajar yaitu ranah afektif merupakan ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.⁵⁶

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu diantaranya, oleh Noviyanti yang menunjukkan bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kreativitas kognitif peserta didik.⁵⁷ Temuan serupa juga dilakukan oleh, Amalia Fauziah, yang menyatakan bahwa Inovasi Media Pembelajaran berbasis

⁵⁶ Junaidi, Pengembangan Evaluasi., 38

⁵⁷Novyanti, Happy Indira Dewi, and Widia Winata, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jurnal Instruksional*, 4.1 (2022), 27–33.

Game Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik⁵⁸. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ainishifa, Hilda, Bunari, Suroyo yaitu, media interaktif berbasis wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah⁵⁹. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ayu Andini yaitu hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Wordwall*⁶⁰. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana, bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan *game* edukasi *wordwall*⁶¹,

Dari beberapa penelitian terdahulu dan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa *game* edukasi *wordwall* mampu untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik baik dari kognitif anak, motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini pun memperkuat temuan sebelumnya bahwa *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dengan demikian penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya bukti empiris mengenai Pemanfaatan *Game* edukasi *Wordwall*

⁵⁸ Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 4(2), 50-59.

⁵⁹ Ainishifa, Hilda, Bunari Bunari, and Suroyo Suroyo. "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 1 KABUN." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 8.3 (2023): 321-331.

⁶⁰ Andini, Ayu. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

⁶¹ Permana, Septariawan Prasetya, and Kasriman Kasriman. "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 7831-7839.

untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam dunia Pendidikan khususnya di Sekolah Menengah Pertama.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dampak yang terjadi pada pemanfaatan game edukasi wordwall terhadap hasil belajar siswa adalah meningkatnya hasil belajar siswa dari pra siklus, ke siklus I dan ke siklus II.

Pada tahap pra siklus diperoleh rata – rata 56,6 dengan ketuntasan klaksikal 12,12%. Hal ini bisa dikatakan belum berhasil dikarenakan belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu (75). Materi yang komplek mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum dikatakan maksimal.

Pada tahap siklus I diperoleh rata – rata 66,12 dengan ketuntasan klaksikal 48,48%. Dari data tersebut telah terjadi peningkatan dari tahap pra siklus namun masih diperlukan tindakan pada siklus II karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75.

Pada tahap siklus II diperoleh rata – rata 84,54 dengan ketuntasan klaksikal 84,84%. Pencapaian hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni diatas KKM (75). Dengan begitu pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII G di SMPN 6 Jember dengan materi Lembaga Sosial dinyatakan berhasil dan dapat dicukupkan pada siklus II ini.

Dari hasil observasi kegiatan siswa juga sudah sangat baik dalam berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas, siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Sehingga penelitian tindakan kelas ini dengan judul pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII G SMP Negeri 6 Jember dikatakan berhasil dan efektif.

B. Saran – saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya. Keberhasilan pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 6 Jember sebagai salah satu solusi yang dapat dijadikan dasar oleh peneliti untuk memberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu menerapkan media pembelajaran baik media berbasis *wordwall* ataupun media lainnya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang tidak lain mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dengan menggunakan media yang menarik maka akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini mampu menambah referensi sekaligus acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya dengan tema judul yang serupa. Namun tetap harus mempertimbangkan segala kendala atau kekurangan dari penggunaan media yang nantinya diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainishifa, Hilda, Bunari, and Suroyo, 'Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8.3 (2023), 321–31
- Amalia Fauziah Azhari, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati, 'Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4.2 (2023), 50–59.
- Andarusni Alfansyur, Mariyani, "Seni Mengolah Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Nasional," *jurnal kajian, penelitian dan pengembangan pendidikan sejarah*, No. 2, (2020): 148.
- Andini, Ayu, Luki Yunita, and Dedi Irwandi, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur', *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10.1 (2023), 11–28
<<https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>>
- Ardis Nur Irsyad Surahmawan and others, 'Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia', *Pisces*, 1 (2021), 95–105 <<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>>.
- Ari Yulianti and Ekohariani, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar', *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5.1 (2020), 527–33
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>>.
- Azhari, Amalia Fauziah, Fairuza Khadijah, and Dian Rif'iyati, 'Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4.2 (2023), 50–59
- Buku ajar evaluasi pembelajaran PPKN. (2021). (n.p.): Bening Media Publishing. Darsono, and Widya Karmilasari, 'Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD, Unit I: Bahasa Indonesia', *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 2019, 1–74

- Fidya, Ihfanti, Romdanih, and Eva Oktaviana, 'Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 2021, 219–27
- Hana Octa Isnaya, 'Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Upaya Mengurangi Tingkat Kecemasan Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah', 2022, 5–6.
- Hasanah, Siti Mazro'atul, 'Persepsi Guru Ips Terhadap Pengembangan Laboratorium Ips Di Smp Kota Magelang', *Jurnal lib.unnes.ac.id* 2019
- Hilda Ainishifa, Bunari, and Suroyo, 'Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Blajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun', *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8.3 (2023), 321–31.
- Ihfanti Fidya, Romdanih, and Eva Oktaviana, 'Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 2021, 219–27.
- Isnaya, Hana Octa, 'Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Upaya Mengurangi Tingkat Kecemasan Matematika Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah', 2022, 5–6
- Junaidi, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI Cet. 1*. Direktorat Pendidikan Agama Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2013
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Propesi Guru*, Jakarta: PT. Grapindo Persada, 2011, hlm. 42
- Mamun, M. A.A., and M. Hasanuzzaman, 'Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management', 2020, 1–14
- Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma. "Konsep Dasar IPS." Sleman : Komojoyo Press, (2021),
- Moh. Sutomo, "Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)", (Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2022)
- Nafia Wafiqni and Fanny Mestyana Putri, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan', *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.1 (2021), 68–83
<<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>>.
- Ningtyas, Ardina Fitria, Urip Tisngati, And Vit Ardhyantama. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Iv*. Diss. Stkip

Pgri Pacitan, 2024.

Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto, 'Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar', *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7.1 (2022), 140 <<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>>

Novyanti, Happy Indira Dewi, and Widia Winata, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris', *Jurnal Instruksional*, 4.1 (2022), 27–33

Permana, Septariawan Prasetya, and Kasrman Kasrman, 'Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 7831–39 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>>

Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011, hlm. 45

Rahmahsari, Dinda Afifah. *Hubungan Self Concept Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi (Studi Korelasional Di Kelas X Mipa Sma Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)*. Diss. Universitas Siliwangi, 2023.

Septariawan Prasetya Permana and Kasrman Kasrman, 'Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 7831–39 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>>.

Supardi, Mohammad Rizky Satria, Sari Oktafiana, and M. Nursa'ban, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP Kelas VIII, Penelitian Tindakan Kelas*, 2021

Surahmawan, Ardis Nur Irsyad, Diyah Yulida Arumawati, Lita Ratna Palupi, Retno Widyaningrum, and Vika Puji Cahyani, 'Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia', *Pisces*, 1 (2021), 95–105 <<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>>

UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, Title', *Demographic Research*, 49.0 (2003), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen

Wafiqni, Nafia, and Fanny Mestyana Putri, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan', *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.1 (2021), 68–83

<<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>>

Yulianti, Ari, and Ekohariani, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar', *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5.1 (2020), 527–33
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 Surat Pernyataan Keaslian Penulis

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Afifah Nurul Magfiroh
NIM : 2114101090011
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "*Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 6 Jember*" merupakan hasil karya sendiri mulai dari awal sampai akhir proses penelitian, penyusunan skripsi, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan keaslian tulisan skripsi ini diproses dan disusun dengan sebenar-benarnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 12 Desember 2024
Saya Yang Menyatakan


Afifah Nurul Magfiroh
NIM.21141010900

Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5991/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 6 Jember

Jl. Hayam Wuruk, No. 143, Sempursari, Kaliwates, Gerdu, Kec. Kaliwates Kab.Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101090011

Nama : Afifah Nurul Magfiroh

Semester : Semester 7

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Untuk mengadakan penelitian mengenai; PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 6 JEMBER, selama 40 hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Rahmat Eko hariyanto

Adapun pihak yang dituju adalah sebagai berikut :

1. M. Satria Kurniawan, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 September 2024.

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMA

Lampiran 3 : Surat Keterangan selesai penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER SMP NEGERI 6 JEMBER Jl. Hayam Wuruk No. 39, Kaliwates, Jember, Jawa Timur 68135 Telepon (0331) 485148	
---	--	---

SURAT KETERANGAN HASIL PENELITIAN
No. 400.3.5/566/35.09.310.11.20523908/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: RAHMAT EKO HARIYANTO, S. Pd, M.Pd
NIP	: 19730204 2005011013
Pangkat/Gol	: Pembina Tk.I / IV.b
Jabatan	: Kepala SMP Negeri 6 Jember
Alamat Sekolah	: Jl. Hayam Wuruk 39 Jember

menerangkan dengan sebenarnya bahwa yang bersangkutan di bawah ini telah melaksanakan penelitian mengenai “ Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS”, yang dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober s.d 24 Oktober 2024 Kelas VIIIG di SMP Negeri 6 Jember.

