

**PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI SUKORAMBI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025**

SKRIPSI



Oleh :
Ananda Reza Pahlewi
Nim : 212101090027

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
2025**

**PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI SUKORAMBI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Ananda Reza Pahlewi

Nim : 212101090027

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI SUKORAMBI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
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

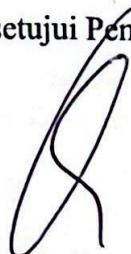
Oleh :

Ananda Reza Pahlewi

Nim : 212101090027

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

Disetujui Pembimbing



Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

NIP. 1971101519980210

**PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI SUKORAMBI 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

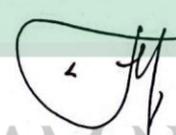
Hari : Rabu
Tanggal : 07 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris


Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M. Ag.
NIP. 197508082003122003


Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199003012019032007

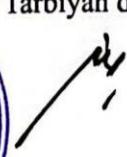
Anggota :

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. ()
2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

الدِّينِ فِي يُفَقِّهُهُ خَيْرًا بِهِ اللَّهُ يُرِدُ مَنْ

Artinya : “Barang siapa yang Allah kehendaki kebaikan baginya, maka Dia akan memahamkannya dalam agama”. (HR. Bukhari & Muslim)*



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

* Hadist, Sahih Muslim, *Mishkat Al-Masabih* 200, <https://sunnah.com/search>.

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah-Nya, ku persembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Ramli Sugiarto, seseorang yang darahnya mengalir dalam tubuh penulis, yang selalu sabar dan selalu menjadi penasihat terbaik untuk penulis. Terimakasih atas tiap tetes keringat pengorbanan yang selalu diusahakan untuk putri bungsunya. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan seperti penulis namun beliau mampu memotivasi dan memberi dukungan sampai penulis dapat meraih gelar yang di nanti ini.
2. Pintu surgaku, Almh ibu Siti Saturah, Perempuan hebat yang telah melahirkan, membesarkan dan mendidik putri bungsunya hingga mendapat gelar sarjana yang selalu engkau doakan dan dukung sewaktu ibu masih ada. Terimakasih sudah sempat hadir dalam mimpi untuk pelukan semangatnya, ibu. Skripsi ini untuk ibu.
3. Kepada abangku tersayang, Alm. Agus Suprianto R., teman berantem tapi selalu jadi pendukung. Karya sederhana ini juga ku persembahkan kepada almarhum sebagai perwujudan terakhir atas segala harapan.
4. Kepada kakak ku Rizaldy Pangestu Aji dan istrinya, kedua kakakku yang dengan ikhlas turut memberikan jerih payahnya untuk mendukung penulis

dalam studi ini, sehingga penulis sampai pada titik ini. Terima kasih suntikan dananya.

5. Kepada ponakanku tercinta, Lalunna dan Latif, terimakasih telah hadir dalam hidup penulis, terimakasih atas kelucuan kalian yang membuat penulis sangat senang, sehingga penulis sangat bersemangat mengerjakan skripsi ini sampai selesai, terima kasih *moodbosterku*.
6. Terima kasih untuk keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.
7. Kepada sahabat-sahabatku, Nicola Dwi, Alfi Alike, Renita, Dian dan Rosa yang selalu menemani dan membantu memberikan semangat serta dukungan dan doa terbaiknya.
8. Kepada seseorang yang selalu menemani penulis, yang tidak bisa penulis sebutkan Namanya. Terimakasih telah menemani penulis selama proses perkuliahan sampai pada titik pengerjaan tugas akhir ini. Terimakasih telah mendukung, menghibur, selalu sabar dalam mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.
9. Terakhir, kepada diri sendiri, Ananda Reza Pahlewi terimakasih telah bekerjasama bertahan sampai sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai detik ini, walaupun banyaknya cobaan rintangan, terimakasih tetap menjadi orang yang selalu mengusahakan sampai yang tidak bisa menjadi bisa. Mari bekerjasama lagi untuk lebih berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas Rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salatu satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terlesesaikan dengan lancar dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi penulis selama proses pembelajaran di Lembaga ini.
2. Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