Nama	: Afifah Nurul Magfiroh
NIM	: 214101090011
Semester	: VII
Program Studi	: Pendidikan IPS
Universitas	: UIN KHAS Jember

Demikian, Surat Keterangan ini dibuat agar dapatnya dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

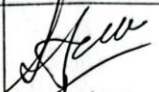
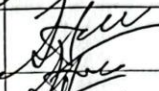
Jember, 13 Desember 2024
Kepala SMP Negeri 6 Jember


Rahmat Eko Hariyanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 197302042005011013



Lampiran 4 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN SMPN 6 JEMBER

No	Hari/Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Selasa, 11 Juni 2024	Observasi awal terkait pembelajaran IPS di SMPN 6 Jember bersama guru Mata Pelajaran IPS	
2.	Sabtu, 5 Oktober 2024	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SMPN 6 Jember	
3.	Senin, 7 Oktober 2024	Konsultasi bersama guru mata Pelajaran IPS	
4.	Selasa, 8 Oktober 2024	Pelaksanaan tahap Pra Siklus	
5.	Selasa, 15 Oktober 2024	Pelaksanaan Siklus I	
6.	Rabu, 16 Oktober 2024	Pelaksanaan Siklus I	
7.	Selasa, 22 Oktober 2024	Pelaksanaan tahap siklus II	
8.	Selasa, 23 Oktober 2024	Pelaksanaan tahap siklus II	
9.	Kamis, 24 Oktober 2024	Konsultasi dan diskusi bersama kolaborator guru IPS kelas VIII G terkait evaluasi hasil observasi	
10.	Kamis, 12 Desember 2024	Meminta surat keterangan telah selesai penelitian	

Mengetahui

Kepala SMP Negeri 6 Jember



Rahmat Eko Harianto, S.Pd., M.Pd

197302042005011013

Jember, 12 Desember 2024

Guru Mata Pelajaran IPS



M. Satria Kurniawan

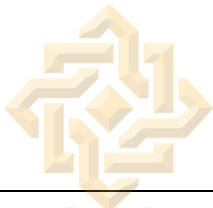
NIPPPK. 19841110202221002

Lampiran 5: Daftar Penilaian Sumatif Tengah Semester Kelas VIII G SMP
Negeri 6 Jember

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	SUMATIF LINGKUP MATERI				NILAI SUMATIF TENGAH SEMESTER
		1	2	3	4	
1	AFRILIA DWI DAMAYANTI	74	80	80	78	74
2	AGHA ABRIYAN BENY SHAPUTRA	76	78	78	76	78
3	AHMAD DANIL ALFAN SYARIF	73	70	76	78	68
4	ALFIN HASAN NUR ISLAMI	78	76	74	76	73
5	ALGIS SANDYA YODHA	78	76	78	78	70
6	ANDIKA NAFA ZACHRIN	78	80	80	78	80
7	ARDIONA NAUFAL HARIYANTO	78	80	78	78	70
8	BERIL FIKRI PRATAMA	76	78	80	76	75
9	CITRA AISHA HUMAIRA	78	78	80	78	73
10	DIVA MUDZRIKA ALIFAH	80	82	80	80	82
11	ELISA SOFIA MAULIDA PUTRI	76	74	78	74	76
12	FELIA ZARA BARARA MARDIANA	80	82	80	74	86
13	GILANG MAULANA CAHYA DWI PUTRA	78	78	80	78	70
14	JASMINE ISLAMI PUTRI	78	80	74	78	70
15	KANAYA THABITA SAKHI FIRMANSYAH	78	80	80	78	80
16	MADISRA RAHMA SUGIYANTI	76	78	74	78	76
17	MALIKA SALSABILA ADHA	78	78	82	78	78
18	MOCH. RICO REVALLDY	76	80	82	78	80
19	MOH. FARDAN PUTRA RAMADAN	78	76	74	76	84
20	MOH. IQBAL PUTRA H	76	78	76	78	70
21	MUH. DIMAS FERDIANSYAH	78	76	72	76	80
22	MUHAMMAD AFFANDI AZFAR	76	76	74	78	70
23	MUHAMMAD ARKAN ATAYA OKTAVIAN	78	80	88	78	78
24	MUHAMMAD REXA N. A.	78	76	78	76	78
25	MUHAMMAT FARDHAN MAULANA	76	78	80	86	78
26	NATASYA RISKI DESTIANI	78	80	80	78	76
27	NAWANG WULAN	78	76	82	76	60
28	NUR SABRINA F.	80	78	78	78	80
29	REGY MULIA PUTRA	78	76	80	80	76
30	REYNALDO JULIANTO PUTRA	78	78	80	76	78
31	SABIAN RIO TARAYA	76	78	80	78	80
32	SINDI OKTAVIANA					
33	STEFANI MERRY ADVENTRY	76	78	76	80	73

Lampiran 6 Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus penelitian
Pemanfaatan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 6 Jember tahun Pelajaran 2024/2025	1. <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> 2. Hasil Belajar	<i>Game</i> edukasi <i>Wordwall</i> 1. Pengertian <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> 2. Macam – macam <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> 3. Penerapan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran 4. Efektivitas <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran Hasil Belajar 1. Pengertian hasil belajar 2. Aspek – aspek hasil belajar 3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	1. Subjek penelitian : Siswa kelas VIII G SMP Negeri 6 Jember 2. Informan penelitian : Guru IPS SMP Negeri 6 Jember	1. Jenis : PTK 2. Teknik pengumpulan data : - Observasi - Wawancara - Tes - Dokumentasi 3. Analisis data : Pendekatan kualitatif dengan rumus : - Hasil belajar siswa $Pa = \frac{a}{m} \times 100 \%$ Keterangan : - Pa = presentase ketuntasan belajar siswa - a = skor yang diperoleh siswa - M = skor maximum Prosedur penelitian model siklus Suharsimi Arikunto Siklus I : 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Observasi 4. Refleksi	1. Bagaimana pemanfaatan <i>Game</i> edukasi <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 6 Jember tahun ajaran 2024/2025 ?

				Siklus II 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Observasi 4. Refleksi	
--	--	--	---	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 : Lembar Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Keterangan		Kategori				
		Ada	Tidak	1	2	3	4	5
1.	Siswa menjawab salam							
2.	Siswa konsisten mengikuti proses selama pembelajaran.							
3.	Siswa menyimak penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.							
4.	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait tata cara pemanfaatan game edukasi wordwall							
5.	Siswa menyelesaikan soal test yang telah dibuat oleh guru di game edukasi wordwall							
6.	Siswa menyimak terkait penjelasan soal yang telah dikerjakan							
7.	Siswa menyimak dan mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang telah dipelajari bersama.							
8.	Siswa dan guru menutup pembelajaran dengan do'a bersama							
	Jumlah							

Lampiran 8 Modul Ajar

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

IDENTITAS	
Nama Sekolah	: SMPN 6 JEMBER
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester/Fase	: VIII / 1 / Fase D
Tema 01	: Kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam
Subtema	: - Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia
Alokasi Waktu	: 3 kali pertemuan (24 JP x 40 menit)
CAPAIAN PEMBELAJARAN IPS FASE D (ELEMEN PEMAHAMAN)	
Mata pelajaran IPS terkait dengan pandangan bahwa IPS sebagai materi pembelajaran yang berkaitan dengan fakta, konsep, prosedur, dan metakognisi, maka cakupan materi dalam elemen ini adalah: 1. <i>Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu;</i> materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan regional, nasional, hingga global. Selain itu, materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi, dan politik. Mempelajari konektivitas dan interaksi tersebut mengasah kemampuan berpikir kritis pelajar memahami efek sebab dan akibat. 2. <i>Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa praaksara, kerajaan, kolonial, awal kemerdekaan sampai dengan sekarang;</i> Selain pengetahuan mengenai perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia, bagian ini menjadi sarana untuk merefleksikan kondisi kehidupan masyarakat dari masa praaksara, Hindu, Budha, Islam, kolonialisme hingga kemerdekaan untuk memunculkan semangat kebangsaan. Materi ini juga menjadi sarana mengasah kesadaran untuk berpikir dari berbagai perspektif berdasarkan perbedaan historis, geografis, ekonomi, sosial dan budaya, serta menggunakan pengetahuan tersebut untuk kehidupan masa depan yang berkelanjutan. 3. <i>Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial;</i> materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda, serta mempelajari dan menjalankan peran sebagai warga Indonesia dan bagian dari warga dunia ditinjau secara sosiologis, historis, geografis, maupun sebagai pelaku ekonomi. Siswa mempelajari tentang interaksi dan institusi sosial, peluang dan tantangannya untuk mewujudkan pembangunan keberlanjutan bagi kemaslahatan manusia dan	

bumi.

4. *Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya dan berteknologi di era global*; materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Siswa menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menganalisis faktor-faktor penyebab kelangkaan, permintaan, penawaran, harga pasar, serta inflasi. Mengidentifikasi peran lembaga keuangan, nilai, serta fungsi uang. Mendeskripsikan pengelolaan, sumber-sumber pendapatan dan pengeluaran keuangan keluarga, perusahaan serta negara. Mengidentifikasi hak dan kewajiban dalam jasa keuangan. Ruang lingkup ini menjadi salah satu ruang untuk peserta berlatih membangun kesadaran dan memberikan kontribusi ke masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup di tingkat lokal namun dalam perspektif global.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Mahaesa, dan berakhlak mulia.
2. Berkebhinekaan global.
3. Bergotong-royong.
4. Mandiri.
5. Bernalar kritis.
6. Kreatif.

SARANA DAN PRASARANA

1. Media dan Bahan
 - a. Peta wilayah Indonesia dan peta pusat-pusat perdagangan kuno Nusantara
 - b. Gambar keragaman sosial budaya, perahu kuno, sumber daya alam, mesjid, rumah sakit, sekolah dsb.
 - c. Kartu soal untuk model pembelajaran jigsaw.
 - d. Laptop
 - e. Infocus projector
 - f. Alat Tulis Kantor (ATK)
2. Sumber Belajar
 - a. Nursa'ban, M. dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (halaman 1-62).
 - b. Kurnia, Anwar dan Epi Indriani. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs. Kelas VIII*. Jakarta: Yudhistira (halaman 1-70).
 - c. Internet, perpustakaan, dan lingkungan sekitar.

PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Pendekatan: keterampilan proses, saintifik, kooperatif, kontekstual, konstruktivisme.
2. Metode/model: model jigsaw, model *think pair share* (berpikir berpasangan dan berbagi), metode resitasi, model pembelajaran berbasis masalah (*problem based*

learning/PBL), model pembelajaran *grup investigation*, metode saintifik, dan model *student teams achivement divisions (STAD)*/tim siswa kelompok prestasi)

KOMPONEN INTI

TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu: 1. menganalisis peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia, 2. mengaitkan antara kondisi geografis dan munculnya interaksi dengan bangsa asing.	
PEMAHAMAN BERMAKNA	
Pemahaman siswa terhadap keluarga dan awal kehidupan masih kurang atau belum mengetahui. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk memahami dan mengeksplorasi pengetahuan tentang keragaman alam Indonesia, pemanfaatan potensi sumber daya alam Indonesia, kondisi sumber daya manusia Indonesia, peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia, serta kondisi geografis dan munculnya interaksi dengan bangsa asing, serta selanjutnya bisa merefleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.	
PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Bagaimana peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia? 2. Apa kaitan antara kondisi geografis dan munculnya interaksi dengan bangsa asing?	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
PERTEMUAN 01 (PRA SIKLUS)	
Materi pembelajaran : Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia - Pengertian Lembaga sosial - Karakteristik Lembaga sosial	
Metode/model pembelajaran : Metode ceramah dan tanya jawab / Ekspositori	
Langkah	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	1. Guru dan siswa mengucapkan salam, sapa, dan berdoa. 2. Mengecek kehadiran siswa. 3. Sebagai apersepsi, diperlihatkan gambar mesjid, rumah sakit, sekolah, dan pasar, siswa mendapat pertanyaan, misalnya apakah kalian pernah pergi ke tempat-tempat tersebut? apakah yang kalian lakukan ketika berada di tempat tersebut? Bagaimana kegiatan yang ada di tempat tersebut? kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari. 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, yaitu:

	a. mengemukakan definisi lembaga sosial b. mengidentifikasi jenis-jenis lembaga sosial c. menjelaskan definisi norma dan tingkatan norma.
Kegiatan Inti (60 menit)	1. Guru memberikan soal pretest kepada siswa pada lembar soal yang sudah disiapkan 2. Guru memberikan penjelasan singkat tentang definisi lembaga sosial dan jenis-jenis lembaga menggunakan metode ekspositori (ceramah dan tanya jawab) 3. Guru menjelaskan materi yang disampaikan kepada siswa. 4. Siswa mencermati materi pembelajaran pada media presentasi 5. Guru dan siswa melakukan tanya jawab interaktif tentang materi yang telah disampaikan sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi
Kegiatan Penutup (10 menit)	1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan. 2. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman pembelajaran. 3. Menyampaikan pesan moral dari salah satu dimensi atau elemen profil pelajar Pancasila. 4. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong siswa mempelajari lebih lanjut, serta menginformasikan aktivitas pembelajaran berikutnya. 5. Guru dan siswa mengucapkan salam dan berdoa.
PERTEMUAN 02 (SIKLUS I)	
Materi pembelajaran : Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia - Jenis – jenis lembaga sosial - Fungsi lembaga sosial	
Metode/pendekatan pembelajaran : Ekspositori / ceramah dan tanya jawab	
Langkah	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	1. Guru dan siswa mengucapkan salam, sapa, dan berdoa. 2. Mengecek kehadiran siswa. 3. Sebagai asesmen formatif, siswa diberi pertanyaan dari materi pelajaran sebelumnya kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari.) 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, yaitu: a. menganalisis jenis – jenis lembaga sosial (lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik)
Kegiatan Inti (60 Menit)	1. Guru sebelumnya sudah menyiapkan media bantu seperti laptop dan proyektor. 2. Guru menyampaikan materi tentang jenis – jenis lembaga sosial.

	3. Siswa mencermati materi pembelajaran pada media presentasi. 4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab interaktif tentang materi yang telah disampaikan sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi. 5. Guru menyiapkan link wordwall Link media :https://wordwall.net/resource/79306629 6. Siswa dapat mengakses link yang sudah dibagikan pada <i>Group WhatsApp</i> masing-masing 7. Guru mempersilahkan siswa untuk log-in ke game <i>Wordwall</i> 8. Guru mempersilahkan siswa untuk menjawab soal kepada siswa pada link yang sudah diberikan. 9. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan soal pada siklus I 10. Siswa mengumpulkan hasil tugasnya dan skor otomatis terlihat dalam tampilan <i>wordwall</i>
Kegiatan Penutup (10 menit)	1. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman pembelajaran. 2. Menyampaikan pesan moral dari salah satu dimensi atau elemen profil pelajar Pancasila. 3. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong siswa mempelajari lebih lanjut, serta menginformasikan aktivitas pembelajaran berikutnya. 4. Guru dan siswa mengucapkan salam dan berdoa.
PERTEMUAN 03 (SIKLUS II)	
Materi pembelajaran	: Lembaga sosial - Peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik)
Metode/model pembelajaran	: Ekspositori / ceramah dan tanya jawab
Langkah	Kegiatan
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	1. Guru dan siswa mengucapkan salam, sapa, dan berdoa. 2. Mengecek kehadiran siswa. 3. Sebagai asesmen formatif, siswa diberi pertanyaan dari materi pelajaran sebelumnya kemudian mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari. 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran, yaitu: peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan,) 5. menganalisis peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik) 6. menganalisis peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan

	sumber daya manusia (peranan lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, politik).
Kegiatan Inti (60 Menit)	7. Guru sebelumnya sudah menyiapkan media bantu seperti laptop dan proyektor. 8. Guru menyampaikan materi tentang jenis – jenis lembaga sosial. 9. Siswa mencermati materi pembelajaran pada media presentasi. 10. Guru dan siswa melakukan tanya jawab interaktif tentang materi yang telah disampaikan sebagai tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi. 11. Guru menyiapkan link wordwall Link media :https://wordwall.net/resource/79306629 12. Siswa dapat mengakses link yang sudah dibagikan pada Group WhatsApp masing-masing 13. Guru mempersilahkan siswa untuk log-in ke game Wordwall 14. Guru mempersilahkan siswa untuk menjawab soal kepada siswa pada link yang sudah diberikan. 15. Guru mengamati siswa dalam pengerjaan soal pada siklus I 16. Siswa mengumpulkan hasil tugasnya dan skor otomatis terlihat dalam tampilan wordwall
Kegiatan Penutup (10 Menit)	17. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman pembelajaran. 18. Menyampaikan pesan moral dari salah satu dimensi atau elemen profil pelajar Pancasila. 19. Guru dan siswa mengucapkan salam dan berdoa.
ASESMEN	
1. Asesmen Sikap Asesmen sikap dilakukan melalui pengamatan (observasi) guru selama kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) berlangsung. Asesmen sikap dilakukan untuk memantau perilaku siswa dalam kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Perilaku siswa yang diamati terdiri dari enam dimensi, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; mandiri; bergotong-royong; berkebinekaan global; bernalar kritis; dan kreatif	

Contoh format asesmen sikap (diisi dengan ceklis / $\surd$):

No	Dimensi	Mulai Berkemban g	Sedang Berkemban g	Berkemban g Sesuai Harapan	Sangat Berkemban g
1.	Bergotong royong				
2.	Bernalar kritis				
3.	Kreatif				

2. Asesmen Pengetahuan dan Asesmen Keterampilan

Asesmen pengetahuan dan asesmen keterampilan dilaksanakan melalui asesmen formatif dan asesmen sumatif.

- Asesmen formatif berbentuk pertanyaan/kuis tertulis atau lisan di awal, di tengah, atau di akhir proses pembelajaran; penilaian diri; penilaian antarteman.
- Asesmen sumatif berbentuk tes tertulis Sumatif Lingkup Materi, Sumatif Akhir Semester (SAS) pada semester 1/Sumatif Akhir Tahun (SAT) pada semester 2, tes lisan, penugasan, kinerja/praktik, produk, proyek, portofolio.
- Tes tertulis pada Sumatif Lingkup Materi dan Sumatif Akhir Semester/Sumatif Akhir Tahun berbentuk pilihan ganda biasa, pilihan ganda kompleks, dan uraian/esai.

REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial

Siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) diberikan program pembelajaran remedial. Pembelajaran remedial dapat dilakukan pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Langkah-langkah dalam pembelajaran remedial antara lain:

- Identifikasi permasalahan pembelajaran siswa.
- Merancang pembelajaran remedial
- Membuat perencanaan pembelajaran remedial
- Menyiapkan perangkat pembelajaran remedial
- Melaksanakan pembelajaran remedial
- Melaksanakan evaluasi

2. Pengayaan

Bacalah artikel mengenai beberapa hal yang harus menjadi prioritas utama dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Tuliskan hasil analisis tersebut dalam beberapa paragraf.

REFLEKSI GURU, SISWA, DAN PEMBELAJARAN

1. Refleksi Guru

- Apakah kegiatan pembelajaran ini dinilai berhasil?
- Berapa persen siswa mencapai tujuan dalam pembelajaran ini?
- Apa yang menurut Anda berhasil? Kemukakan buktinya!

- d. Apakah Anda menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran ini?
- e. Apa langkah yang akan Anda dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya?
- f. Apakah seluruh siswa dinilai Anda telah mengikuti pembelajaran ini dengan baik?

2. Refleksi Siswa

- a. Apa yang kalian anggap terpenting dari pembelajaran ini?
- b. Bagian mana menurut kalian yang paling sulit dari pembelajaran ini?
- c. Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil pembelajaran?
- d. Bagian mana dari pembelajaran ini yang menurut kalian menyenangkan?
- e. Apa yang ingin kalian pelajari lebih lanjut?

3. Refleksi Pembelajaran

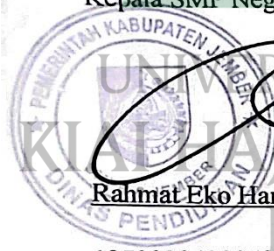
Setelah mempelajari materi pembelajaran, pelajaran apa yang dapat kalian ambil? Pengetahuan apa saja yang kamu peroleh? Sikap apa yang dapat kamu kembangkan? Keterampilan apa saja yang dapat dikuasai? Pada materi pembelajaran ini, kondisi geografis berhubungan dengan pelestarian sumber daya. Kemudian, menurut kalian bagaimanakah solusi atau cara yang tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia? Kita tahu bahwa Indonesia saat ini sedang berada dalam *medium human development* dalam Indeks Pembangunan Manusia. Apa yang seharusnya dilakukan untuk meningkatkan *Human Development Index*?

Mengetahui

Jember, 12 Desember 2024

Kepala SMP Negeri 6 Jember

Peneliti



Rahmat Eko Harianto, S.Pd, M.Pd

19730204200501101

Aiffah Nurul Magfirah

NIM. 214101090011

LAMPIRAN

BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

A. Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia

1. Apa yang dimaksud dengan lembaga sosial?

Lembaga sosial merupakan keseluruhan dari sistem norma yang terbentuk berdasarkan tujuan dan fungsi tertentu dalam masyarakat. Pengertian lain bahwa lembaga sosial merupakan suatu gabungan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan dalam masyarakat. Lembaga sosial terbentuk berawal dari kebutuhan masyarakat akan keteraturan kehidupan bersama yang dianggap penting dalam hidup bermasyarakat sebagai makhluk sosial yang tidak mampu untuk hidup sendiri, mereka saling membutuhkan, sehingga timbul aturan-aturan yang disebut dengan norma kemasyarakatan.

2. Bagaimana Peranan Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam?

a. Peranan Lembaga Keluarga

Lembaga keluarga berperan penting untuk membentuk kepribadian individu agar dapat memanfaatkan sumber daya alam dengan baik dan benar. Apabila semua anggota sudah mampu untuk beradaptasi dalam memanfaatkan sumber daya alam dengan baik dan benar, maka kehidupan masyarakat akan tercipta menjadi kehidupan yang tenang, aman, dan tentram. Pemberian pemahaman kepada anggota keluarga dan pembiasaan yang baik dalam keluarga akan ikut penggunaan sumber daya alam secara arif.

b. Peranan Lembaga Agama

Lembaga agama berperan dalam pemanfaatan sumber daya alam dengan cara menyeimbangkan kehidupan manusia antara dunia dan akhirat. Agama pada dasarnya aktivitas manusia untuk berhubungan dengan Tuhan. Pendidikan agama menuntun individu untuk berperilaku baik terhadap sesama manusia, makhluk hidup lain, dan lingkungan alam di sekitarnya. Semua agama mengajarkan kebaikan dan ketika manusia mempunyai agama, maka manusia akan menjaga dan melestarikan sumber daya alam dengan baik dan tidak akan merusak alam hanya untuk kepentingan dirinya.

c. Peranan Lembaga Ekonomi

Peranan lembaga ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya alam, yaitu menjaga keseimbangan dalam memanfaatkan sumber daya alam. Aturan-aturan dibuat sedemikian rupa, sehingga para pelaku produksi dapat memanfaatkan ketersediaan sumber daya alam secara efektif dan

efisien.

d. Peranan Lembaga Pendidikan

Peranan lembaga pendidikan dalam pemanfaatan sumber daya alam, yaitu memberikan kesadaran menjaga dan melestarikan alam melalui pendidikan dalam memanfaatkan sumber daya alam.

e. Peranan Lembaga Politik

Peranan lembaga politik dalam pemanfaatan sumber daya alam, yaitu adanya suatu undang-undang yang dapat mengatur dan melindungi sumber daya alam yang ada di Indonesia. Undang-undang tentang sumber daya alam bertujuan untuk melindungi sumber daya alam agar tidak dieksploitasi secara berlebihan dan dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya oleh masyarakat yang nantinya dapat dirasakan oleh generasi yang akan datang.

3. Bagaimana Peranan Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Manusia?

a. Peranan Lembaga Keluarga

Peranan lembaga keluarga dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu keluarga merupakan tempat sosialisasi pertama bagi anak. Di lingkungan keluarga, anak bersama dengan ayah dan ibu, diajak memahami lingkungan yang lebih luas, sehingga pada saatnya nanti seorang anak benar-benar siap untuk hidup dalam masyarakat. Oleh orang tuanya, anak diperkenalkan aturan dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat.

b. Peranan Lembaga Agama

Peranan lembaga agama dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu sistem keyakinan dan praktik keyakinan dalam masyarakat. Agama dapat menjadi pelopor dalam menciptakan tertib sosial pada masyarakat. Agama merupakan lembaga atau institusi penting yang mengatur kehidupan rohani manusia. Kita sebagai umat beragama, semaksimal mungkin berusaha untuk terus meningkatkan keilmuan kita melalui rutinitas ibadah sekaligus menguatkan rohani kita.

c. Peranan Lembaga Ekonomi

Peranan lembaga ekonomi dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu lembaga ekonomi mengatur hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan pokok. Lembaga ekonomi bertujuan mengatur bidang-bidang ekonomi dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera dan terpenuhinya kebutuhan masyarakat.

d. Peranan Lembaga Pendidikan

Peranan lembaga pendidikan dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu lembaga pendidikan merupakan tempat berlangsungnya

kegiatan belajar yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik melalui hubungan dengan lingkungan sekitar.

e. Peranan Lembaga Politik

Peranan lembaga politik dalam pemanfaatan sumber daya manusia, yaitu lembaga politik merupakan suatu badan khusus yang mengatur pelaksanaan kekuasaan dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat agar tercapai suatu keteraturan dan tata tertib kehidupan bermasyarakat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 Lembar Validasi Modul Ajar

SMP NEGERI

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Afifah Nurul Magfiroh

NIM : 214101090011

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Penelitian : Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 6 Jember

Nama Ahli Validasi : Rachma Dini Fitria, S.P.,M.SI

Hari / Tanggal :

A. Pengantar

Lembar penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran game edukasi wordwall. Hasil penelitian akan digunakan sebagai bukti validasi, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya modul ajar tersebut digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak / Ibu Dosen dimohon untuk penilaian yang ditinjau dari beberapa aspek, dengan memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai.
2. Bapak / Ibu Dosen dimohon untuk memberikan saran dan dan revisi pada kolom saran yang telah disediakan.
3. Skala Nilai
Skala yang digunakan dalam lembar validasi ini adalah skala linkert, yaitu :
 1. : Tidak Baik
 2. : Kurang Baik
 3. : Cukup Baik
 4. : Baik
 5. : Sangat Baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CS Dipindai dengan CamScanner

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
I. Identitas							
1.	Memuat nama sekolah, nama mata Pelajaran, kelas / fase					✓	
II. Tujuan Pembelajaran							
2.	Memuat tujuan pembelajaran sesuai dengan ATP					✓	
III. Kegiatan Pembelajaran							
3.	A. Pendahuluan Berisi kegiatan untuk mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran, termasuk adanya pertanyaan pemantik					✓	
4.	B. Kegiatan Inti Kegiatan pembelajaran memperhatikan kesiapan, minat, dan karakter belajar siswa, pembelajaran berpusat pada siswa dengan menggunakan metode / model yang merangsang siswa untuk memiliki keterampilan berfikir tinggi (HOTS dan 4C). mengembangkan literasi dan numerasi, menguatkan profil pelajar Pancasila.					✓	
5.	C. Kegiatan Penutup Ada kegiatan refleksi oleh siswa dan guru					✓	
IV. Asesmen							
6.	Ada kegiatan asesmen awal, asesmen sumatif kegiatan, asesmen memuat kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan, ada kegiatan remedial dan pengayaan					✓	

D. Catatan atau Saran

Modul sudah sesuai dan bisa digunakan

Secara umum modul ajar, telah dinilai dinyatakan :

No	Uraian	A	B	C	D
1.	Instrumen Validasi Modul Ajar	✓			

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D = Tidak dapat digunakan

Jember,

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Rachma Dini Fitria, S.P., M.SI.

Lampiran 10 : Lembar Validasi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**A. Identitas Validator**

Nama : Anindya Fajarini, s.pd, M.pd
 NIP : 199003012019032007
 Jurusan :

B. Petunjuk

1. Berilah tanda cheklist (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat Ibu
2. Jika Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Keterangan

1. Sangat sesuai : 4
2. Sesuai : 3
3. Tidak sesuai : 2
4. Sangat Tidak sesuai : 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Format jelas sehingga mempermudah melakukan observasi aktivitas guru dalam pembelajaran		✗	✓	
2.	Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran		✗	✓	
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda			✓	
4.	Penggunaan Bahasa jelas dan mudah dipahami			✓	
5.	Format penulisan benar dan mudah dipahami			✓	
Jumlah				15	

Total Skor	
Rata – rata Skor ($\bar{x}$)	3
Simpulan : Analisis pernyataan pembelajaran sesuai dengan. tujuan dan fokus dari penelitian. Tapi secara garis besar sudah baik. Saran : Lebih detilkan ke arah: pembelajaran yang lebih gramatikal	

Jember, 9 September 2024.