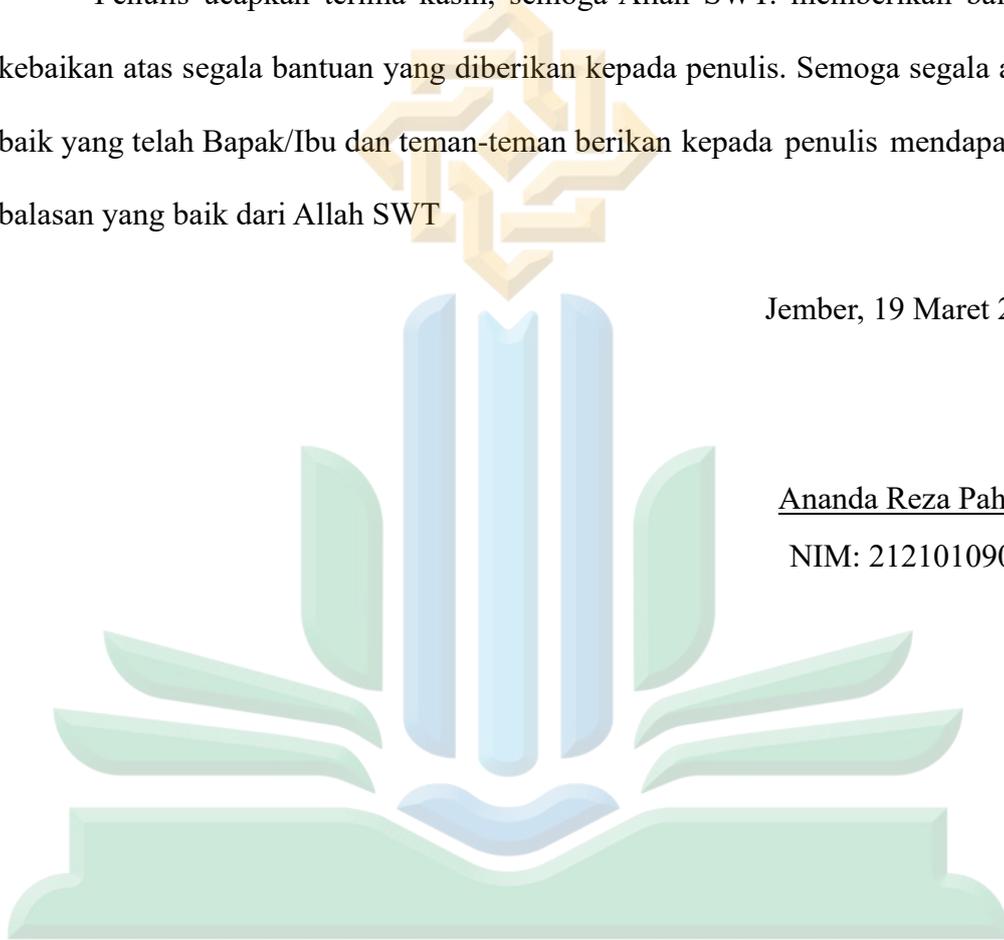
4. Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan wadah kepada penulis untuk menggali pengetahuan.
5. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah mendukung dan memberikan banyak arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
7. Bambang Eko Aditia, S.Pd, M.Pd dan Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan selama kuliah di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
8. Mohammad Mahfudi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMPN Sukorambi Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan penelitian di SMPN Sukorambi.
9. Mega Rita Sari W., S.Pd. selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah banyak membantu pada saat penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan pengarahan, semangat dan do'a dalam penyelesaian ini secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis ucapkan terima kasih, semoga Allah SWT. memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis. Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu dan teman-teman berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT

Jember, 19 Maret 2025

Ananda Reza Pahlewi

NIM: 212101090027



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

ABSTRAK

Ananda Reza Pahlewi, 2025: *Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025*.

Kata kunci: Media *Wordwall*, Hasil Belajar

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di SMPN Sukorambi Jember, terdapat permasalahan mengenai kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan disekolah oleh guru IPS. Proses pembelajaran yang biasanya digunakan ialah konvensional atau ceramah saja, sehingga mengakibatkan peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran dan membuat kurangnya perhatian sehingga kurangnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlunya evaluasi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media *wordwall* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Fokus masalah yang diambil dalam skripsi ini ialah apakah ada pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi kelas VIII pada Tahun Pelajaran 2024/2025?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi kelas VIII pada Tahun Pelajaran 2024/2025.