Validator



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 : Lembar Instrumen Wawancara

A. Untuk Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Apakah Bapak selalu membuat perangkat pembelajaran ?
2. Apakah Bapak selalu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelum mengajar?
3. Apakah Bapak pernah menggunakan website *game* edukasi *online* dalam proses pembelajara IPS ?
4. Apakah Bapak pernah memanfaatkan *game* edukasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?
5. Bagaimana cara Bapak mengondisikan siswa agar tetap kondusif saat pembelajaran berlangsung ?
6. Apa saja sumber pembelajaran yang Bapak gunakan dalam mengajar ?
7. Apakah Bapak selalu menggunakan alat peraga dalam mengajar ?
8. Apakah Bapak selalu menyediakan soal evaluasi untuk siswa setiap akhir kegiatan pembelajaran
9. Apa yang Bapak lakukan ketika hasil belajar siswa menurun ?
10. Apakah terdapat dukungan atau pelatihan yang diberikan oleh sekolah terkait penggunaan media online seperti *wordwall* ?

B. Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 6 Jember

1. Apakah dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran IPS guru selalu menggunakan media interaktif ?
2. Apakah kamu senang jika guru menggunakan media interaktif *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS ?
3. Apa saja media yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran IPS ?
4. Apakah penggunaan media *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan semangat belajar kamu ?
5. Setelah menggunakan media *game* edukatif *Wordwall* apakah kamu lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan ?
6. Apakah kamu lebih tertarik dengan media interaktif atau media konvensional

Lampiran 12 : Lembar Validasi Instrumen Wawancara

LEMBAR VALIDASI WAWANCARA**A. Identitas Validator**

Nama : Anindya Fajarini S.pd., M.pd
 NIP : 199003012019032007
 Jurusan :

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validasi yang akan digunakan dalam menilai instrument penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMPN 6 Jember” dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :

Sangat sesuai : 4

Sesuai : 3

Tidak sesuai : 2

Sangat Tidak sesuai : 1

2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan
3. Validasi Instrumen

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara			✓	
2.	Pertanyaan wawancara mudah dipahami			✓	
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda			✓	
4.	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas			✓	
5.	Pedoman wawancara dapat menggali informasi dalam pemanfaatan game edukasi <i>Wordwall</i>			↓	
Jumlah		15			
Total Skor					
Rata – rata Skor ($\bar{x}$)		3			
Kesimpulan :					
Sudah baik					
Saran :					
Bisa ditambahkan point wawancara untuk					
susun.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 9 September 2024
Validator



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd

Lampiran 13 : Hasil Wawancara

a. Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran IPS SMPN 6 Jember

1. Apakah Bapak selalu membuat perangkat pembelajaran ?

Jawaban Guru : Iya, sebelum pembelajaran selalu menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP/ Modul Ajar, biasanya saya buat sebelum tahun ajaran baru sehingga ketika masuk ajaran baru perangkat pembelajaran sudah siap.

2. Apakah Bapak selalu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelum mengajar?

Jawaban Guru : Iya, selalu menggunakan RPP dan modul ajar

3. Apakah Bapak pernah menggunakan website *game* edukasi *online* dalam proses pembelajara IPS ?

Jawaban : Sejauh ini saya pernah mendengar website itu namun belum pernah menggunakannya, saya beberapa kali menggunakan *Quizizz* saja.

4. Apakah Bapak pernah memanfaatkan *game* edukasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?

Jawaban Guru : Belum pernah sejauh ini mbak

5. Bagaimana cara Bapak mengondisikan siswa agar tetap kondusif saat pembelajaran berlangsung ?

Jawaban Guru : Cara saya mengondisikan siswa agar tetap kondusif didalam kelas biasanya saya kasih *game* di kelas, yang menjadi pemenang saya beri voucher jajan ke kantin.

6. Apa saja sumber pembelajaran yang Bapak gunakan dalam mengajar ?

Jawaban Guru : saya pakai buku paket, dari sumber sumber di internet juga, buku online, dan youtub

7. Apakah Bapak selalu menggunakan alat peraga dalam mengajar ?

Jawaban Guru : Belum pernah menggunakan peraga saat pembelajaran

8. Apakah Bapak selalu menyediakan soal evaluasi untuk siswa setiap akhir kegiatan pembelajaran

Jawaban Guru : Iya, namun bervariasi saya biasanya evaluasi nya siswa mengerjakan tugas di buku pengayaan atau buku paket, kadang saya beri kuis langsung jawab lisan.

9. Apa yang Bapak lakukan ketika hasil belajar siswa menurun ?

Jawaban Guru : Saya mengadakan remidi jika nilai siswa menurun

10. Apakah terdapat dukungan atau pelatihan yang diberikan oleh sekolah terkait penggunaan media online seperti wordwall ?

Jawaban Guru : Iya, sekolah menyediakan lab komputer, wifi, dari kepala sekolah juga sangat mendukung, beberapa bulan sekali biasanya diadakan pelatihan pembelajaran menggunakan media online.

b. Hasil Wawancara Siswa Kelas VIII G SMPN 6 Jember

No	Nama Siswa	Pertanyaan	Jawaban
1.	Afrillia Dwi Damayanti	Apakah dalam kegiatan belajar mengajar pembelajaran IPS guru selalu menggunakan media interaktif ?	Pernah beberapa kali menggunakan quizizz, dan PPT
2.	Afrillia Dwi Damayanti	Apakah kamu senang jika guru menggunakan media interaktif game edukasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPS ?	Senang, karena tampilannya menarik, ada musiknya juga, serasa bermain game padahal lagi mengerjakan soal. Mengerjakan jadi lebih tertantang karena ingin jadi pemenangnya.
3.	Afrillia Dwi Damayanti	Apa saja media yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran IPS ?	Pernah menggunakan PPT, <i>Youtube</i> , <i>Vidio</i> Pembelajaran
4.	Nur Sabrina	Apakah penggunaan media game edukasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan semangat belajar	Iya, kita jadi semakin semangat belajar, sebelum pembelajaran

		kamu ?	kami jadi belajar dulu.
	Nur Sabrina	Setelah menggunakan media game edukatif <i>Wordwall</i> apakah kamu lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan ?	Awalnya mengalami kesulitan karena kalau koneksi internet buruk waktu kita mengerjakan soal jadi berkurang, tetapi untuk pengerjaan soalnya mudah dimengerti.
	Nur Sabrina	Apakah kamu lebih tertarik dengan media interaktif atau media konvensional	Sangat tertarik menggunakan media interaktif <i>wordwall</i> .

Lampiran 14 : Lembar Instrumen Dokumentasi

INSTRUMEN DOKUMENTASI

Peneliti : Afifah Nurul Magfiroh
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VIII
 Sekolah : SMP Negeri 6 Jember

No	Data
1.	Visi misi SMPN 6 Jember
2.	Struktur organisasi SMPN 6 Jember
3.	Keadaan guru dan siswa SMPN 6 Jember
4.	Peraturan SMPN 6 Jember
5.	Kebijakan SMPN 6 Jember
6.	Biografi SMPN 6 Jember
7.	Foto pembelajaran di kelas saat memanfaatkan game edukasi Wordwall X
8.	Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial saat menggunakan game edukasi Wordwall X

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 03 September 2024

Peneliti


 Afifah Nurul Magfiroh
 NIM. 214101090011

Lampiran 15 : Lembar Validasi Instrumen Dokumentasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DOKUMENTASI**A. Identitas Validator**

Nama : Anundya Fajarini, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199003012019032007
 Jurusan :

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validasi yang akan digunakan dalam menilai instrument penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMPN 6 Jember” dengan petunjuk penilaian sebagai berikut :

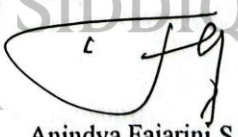
1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :

Sangat sesuai : 4
 Sesuai : 3
 Tidak sesuai : 2
 Sangat Tidak sesuai : 1

2. Jika Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Semua informasi data yang dibutuhkan telah tercantum secara lengkap			✓	
2.	Sumber data berasal dari pihak yang berwenang dan dapat dipertanggungjawabkan			✓	
3.	Data yang tercantum relevan dengan kebutuhan penelitian			✓	
4.	Kesesuaian data dengan judul penelitian			✓	
5.	Bahasa mudah dipahami dan tidak bermakna ganda			✓	
Total Skor					
Rata – rata Skor ($\bar{x}$)		3			
Kesimpulan :					
Sebagaimana sudah ok.					
Saran :					
Point no 7 bukan dokumentasi tapi hasil observasi karena diambil saat pelaksanaan.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 9 September 2024
Validator

Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd

Lampiran 16 : Kisi- Kisi Instrumen Soal Pra Siklus

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN TAHAP PRA SIKLUS

Sekolah : SMP Negeri 6 Jember
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VIII/ Ganjil
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Kunci Jawaban	No. Soal	Validasi Soal		Catatan
						Sesuai	Tidak Sesuai	
Memahami peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam	Peserta didik mampu memahami pengertian lembaga sosial	C1	Pengertian lembaga sosial adalah... a. Seluruh sistem norma yang terbentuk atas dasar tujuan dan fungsi tertentu di kehidupan masyarakat. b. Perilaku yang bisa diterima pada situasi tertentu dalam kehidupan masyarakat di suatu daerah. c. Suatu proses antar individu dengan individu dalam mencapai tujuan dengan menggunakan cara kekerasan dan ancaman. d. Suatu sikap mental dari seseorang yang	A	1			

			disembunyikan dari orang lain terhadap unsur-unsur kebudayaan pada suatu golongan masyarakat tertentu.					
	Peserta didik mampu memahami lembaga social beserta fungsinya	C1	Sebuah lembaga sosial akan berjalan baik apabila... a. Memelihara pola pencapaian tujuan b. Mengatur adaptasi c. Dapat melaksanakan fungsinya d. Mendefinisikan adaptasinya	C	2			
	Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri – ciri umum lembaga sosial	C2	1. Berikut ini yang bukan ciri-ciri umum lembaga sosial, yaitu... a. Lembaga sosial memiliki kekekalan tertentu yang biasanya berlangsung lama b. Lembaga sosial memiliki tujuan tertentu c. Lembaga sosial memiliki alat d. Lembaga sosial memaksa untuk melakukan sesuatu	D	3			
	Peserta didik mampu memahami peran lembaga agama dalam kehidupan	C2	Peran lembaga agama adalah mengatur kehidupan manusia dalam memenuhi... a. Kebutuhan secara tertib dan teratur b. Kebutuhan spiritual c. Kebutuhan hidup sehari-hari d. Sikap tenggang rasa dan toleransi	B	4			
	Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri – ciri lembaga sosial	C2	Lembaga sosial yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup bermasyarakat adalah... a. Lembaga keluarga b. Lembaga ekonomi c. Lembaga agama d. Lembaga sekolah	B	5			