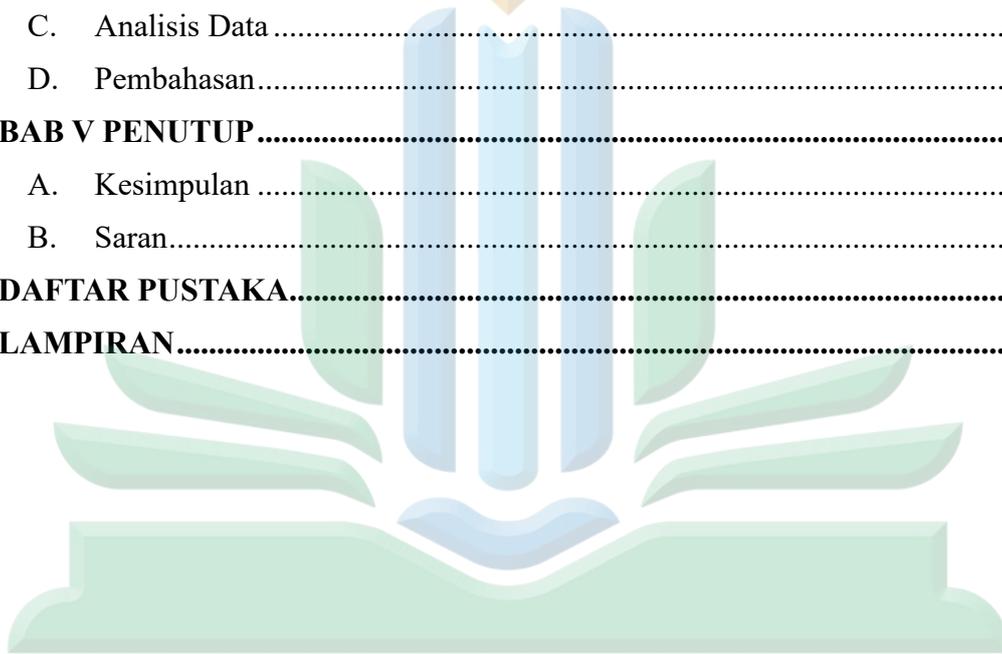
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental*. Desain penelitian yang digunakan peneliti ialah *One Group pretest-posttest design*, desain ini adalah desain penelitian dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dan menggunakan satu kelompok yang dipilih secara acak, yang didiskusikan bersama guru IPS. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi. Uji instrumen penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data yang digunakan adalah *Paired Sample T-test*.

Hasil analisis data dalam penelitian menggunakan *Paired Sample T-test*, menunjukkan bahwa nilai Sig. (0,000) lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya pada penelitian ini terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vii
Abstrak.....	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	11
G. Asumsi Penelitian	12
H. Hipotesis.....	14
I. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	23
1. Kajian Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	23
2. Kajian Hasil Belajar	36
3. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial	41
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Populasi dan Sampel	50

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
D. Uji Instrumen Penelitian	52
E. Analisis Data	58
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	64
A. Gambaran Obyek Penelitian	64
B. Penyajian Data	69
C. Analisis Data	76
D. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	91



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

DAFTAR TABEL

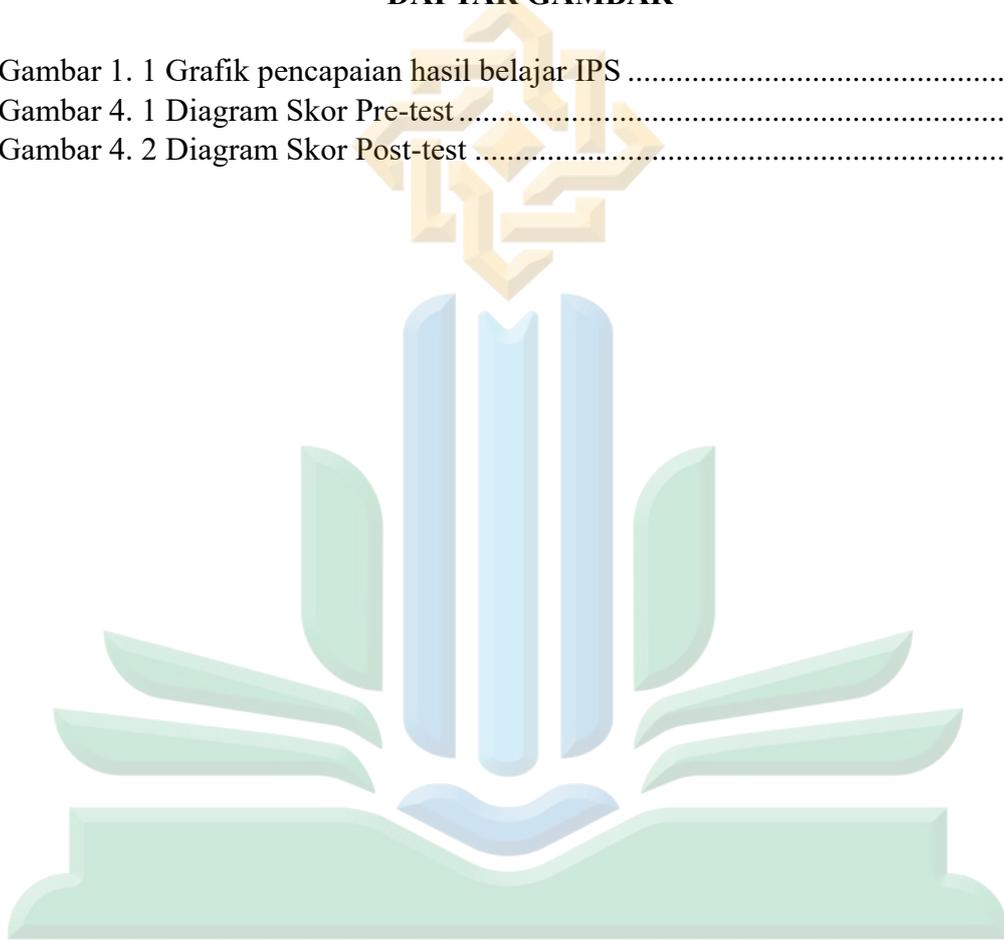
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3. 1 Jumlah Total Keseluruhan Peserta didik Kelas VIII	50
Tabel 3. 2 Indeks Validasi	53
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas	53
Tabel 3. 4 Tes Realibitas	55
Tabel 3. 5 Hasil Tes Kesukaran	56
Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda	58
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta didik SMPN Sukorambi tahun 2024/2025	64
Tabel 4. 2 Nilai pre test pada sampel penelitian.....	70
Tabel 4. 3 Skor Pre-test sampel penelitian	71
Tabel 4. 4 Nilai Post-test pada sampel penelitian	73
Tabel 4. 5 Skor Post-test Hasil Belajar Peserta didik kelas VIIIB	74
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	77
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas	78
Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Sample T-test	79



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik pencapaian hasil belajar IPS	5
Gambar 4. 1 Diagram Skor Pre-test	72
Gambar 4. 2 Diagram Skor Post-test	76



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	91
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	92
Lampiran 3 Media Wordwall	93
Lampiran 4 Modul Ajar Penelitian.....	95
Lampiran 5 Lembar Validasi Modul Ajar	105
Lampiran 6 Lembar Validasi Soal.....	107
Lampiran 7 Kisi – Kisi Soal Pretest – Post Test	109
Lampiran 8 Lembar Soal Tes	113
Lampiran 9 Lembar Test Pre-test dan Post-test beserta Jawaban	117
Lampiran 10 Data Tabulasi Pre-test dan Post-test	120
Lampiran 11 Hasil Olah data Uji Validitas soal	122
Lampiran 12 Hasil Olah data Uji Realibitas	125
Lampiran 13 Hasil Olah data Uji Kesukaran	125
Lampiran 14 Hasil Olah data Uji Daya Pembeda	128
Lampiran 15 Hasil Olah Data Uji Normalitas.....	130
Lampiran 16 Hasil Olah Data Uji Homogenitas	130
Lampiran 17 Hasil Olah Data Hasil Uji-T	131
Lampiran 18 Dokumentasi Pembelajaran	132
Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Penelitian	134
Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian	135
Lampiran 21 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	136

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting dalam membentuk suatu karakter individu dan mempersiapkan mereka untuk berkontribusi di dalam kelompok masyarakat. Selain sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, Pendidikan juga menanamkan nilai – nilai, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan oleh seseorang untuk berkembang secara pribadi dan sosial. Dalam konteks Indonesia, Pendidikan berfungsi tidak hanya untuk meningkatkan kecerdasan individu, tetapi juga untuk membentuk moral dan kepribadian agar dapat hidup selaras dengan nilai-nilai kebangsaan, beragama, dan bernegara. Dengan demikian, Pendidikan bukan sekedar proses formal di sekolah, tetapi juga merupakan upaya menyeluruh untuk menumbuhkan potensi individu melalui pengalaman sehari – hari, interaksi sosial, dan pembelajaran hidup. Karakter yang terbentuk dari Pendidikan ini sangat diperlukan untuk menciptakan generasi yang bertanggung jawab, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan global di masa depan.¹

Pada teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale mengenai kerucut pengalaman, menjelaskan untuk memahami peranan media dalam proses untuk menggali pengalaman belajar peserta didik. Kerucut pengalaman

¹ Yayan Alpian Nizmah Maratos S, Unika Wiharti, Sri Wulan Anggraeni, “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia,” *Jurnal Buana Pengabdian* Vol. 1 No (2019): 66–69.

yang dikemukakan oleh Edgar Dale menjelaskan bahwa pengalaman proses belajar dapat dilakukan dengan proses perbuatan atau individu mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media yang dipilih dan proses mendengarkan lewat bahasa.² Maksud dari teori yang dijelaskan oleh Edgar Dale ialah semakin serius individu dalam memahami bahan ajar maka semakin banyak pengalaman yang didapat, dan sebaliknya semakin abstrak individu mencari pengalaman maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh.

Di era global pada zaman sekarang, tuntutan akan Pendidikan berkualitas tinggi meningkat seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Di era digital, guru memiliki peran penting dalam menjamin tercapainya Pendidikan yang berkualitas. Selain itu, dalam proses pembelajaran, pendidik juga berperan penting dengan menghadirkan metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton, agar peserta didik tetap tertarik dengan proses pembelajaran yang diberikan dan tidak mudah

bosan dalam memahami materi yang diberikan. Dengan itu, keterampilan dan profesionalisme para pendidik dan tenaga kependidikan menjadi faktor utama keberhasilan mencapai Pendidikan yang berkualitas. Dengan adanya pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional dalam bidangnya, akan sangat mudah terciptanya pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang berkualitas ini akan tercermin dalam peserta didik yang berkualitas, dengan

² Rahayu Eka, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bilangan Romawi Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Skripsi*, 2017, 7–8, <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/4352>.

adanya perubahan perilaku, sikap, tindakan positif, tutur kata, beradab dan berbudaya.³ Kemajuan zaman terus berjalan dan akan terus berjalan mengalami perubahan – perubahan yang semakin berkembang.