	Peserta didik mampu memahami tujuan dari lembaga ekonomi	C2	Untuk memenuhi kebutuhan pokok manusia, maka manusia menciptakan lembaga... - Agama - Ekonomi - Pendidikan - Politik	B	6			
	Peserta didik mampu mengidentifikasi nilai dan norma dalam lembaga keluarga	C1	Keluarga merupakan salah satu media sosialisasi yang penting karena keluarga... - Memenuhi kebutuhan fisik anak - Menjamin perlindungan terhadap anak - Perantara pertama pengenalan nilai dan norma terhadap anak - Menentukan martabat anak	C	7			
	Peserta didik mampu mengetahui contoh dari lembaga sosial	C2	Gereja, masjid, dan pura termasuk dalam... - Lembaga social - Asosiatif - Institusi - Departemen	A	8			
	Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh lembaga Pendidikan dan lembaga ekonomi	C2	Damar adalah anak yang cerdas, ia selalu mendapatkan juara kelas dan mendapatkan berbagai macam penghargaan atas prestasi yang diraihnya. Namun, ia berasal dari keluarga yang kurang mampu sehingga impiannya untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi hanyalah mimpi semata. Permasalahan ini dapat diatasi apabila dari pihak lembaga yang ada di masyarakat dapat memberikan kesempatan bagi Damar untuk meraih impiannya. Lembaga yang berwenang menyikapi permasalahan ini yaitu... Lembaga pendidikan dan lembaga budaya	C	9			

			b. Lembaga ekonomi dan lembaga politik c. Lembaga pendidikan dan lembaga ekonomi d. Lembaga sosial dan lembaga ekonomi					
	Peserta didik mampu memahami fungsi dari lembaga sosial	C2	Sebuah lembaga sosial akan berjalan baik apabila... a. Memelihara pola pencapaian tujuan b. Mengatur adaptasi c. Dapat melaksanakan fungsinya d. Mendefinisikan adaptasinya	C	10			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17 : Kisi – Kisi Instrumen Soal Siklus I

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN TAHAP SIKLUS I

Sekolah : SMP Negeri 6 Jember
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VIII/ Ganjil
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Indikator soal	Level Kognitif	Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Validasi Soal		Catatan
						Sesuai	Tidak Sesuai	
Peserta didik dapat mengidentifikasi peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam	Peserta didik mampu menganalisis manfaat lembaga ekonomi	C2	1. Lembaga sosial yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup bermasyarakat adalah... a. Lembaga keluarga b. Lembaga ekonomi c. Lembaga agama d. Lembaga sekola	1	B			

	Peserta didik mampu menganalisis lembaga social beserta fungsinya	C4	2. Perhatikan beberapa lembaga sosial dan fungsinya: 1) Perguruan Tinggi berfungsi menciptakan tenaga ahli 2) Kejaksaan berfungsi dalam melakukan penuntutan perkara Koperasi berfungsi dalam menyejahterakan anggotanya 3) Tokoh agama berfungsi dalam pencerahan keimanan dan ketakwaan. Lembaga yang bertujuan langsung untuk menciptakan ketertiban hidup dalam masyarakat adalah... a. 1 dan 2 b. 1 dan 3 c. 2 dan 3 d. 2 dan 4	2	D			
	Peserta didik mampu	C4	Kurang meratanya pendidikan di Indonesia saat ini makin membuat	3	A			

	mengidentifikasi contoh permasalahan dalam lembaga Pendidikan		resah berbagai pihak. Terutama bagi pihak yang memang belum dapat merasakan bangku pendidikan dengan baik, seperti yang berada di daerah pelosok negeri ini. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya riil untuk mengentaskan permasalahan tersebut. Misalnya dengan memberikan berbagai macam bantuan dana beasiswa maupun bantuan finansial untuk pengembangan sekolah yang kaitannya dengan kebutuhan pendidikan siswa-siswanya. Yang memiliki peranan penting dalam memahami dan mengatasi masalah ini adalah... a. Lembaga Pendidikan b. Lembaga social c. Lembaga ekonomi d. Lembaga Politik.					
	Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi – fungsi lembaga sosial	C1	Fungsi lembaga sosial di antaranya adalah... a. Memenuhi kebutuhan manusia	4	C			

			b. Mengembangkan semangat kerja sama c. Menjaga keutuhan hidup Masyarakat d. Menyatukan berbagai perbedaan					
	Peserta didik mampu mengklasifikasi jenis – jenis lembaga sosial	C2	Di bawah ini merupakan lembaga sosial terkecil, yaitu... a. Masyarakat b. Keluarga c. Lembaga politik d. Negara	5	B			
	Peserta didik mampu mengidentifikassi contoh dari lembaga keluarga	C1	Keluarga memberikan kasih sayang dan perhatian kepada anak-anaknya. Hal itu merupakan salah satu fungsi lembaga keluarga yaitu... a. Sosialisasi b. Perlindungan c. Afeksi d. Pengawasan	6	C			

	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis lembaga ekonomi beserta contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari	C4	Untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan siswa-siswi di sekolah X, sekolah menyediakan koperasi sekolah yang menyiapkan segala macam kebutuhan sekolah siswa dan kebutuhan lain sebagai penunjang. Keberadaan koperasi sekolah ini menjadi satu contoh penerapan program kerja dari lembaga... - Lembaga ekonomi - Lembaga social - Lembaga Pendidikan - Lembaga Politik	7	A			
	Peserta didik mampu mengidentifikasi lembaga agama dan lembaga Pendidikan	C4	Perhatikan pernyataan berikut! - tempat ibadah harus dirawat dengan baik - orang tua mengajarkan anak untuk disiplin waktu - petugas tata usaha mencatat jumlah inventaris sekolah - untuk mencukupi kebutuhan dibutuhkan modal Pernyataan yang menunjukkan alat kelengkapan lembaga agama dan	8	B			

			pendidikan ditunjukkan oleh nomor... a. 1) dan 2) b. 1) dan 3) c. 2) dan 3) d. 3) dan 4)					
	Peserta didik mampu mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam dan lembaga politik	C4	Regulasi atau aturan terkait pemanfaatan sumber daya alam yang ada pada suatu negara harus disusun supaya sumber daya alam yang ada dapat dijaga kelestariannya. Adapun aturan tersebut dapat berbentuk undang-undang. Lembaga sosial yang memiliki peranan untuk membuat aturan berupa undang- undang terkait pemanfaatan sumber daya alam adalah lembaga ... a. Ekonomi b. Agama c. Politik d. Pendidikan	9	C			

	Peserta didik mampu mengidentifikasi factor – factor penyebab adanya konflik dari pemanfaatan sumber daya alam	C4	Konflik yang terjadi antara partai oposisi dengan partai pemerintah sering terjadi dalam pemerintahan. Tidak jarang partai oposisi menjegal setiap kebijakan yang dikeluarkan pemerintah. Faktor penyebab konflik tersebut adalah - Mengelola atau melakukan pemanfaatan sumber daya alam sebagai bagian proses produksi - Memberikan kesadaran menjaga dan melestarikan alam melalui pendidikan dalam memanfaatkan sumber daya alam - Memberikan pemahaman agar individu berperilaku baik terhadap sesama manusia, makhluk hidup lain dan lingkungan alam di sekitarnya - Mengeluarkan undang-undang yang dapat mengatur dan melindungi sumber daya alam yang ada di Indonesia	10	A			
--	---	----	---	----	---	--	--	--

	Peserta didik mampu mengetahui ciri – ciri umum dari lembaga sosial	C2	Berikut ini yang bukan ciri-ciri umum lembaga sosial, yaitu . . . - lembaga sosial memiliki kekekalan tertentu yang biasanya berlangsung lama - lembaga sosial memiliki tujuan tertentu - lembaga sosial memiliki alat - lembaga sosial memaksa untuk melakukan sesuatu	11	D			
	Peserta didik mampu mengetahui wujud konkret dari lembaga sosial	C1	Wujud konkret lembaga sosial disebut ... - Norma - Asosiasi - Pranata social - organisasi sosial	12	B			
	Peserta didik mampu memahami peranan lembaga sosial	C2	Lembaga sosial memiliki peranan penting dalam pemanfaatan sumber daya alam. Salah satu peran lembaga ekonomi dalam hal ini adalah... Mengatur distribusi dan penggunaan sumber daya	13	A			

			alam b. Menetapkan aturan hukum tentang penggunaan tanah c. Mengawasi aktivitas pendidikan Masyarakat d. Menjaga keamanan di wilayah tambang					
	Peserta didik mampu mengetahui hubungan antara lembaga agama dengan pemanfaatan sumber daya alam	C2	Lembaga agama dapat memberikan kontribusi dalam pengelolaan sumber daya alam dengan cara... a. Mengembangkan teknologi ramah lingkungan b. Menanamkan nilai moral tentang pelestarian alam c. Mengatur kebijakan pengelolaan hutan d. Membangun infrastruktur untuk eksploitasi sumber daya alam	14	B			