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam berbagai bidang, termasuk di dunia pendidikan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan peran guru sangatlah penting dalam membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴ Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dapat mengintegrasikan keterampilan guru dalam pendayagunaan teknologi dengan metode pembelajaran yang biasanya diterapkan tanpa menggunakan teknologi.⁵ Dengan demikian, proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai sumber teknologi, tetapi tetap mempertahankan nilai – nilai pedagogik yang ada dalam pendekatan konvensional. Hubungan ini memungkinkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih efektif, yang mendukung pengembangan keterampilan peserta didik lebih luas.

Untuk memperkaya pengalaman peserta didik, guru perlu mengintegrasikan berbagai media dalam pembelajaran. Elemen penting yang mampu mempengaruhi kemajuan belajar peserta didik secara krusial, dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran. Ketika peserta didik tidak mempunyai akses yang cukup pada media pembelajaran, biasanya

³ Sri Widiyaningsih, Ulil Ma'rifah, and Umuma'rifah Umuma'rifah, "Peran Tenaga Pendidik Dalam Pembelajaran Di Era Digital," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92343>.

⁴ R. Ceha et al., "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran," *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 2016, 131, <https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1693>.

⁵ Siti Aisyah et al., "Peran Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 44–52, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>.

peserta didik merasa kesulitan dalam proses pembelajaran.⁶ Dengan ini, kita guru dan calon guru mampu memilih penggunaan media belajar yang cocok dengan karakteristik peserta didik guna memperlancar proses pembelajaran dan tidak membuat peserta didik merasa jenuh dan kesulitan lagi.

Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media pembelajaran masih minim atau terbatas pada gambaran cetak, spidol, dan papan tulis. Guru terbiasa menggunakan strategi pembelajaran dengan cara yang verbal sambil menggambar dipapan ataupun mencetak gambar lalu ditempelkan dipapan tulis ataupun disebarakan ke peserta didik. Dengan strategi yang seperti itu pembelajaran akan berjalan efektif akan tetapi dalam jangka waktu yang panjang, gambar cetakan yang diberikan akan menurunkan kemampuan peserta didik sehingga dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik semakin menurun.⁷

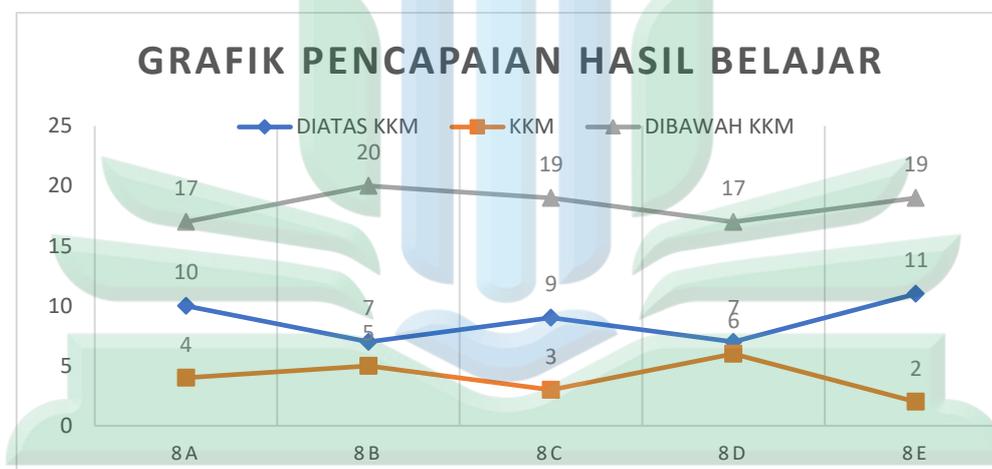
Media *Wordwall* hadir sebagai alat pembelajaran interaktif yang memudahkan guru untuk membuat berbagai kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan serta dinamis sesuai dengan kebutuhan peserta didik di berbagai tingkat pendidikan. *Wordwall* memungkinkan pembuatan berbagai format aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan lainnya. Keunggulan dari menggunakan *Wordwall* ini adalah memberikan kemudahan bagi penggunaannya. *Wordwall* juga menyediakan berbagai

⁶ Afifah Zahro⁶, Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan, "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 61–77, <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.255>.

⁷ Weasni Nofiasri, Asiyah Asiyah, and Desy Eka Citra Dewi, "Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPS," *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 5, no. 1 (2023): 9, <https://doi.org/10.29300/ijssse.v5i1.8105>.

format aktivitas yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, mulai dari pengujian pemahaman hingga aktivitas berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran. Media ini juga menawarkan fleksibilitas, dengan dapat digunakan secara daring untuk dicetak dikegiatan luring.⁸

Capaian hasil belajar peserta didik yang didapat sebelum menggunakan media *wordwall*, dapat dilihat pada grafik di bawah ini, hasil nilai yang di peroleh oleh peserta didik pada setiap kelas sangat beragam dan dominan pada hasil belajar yang rendah.



Gambar 1. 1 Grafik pencapaian hasil belajar IPS kelas VIII di SMPN Sukorambi Tahun Pelajaran 2024/2025

Dapat disimpulkan pada grafik diatas menunjukkan bahwasannya hasil belajar peserta didik di SMPN Sukorambi sangat beragam dan masih tergolong rendah, nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS di SMPN Sukorambi sebesar 75. Dapat dilihat pada grafik, 8A menunjukkan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai

⁸ Olisna Olisna et al., "Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4133–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.

dibawah KKM yaitu berjumlah 17 peserta didik, dan hasil belajar peserta didik yang cukup KKM dan diatas KKM berjumlah 14 orang. Pada kelas 8B hasil belajar peserta didik yang dibawah KKM terdapat 20 peserta didik, dan capaian hasil belajar yang cukup KKM dan diatas KKM terdapat 12 peserta didik. Pada kelas 8C capaian hasil belajar dibawah KKM terdapat 19 peserta didik, capaian hasil belajar yang cukup KKM dan diatas KKM terdapat 12 peserta didik. Pada kelas 8D, capaian hasil belajar yang dibawah KKM terdapat 17 peserta didik, dan yang cukup KKM dan diatas KKM terdapat 13 peserta didik. Pada kelas 8E capaian hasil belajar yang dibawah KKM terdapat 19 peserta didik, dan yang cukup KKM dan diatas KKM berjumlah 13 peserta didik.⁹

Rendahnya hasil belajar peserta didik biasa dikarenakan guru yang memberikan materi pembelajaran menggunakan metode yang monoton atau ketidaktersediannya media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman konsep terkait pembelajaran IPS kepada peserta didik.

Dengan demikian, perlunya bahan evaluasi pembelajaran yang dapat menarik kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memberikan umpan balik untuk perbaikan rancangan kegiatan pembelajaran serta mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan Kembali.¹⁰

⁹ “Dokumen Nilai Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII,” *Ayan*, 2021. SMPN Sukorambi Tahun 2024

¹⁰ Dhillan Zalillah and Alfurqan Alfurqan, “Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang,” *Manazhim* 4, no. 2 (2022): 491–504, <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pada skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *Wordwall*, yang dimana pada penelitian ini menggunakan metode *quasy Experimental* dengan desain *Noneequivalent control Group Design*. Pada penelitian ini pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu mengambil sampel di dua kelas yang jumlahnya 60 peserta didik, 30 di kelas IPA 1 dan 30 di IPA 2. Pada penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar berdasarkan rata – rata dari nilai *posttest* untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas control sebesar 70,15. Pada penelitian ini menggunakan uji analisis menggunakan uji *Mann-Whitney*. Akan tetapi penelitian ini dilakukan pada tingkat sekolah menengah ke atas.¹¹

Dilihat dari penelitian sebelumnya penggunaan media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipaparkan diatas, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Fungsi utama dari media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas bahan yang akan disampaikan dan akan lebih bermakna bagi peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai proses pembelajaran yang dituju.

¹¹ Ayu Andini, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022), 60–67.

Setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Pada media *Wordwall* ini memiliki kelebihan diantaranya media ini bersifat fleksibel yang dapat digunakan pada berbagai tingkatan pada peserta didik, di media *Wordwall* ini terdapat berbagai fitur yang beragam dan tidak monoton, dan bersifat kreatif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Adapun kekurangan pada media *Wordwall* ini yaitu membutuhkan waktu yang relative panjang dalam memilih dan membuatnya, dan media ini membutuhkan jaringan yang sangat kuat untuk menggunakannya.¹²

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Untuk menguji apakah media *wordall* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada tingkat SMP. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif Solusi terhadap tantangan karakteristik peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diambil pada penelitian ini ialah apakah ada pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi kelas VIII pada Tahun Pelajaran 2024/2025 ?

¹² Zalillah and Alfurqan, “Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang,” 500.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi kelas VIII pada Tahun Pelajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermakna baik dalam pengembangan ilmu pengetahuan maupun saat penerapan di dalam masyarakat. Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman, serta memberikan solusi yang ada di bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan informasi yang cukup berguna mengenai penggunaan teknologi yang ada, seperti pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPS di SMPN Sukorambi ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan bisa mengevaluasi cara penyampaian materi kepada peserta didik, agar peserta didik tidak bosan dan membuat apa yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Peserta didik akan menambah pengalaman tersendiri, dimana peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengenai perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam kelas dan memahami mata pelajaran IPS dengan baik.

d. Bagi Universitas

Hasil Penelitian yang telah dibuat penulis ini diharapkan dapat dijadikan transfer ilmu pengetahuan mengenai Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik di SMPN Sukorambi, dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan peneliti yaitu :

a. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variable bebas (*Independent Variable*) dalam penelitian ini adalah media *Wordwall* (X).

b. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Pada penelitian ini hasil belajar pada mata Pelajaran IPS (Y).