	Peserta didik mampu mengklasifikasi peranan lembaga adat dengan sumber daya alam	C3	Peranan lembaga adat dalam menjaga sumber daya alam sering dikaitkan dengan... - Pengaturan hukum positif pemerintah - Pelestarian tradisi dan kepercayaan lokal - Pengembangan teknologi industry - Pemberdayaan ekonomi masyarakat kota	15	B			
	Peserta didik mampu menganalisis penerapan lembaga keluarga dalam pemanfaatan sumber daya manusia	C4	Setiap lembaga sosial yang ada di masyarakat memiliki peranannya masing-masing terkait dengan pemanfaatan sumber daya manusianya. Adapun peranan lembaga keluarga dalam pemanfaatan sumber daya manusia adalah ... - Sebagai tempat sosialisasi pertama bagi anak - Tempat berlangsungnya kegiatan belajar yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku	16	B			

			seseorang menjadi lebih baik melalui hubungan dengan lingkungan sekitar c. Mengatur hubungan antarmanusia dalam pemenuhan kebutuhan pokok d. Sebagai suatu sistem keyakinan dan praktik keyakinan dalam masyarakat					
	Peserta didik mampu mengetahui fungsi lembaga pendidikan	C1	Fungsi lembaga pendidikan yang lebih dikenal dengan proses transmisi kebudayaan pada generasi berikutnya adalah fungsi... a. Kreatif b. Evaluatif c. Konservatif d. Laten	17	B			
	Peserta didik mampu memahami karakteristik lembaga keluarga	C2	Pernyataan yang menunjukkan karakteristik lembaga keluarga adalah.. a. Merupakan lembaga sosial primer b. Mengatur hubungan	18	D			

			antar manusia c. Mengatur ketertiban dalam Masyarakat d. Merupakan lembaga sosial paling kecil					
	Peserta didik mampu mengetahui ciri-ciri umum dari lembaga sosial	C1	Berikut ini yang bukan ciri-ciri umum lembaga sosial, yaitu... a. Lembaga sosial memiliki kekekalan tertentu yang biasanya berlangsung lama b. Lembaga sosial memiliki tujuan tertentu c. Lembaga sosial memiliki alat d. Lembaga sosial memaksa untuk melakukan sesuatu	19	D			
	Peserta didik mampu menganalisis ciri- ciri lembaga sosial	C1	Lembaga sosial yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup bermasyarakat adalah... a. Lembaga keluarga b. Lembaga ekonomi c. Lembaga agama d. Lembaga sekola	20	B			

Lampiran 18 : Lembar Validasi Soal Siklus I

LEMBAR VALIDASI SOAL SIKLUS I

Peneliti : Atifah Nurul Magfirah
 NIM : 214101090011
 Pembimbing : Novita Nurul Islami, S.pd., M.pd
 Validator : M. Sahra Kurniawan, S.pd
 Hari/tanggal : Sabtu, 05 Oktober 2024

Petunjuk Pengisian

1. Fungsi lembar validasi ini untuk memberikan penilaian terhadap soal penilaian pilihan ganda pada materi Nasionalisme dan Jati diri bangsa. Pemikiran rasional dari Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas soal ini. Berdasarkan alasan tersebut, diharapkan Ibu berkenan menanggapi setiap indikator penilaian di bawah ini dengan menulis tanda *checklist* (✓) dalam kolom yang telah disediakan.
2. Jika menurut Bapak/Ibu ada yang perlu diperbaiki mohon menuliskan saran pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian :

Skor 4 = Sangat Baik (SB)

Skor 3 = Baik (B)

Skor 2 = Tidak Baik (TB)

Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)

No	Indikator Penilaian	Nomor Soal																			
1.	Soal sesuai dengan indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3
2.	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2
3.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	4	3	4	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
4.	Hanya ada satu kunci jawaban	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	4
5.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3
6.	Isi materi yang	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

	ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah atau Tingkat kelas																			
7.	Bahasa yang digunakan dalam materi yang ditanyakan mudah dimengerti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata kelompok kata yang sama kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3
Rata - rata																				

CS Dipindai dengan CamScanner

Kesimpulan : Hasil baik & lugatun soal pilihan ganda hasil tes ini

Saran :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

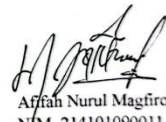
Jember, 5 Oktober 2021

Guru Mata Pelajaran IPS SMPN 6 Jember



M. Satria Kurniawan, S.Pd

Peneliti


Affah Nurul Magfiroh
NIM. 214101090011

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 19 : Kisi – Kisi Instrumen Soal Siklus II

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN TAHAP SIKLUS II

Sekolah : SMP Negeri 6 Jember
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VIII/ Ganjil
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	No Soal	Jawaban	Validasi Soal		Catatan
						Sesuai	Tidak Sesuai	
Peserta didik dapat mengidentifikasi peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam	Peserta didik mampu mengetahui pengertian lembaga sosial	C1	Pengertian lembaga sosial adalah... a. Seluruh sistem norma yang terbentuk atas dasar tujuan dan fungsi tertentu di kehidupan masyarakat. b. Perilaku yang bisa diterima pada situasi tertentu dalam kehidupan masyarakat di suatu daerah c. Suatu proses antar individu dengan individu dalam mencapai tujuan dengan menggunakan cara kekerasan dan ancaman d. Suatu sikap mental dari	1	A			

			seseorang yang disembunyikan dari orang lain terhadap unsur-unsur kebudayaan pada suatu golongan masyarakat tertentu					
	Mampu memahami peranan penting lembaga sosial	C2	Sebuah lembaga sosial akan berjalan baik apabila... a. Memelihara pola pencapaian tujuan b. Mengatur adaptasi c. Dapat melaksanakan fungsinya d. Mendefinisikan adaptasinya	2	C			
	Mampu menganalisis ciri – ciri umum lembaga sosial	C3	Berikut ini yang bukan ciri-ciri umum lembaga sosial, yaitu... a. Lembaga sosial memiliki kekekalan tertentu yang biasanya berlangsung lama b. Lembaga sosial memiliki tujuan tertentu c. Lembaga sosial memiliki alat d. Lembaga sosial memaksa untuk melakukan sesuatu	3	D			
	Peserta didik mampu memahami peran lembaga agama	C2	Peran lembaga agama adalah mengatur kehidupan manusia dalam memenuhi... a. Kebutuhan secara tertib dan teratur b. Kebutuhan spiritual c. Kebutuhan hidup sehari-hari	4	B			

			d. Sikap tenggang rasa dan toleransi					
	Peserta didik mampu menganalisis peranan lembaga ekonomi	C4	Lembaga sosial yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup bermasyarakat adalah... a. Lembaga keluarga b. Lembaga ekonomi c. Lembaga agama d. Lembaga sekolah	5	B			
	Peserta didik mampu menganalisis peranan lembaga ekonomi	C2	Untuk memenuhi kebutuhan pokok manusia, maka manusia menciptakan lembaga... a. Agama b. Ekonomi c. Pendidikan d. Politik	6	B			
	Peserta didik mampu memahami peranan penting lembaga keluarga	C2	Keluarga merupakan salah satu media sosialisasi yang penting karena keluarga... a. Memenuhi kebutuhan fisik anak b. Menjamin perlindungan terhadap anak c. Perantara pertama pengenalan nilai dan norma terhadap anak d. Menentukan martabat anak	7	C			
	Peserta didik mampu membedakan contoh dari lembaga sosial	C2	Gereja, masjid, dan pura termasuk dalam... a. Lembaga sosial	8	A			

			b. Asosiatif c. Institusi d. Departemen					
	Peserta didik mampu menganalisis perbedaan lembaga Pendidikan dan lembaga ekonomi beserta contohnya	C4	Ahmad adalah anak yang cerdas, ia selalu mendapatkan juara kelas dan mendapatkan berbagai macam penghargaan atas prestasi yang diraihny. Namun, ia berasal dari keluarga yang kurang mampu sehingga impiannya untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi hanyalah mimpi semata. Permasalahan ini dapat diatasi apabila dari pihak lembaga yang ada di masyarakat dapat memberikan kesempatan bagi Ahmad untuk meraih impiannya. Lembaga yang berwenang menyikapi permasalahan ini yaitu... a. Lembaga pendidikan dan lembaga budaya b. Lembaga ekonomi dan lembaga politik c. Lembaga pendidikan dan lembaga ekonomi d. Lembaga sosial dan lembaga ekonomi	9	C			
	Peserta didik mampu memahami fungsi	C2	Sebuah lembaga sosial akan berjalan baik apabila...	10	C			

	dari sebuah lembaga		a. Memelihara pola pencapaian tujuan b. Mengatur adaptasi c. Dapat melaksanakan fungsinya d. Mendefinisikan adaptasinya					
	Peserta didik mampu mengklasifikasikan karakteristik lembaga keluarga	C3	Pernyataan yang menunjukkan karakteristik lembaga keluarga adalah... a. Merupakan lembaga sosial primer b. Mengatur hubungan antar manusia c. Mengatur ketertiban dalam masyarakat d. Merupakan lembaga sosial paling kecil	11	D			
	Peserta didik mampu menganalisis lembaga yang termasuk dalam lembaga sosial	C2	Dibawah ini yang bukan termasuk lembaga sosial adalah... a. Lembaga keluarga b. Lembaga agama c. Lembaga pendidikan d. Lembaga daerah	12	D			
	Peserta didik mampu memahami fungsi lembaga keluarga	C2	Fungsi lembaga keluarga yang paling alami adalah a. Mendidik anak-anak b. Membahagiakan kerabat c. Mewariskan budaya d. Melanjutkan keturunan	13	A			
	Peserta didik mampu	C4	Perhatikan pernyataan berikut!	14	B			