2. Indikator Variabel

- a. Indikator independent variabel ialah media *wordwall* yang digunakan sebagai bentuk perlakuan pada awal, setelah *pre-test*.
- b. Indikator dependent variabel ini ialah hasil belajar yang indikator berupa *post-test* setelah peserta didik diberi pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini meliputi :

1. Media *Wordwall* merupakan aplikasi yang berbasis web yang dapat digunakan sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran. Pada media ini memiliki banyak fitur yang dapat menarik perhatian peserta didik. aplikasi ini dapat memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada media ini, yang dalam penelitian ini dioperasionalkan dalam bentuk perlakuan.

2. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dicapai peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran, yang dalam penelitian ini dioperasionalkan dalam bentuk hasil *post-test*. Hasil belajar menurut bloom dibagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Pada penelitian ini peneliti mengambil hanya ranah kognitif saja dikarenakan fokus pada hasil belajar peserta didik.

G. Asumsi Penelitian

Rendahnya kemampuan berfikir peserta didik dalam proses pembelajaran, membuat hasil yang dicapai peserta didik masih kurang cukup. Hal ini merupakan sebuah permasalahan yang sering dan masih banyak terjadi dikarenakan faktor penyebab tertentu. Salah satunya faktor yang biasa terjadi saat proses pembelajaran yaitu kurang efektifnya proses pembelajaran dalam kelas dikarenakan guru yang selalu monoton dalam penggunaan metode pembelajaran yang membuat peserta didik kurang aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Dari permasalahan yang terjadi, memerlukan upaya dan solusi untuk menjadikan evaluasi bagi guru dalam memberikan metode yang beragam dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik diperlukan metode pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam proses belajar. Salah satu Solusi untuk menangani permasalahan ini yaitu menggunakan media *Wordwall*. Peserta

didik menurut Fahriyana (2021) salah satu bahan ajar yang memiliki konteks pembelajaran interaktif di kelas yang semakin populer. *Wordwall* memiliki fitur yang banyak ragamnya dan memiliki fungsi untuk membantu guru menciptakan metode pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk aktif.¹³

¹³ Sahidan Almas Ghozal and Listyo Yudha Irawan, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 16 Malang," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.4>.

Dengan banyaknya fitur di dalam media *wordwall ini*, dapat membuat rasa ingin tahu peserta didik meningkat. Dengan banyaknya fitur media *wordwall* akan membuat pembelajaran lebih aktif dan efektif, dikarenakan akan dimunculkan strategi yang dapat menarik peserta didik dalam proses belajar sambil bermain. Dikaitkan dengan teori mayer bahwasannya pembelajaran akan berjalan lebih efektif jika penyampaian informasi disajikan dengan cara yang tidak monoton melainkan dapat menarik perhatian peserta didik.¹⁴

Ketertarikan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar pada dirinya juga pada teman lainnya untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori edgardale yang mana pada teori ini membahas mengenai pengalaman langsung pada peserta didik.¹⁵ Berdasarkan teori edgardale penggunaan media *wordwall* ini mampu membuat peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih interaktif dan konkret, dan pada capaiannya membuat peserta didik mendapatkan pengalamannya sendiri.

Dengan pernyataan teori diatas, menguatkan penggunaan media *wordwall* dapat menjadi solusi membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dan rasa riang gembira pada peserta didik dikarenakan proses pembelajaran dilakukan dengan

¹⁴ Fifi Damayanti, "Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko," *Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (2013): 133–40.

¹⁵ Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

diselingi bermain. Sehingga peserta didik merasakan kompetensi yang menarik sehingga membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian. Jawaban dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan teori relevan yang ada, belum berdasarkan fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.¹⁶

Hipotesis memiliki beberapa komponen penting yaitu dugaan sementara hubungan antara variabel dan uji kebenaran. Dapat diketahui bahwa pada penelitian yang akan dilakukan ini terdapat dua hipotesis, diantaranya hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yakni sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN Sukorambi.

H_a : Terdapat pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN Sukorambi.

¹⁶ Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, “Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi” 3, no. 2 (2021): 96–102.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini berisikan alur analisis skripsi dari pendahuluan sampai kesimpulan. Adapun pembahasan skripsi ini dimulai dari bagian inti sampai bagian akhir, diantaranya sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian yang didalamnya terdiri dari variabel pendidikan dan indikator variabel, kemudian definisi Operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, pada kajian pustaka terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan kajian teori berisikan teori – teori tentang pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

Bab III Metode Penelitian, metode penelitian didalamnya terdapat pendekatan penelitian dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan

instrumen pengumpulan data dan analisis data

bab IV penyajian data, didalam penyajian data terdapat gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis dan pembahasan.