	menganalisis alat kelengkapan lembaga agama dan lembaga pendidikan		1) Tempat ibadah harus dirawat dengan baik 2) Orang tua mengajarkan anak untuk disiplin waktu 3) Petugas tata usaha mencatat jumlah inventaris sekolah 4) Untuk mencukupi kebutuhan dibutuhkan modal Pernyataan yang menunjukkan alat kelengkapan lembaga agama dan pendidikan ditunjukkan oleh nomor ... a. 1) dan 2) b. 1) dan 3) c. 2) dan 3) d. 3) dan 4)					
	Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi lembaga ekonomi beserta contohnya	C4	Kemakmuran masyarakat akan terwujud jika setiap warga dibatasi hak miliknya pembatasan tersebut akan memberikan peluang bagi warga yang miskin untuk mendapatkan kebutuhan hidupnya. Paham dalam lembaga ekonomi yang membatasi individu dalam menumpuk kekayaan adalah sosialisme. Fungsi lembaga ekonomi dalam contoh tersebut adalah.....	15	D			

			a. Lembaga sosial memiliki kekekalan tertentu yang biasanya berlangsung lama b. Lembaga sosial memiliki tujuan tertentu c. Lembaga sosial memiliki alat d. Lembaga sosial memaksa untuk melakukan sesuatu					
	Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi- fungsi dari lembaga social dalam kehidupan bermasyarakat	C4	Beberapa lembaga sosial dan fungsinya: 1) Perguruan tinggi berfungsi mencetak tenaga ahli 2) Kejaksaan berfungsi dalam melakukan penuntutan perkara 3) Koperasi berfungsi dalam menyejahterakan anggotanya 4) Tokoh agama berfungsi dalam pencerahan keimanan dan ketakwaan Lembaga yang bertujuan langsung untuk menciptakan tertib hidup dalam masyarakat adalah a. 1 dan 2 b. 1 dan 3 c. 2 dan 3 d. 2 dan 4	16	D			

	Peserta didik mampu memahami karakteristik lembaga keluarga	C2	Pernyataan yang menunjukkan karakteristik lembaga keluarga adalah.. - Merupakan lembaga sosial primer - Mengatur hubungan antar manusia - Mengatur ketertiban dalam Masyarakat - Merupakan lembaga sosial paling kecil	17	D			
	Peserta didik mampu membedakan lembaga – lembaga sosial	C2	Lembaga sosial yang digunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup bermasyarakat adalah... - Lembaga keluarga - Lembaga ekonomi - Lembaga agama - Lembaga sekolah	18	B			
	Peserta didik mampu mengaitkan peranan lembaga adat dengan pelestarian sumber daya alam	C4	Peranan lembaga adat dalam menjaga sumber daya alam sering dikaitkan dengan... - Pengaturan hukum positif pemerintah - Pelestarian tradisi dan kepercayaan lokal - Pengembangan teknologi industry - Pemberdayaan ekonomi masyarakat kota	19	B			

	Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh peranan lembaga ekonomi	C4	Untuk mempermudah pemenuhan kebutuhan siswa-siswi di sekolah X, sekolah menyediakan koperasi sekolah yang menyiapkan segala macam kebutuhan sekolah siswa dan kebutuhan lain sebagai penunjang. Keberadaan koperasi sekolah ini menjadi satu contoh penerapan program kerja dari lembaga... a. Lembaga ekonomi b. Lembaga social c. Lembaga Pendidikan d. Lembaga Politik	20	A			
--	---	----	---	----	---	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20 : Lembar Validasi Instrumen fSoal Siklus II

LEMBAR VALIDASI SOAL SIKLUS 2

Peneliti : Afifah Nurul Magfroh
 NIM : 214101090011
 Pembimbing : Alorita Nurul Islami, S.pd., M-pd
 Validator : M. Satia Kurniawan, S.pd
 Hari/tanggal : Sabtu, 05 Oktober 2024
 Petunjuk Pengisian

- Fungsi lembar validasi ini untuk memberikan penilaian terhadap soal penilaian pilihan ganda pada materi Nasionalisme dan Jati diri bangsa. Pemikiran rasional dari Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas soal ini. Berdasarkan alasan tersebut, diharapkan Ibu berkenan menanggapi setiap indikator penilaian di bawah ini dengan menulis tanda *checklist* (✓) dalam kolom yang telah disediakan.
- Jika menurut Bapak/Ibu ada yang perlu diperbaiki mohon menuliskan saran pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan skala penilaian :

Skor 4 = Sangat Baik (SB)

Skor 3 = Baik (B)

Skor 2 = Tidak Baik (TB)

Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)

No	Indikator Penilaian	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Soal sesuai dengan indikator	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4
2.	Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan sudah sesuai	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2

4.	Hanya ada satu kunci jawaban	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3
6.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis sekolah atau Tingkat kelas	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7.	Bahasa yang digunakan	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

	dalam materi yang ditanyakan mudah dimengerti																			
8.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata / kelompok kata yang sama kecuali merupakan satu kesatuan pengertian	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Rata - rata																				

CS Dipindai dengan CamScanner

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Kesimpulan: *Sudah Baik*

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Saran: *Sudah baik, ada 2 soal yang pertanyaannya kurang perlu diperbaiki*

Jember, 05 Oktober 2024.

Guru Mata Pelajaran IPS SMPN 6

Jember

M. Satria Kurniawan, S.Pd

Peneliti


Afifah Nurul Magfiroh
NIM. 214101090011

Lampiran 21 : Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1
SMPN 6 Jember Tampak Dari Depan



Gambar 2
Observasi Bersama Guru Mata Pelajaran IPS



Gambar 3
Pemberian Materi Tahap Pra Siklus



Gambar 4
Pemberian soal Pretest Tahap Pra Siklus



Gambar 5
Langkah – Langkah Menggunakan Game Edukasi Wordwall



Gambar 6
Penyampaian Materi Pada Tahap Siklus II



Gambar 7
Pelaksanaan Tahap Siklus I



Gambar 8
Mendampingi Siswa pada tahap siklus I



Gambar 9
Pelaksanaan Tahap Siklus II



Gambar 10
Foto Bersama Siswa Kelas VIII G

Rank	Name	Score	Time
1st	M. Haidar Nurro	20	55.1
2nd	Rajabulhaq	20	2.02
3rd	Afroz	20	2.54
4th	Iqbalillah	20	4.13
5th	m. reza masy a	19	1.35
6th	Akromm	19	1.98
7th	Afroz-dandi	19	2.21
8th	Selamati taray	19	2.25
9th	Sufiani mery a	19	5.57
10th	ardiana nafal	18	3.00
11th	Maulana Hafiza	18	2.13
12th	Affendi adfar	18	3.14
13th	Rofy Mulla Nurro	18	5.16
14th	Giang Maulana COP	17	1.23
15th	Siril ulanane	17	4.03
16th	Affro duah	16	5.45
17th	Nawang wulan	15	4.43
18th	Nur sabrina f	14	4.17
19th	Ibri purnama	14	4.32
20th	Diva maulika aifah	13	2.32
21st	Muti DIMAS T	12	1.47
22nd	afira	11	2.51

Gambar 11
Hasil Belajar Siswa Tahap Siklus I

Rank	Name	Score	Time
1st	Rafael Rofiq	11	3.14
2nd	Rafael Rofiq	11	2.12
3rd	Rafael Rofiq	11	2.15
4th	Rafael Rofiq	11	2.26
5th	Rafael Rofiq	11	2.46
6th	Rafael Rofiq	11	2.58
7th	Rafael Rofiq	11	3.01
8th	Rafael Rofiq	11	3.03
9th	Rafael Rofiq	11	3.05
10th	Rafael Rofiq	11	3.07
11th	Rafael Rofiq	11	3.09
12th	Rafael Rofiq	11	3.11
13th	Rafael Rofiq	11	3.13
14th	Rafael Rofiq	11	3.15
15th	Rafael Rofiq	11	3.17
16th	Rafael Rofiq	11	3.19
17th	Rafael Rofiq	11	3.21
18th	Rafael Rofiq	11	3.23
19th	Rafael Rofiq	11	3.25
20th	Rafael Rofiq	11	3.27

Gambar 12
Hasil Belajar Siswa Tahap Siklus II



Gambar 13
Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran IPS



Gambar 14
Wawancara Bersama Siswa Kelas VIII G

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 21 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas**

1. Nama : Afifah Nurul Magfiroh
2. NIM : 214101090011
3. Tempat, tanggal lahir : Sidoarjo, 16 Maret 2003
4. Alamat : Dusun. Klintar, RT/RW 05/03, Desa Kedung Bocok, Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo
5. Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
6. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
7. Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

B. Riwayat Pendidikan

1. RA : RA, At Thayyibah 2008-2009
2. MI : MI Al – Hidayah Tarik 2010-2015
3. MTs : MTs. Negeri 3 Sidoarjo 2016-2018
4. MA : MAN 1 Mojokerto 2019 – 2021
5. Perguruan Tinggi : UIN KHAS Jember 2021-2025

C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota Dewan Penggalang MTs. Negeri 3 Sidoarjo 2017
2. Anggota OSIS MTs, Negeri 3 Sidoarjo 2017
3. Anggota Paskibra MAN 1 Mojokerto 2020
4. Ketua Bidang Keilmuan Himpunan Mahasiswa Tadris IPS 2024