Bab V Penutup, penutup ini meliputi Kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan dilanjutkan dengan saran-saran dan perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada skripsi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Peneliti akan mencantumkan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang didalamnya memiliki kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMPN Sukorambi”.

Berikut peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rozi Novita, Ranti Nazmi dan Zulfa pada tahun 2021, dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang dilakukan ini memakai jenis *quasy eksperiment* dengan kelompok eksperimen yang dipilih dengan teknik sampel berkelompok (*cluster sampling*), sehingga diperoleh data nilai tertinggi kelas kontrol ialah 84 sedangkan kelas eksperimen 100, nilai terendah kelas kontrol 24 dan kelas eksperimen adalah 40. Pada nilai standar deviasi kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen yaitu 15.858 dan 12.169. pada uji validitas diketahui nilai R_{tabel} adalah 0,344 dengan taraf

signifikansi 5% sehingga $R_{hitung} > R_{tabel}$ dari 25 soal 3 diantaranya diketahui tidak valid. Uji realibilitas penelitian tergolong tinggi dengan nilai *cronbach alpha* 0,714 dan 0,724.¹⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Dwi Etyorini, dan Siti Sri Wulandari pada tahun 2021, dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak secara parsial dari media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa selama pandemi covid-19 dan juga mengetahui pengaruh fasilitas dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa selama pandemi covid19. Subjek penelitian ini yaitu siswa OTKP SMK IPIEMS pada mata Pelajaran OTK Keuangan. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode analisis regresi linier berganda.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu probability sampling dengan jenis random sampling yang mengambil sampel secara acak tanpa melihat jenjang. Pada penelitian ini mengambil sampel sebanyak 53 siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa secara sebagian tiap media pembelajaran, fasilitas, dan lingkungan belajar mempunyai pengaruh yang signifikan kepada

¹⁷ Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, and Zulfa Zulfa, “Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung,” *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2021): 76, <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>.

hasil belajar yaitu memiliki nilai uji-t media pembelajaran $0,36 < 0,05$; fasilitas belajar $0,22 < 0,05$ dan lingkungan belajar $0,36 < 0,05$.¹⁸

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ardis Nur Irsyad, Diyah Yulida, dkk., pada tahun 2021, dengan judul penelitian “Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektivitan media pembelajaran dalam materi system pernapasan manusia guna mengukur Tingkat pemahaman siswa. Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D (*define, design, development, dan disseminate*).

Media pembelajaran interaktif yang dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka mengetahui pencapaian hasil belajar siswa yakni menggunakan media *Wordwall*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata – rata penggunaan media pembelajaran *Wordwall* layak digunakan dalam pembelajaran dimana presentase Tingkat pemahaman

siswa sebesar 85%. Sehingga media pembelajaran tersebut efektif untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa dalam memahami materi system pernafasan manusia.¹⁹

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Khusnul Khotimah, Sulistyarini, dan Nur Meily Adlika pada tahun 2023, penelitian yang berjudul

¹⁸ Indah Dwi Setyorini and Siti Sri Wulandari, “Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19,” *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 8, no. 1 (2021): 19–29, <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>.

¹⁹ Ardis Nur Irsyad Surahmawan et al., “Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia,” *Pisces* 1 (2021): 95–105, <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.

“Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas X geografi IPS SMA Negeri 3 Pontianak dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar wordwall. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dengan jenis penelitian *Quasy experiment design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *Purposive Sampling*, sampel ini digunakan untuk memilih kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol sebagai sampel. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan lembar tes, lembar observasi, dan lembar dokumentasi. Pada analisis data di penelitian ini menggunakan uji, yaitu *Independent sample T-test* dan uji statistik parametrik digunakan untuk menguji hasil belajar siswa. Pada penelitian ini memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,31 0,05 pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan media pembelajaran Google Form dan media pembelajaran *wordwall* memiliki hasil belajar yang berbeda. Dengan *Effect size* 0,44 maka dampak media pembelajaran *wordwall* masuk dalam kategori pengaruh sedang.²⁰

5. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Hilmi Fadhillah dan Muhamad Sofian Hadi, pada tahun 2023 lalu, dengan judul penelitian

²⁰ Khusnul Khotimah, Sulistyarini Sulistyarini, and Nur Meily Adlika, “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak,” *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11, no. 3 (2023): 255–61, <https://doi.org/10.23887/jjjpg.v11i3.63679>.

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap minat. Jenis penelitian ini menggunakan metode Eksperimen *Quasy Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Tahapan pada penentuan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan metode literature rievew, perlakuan pada kelas ekperimen menggunakan media *Wordwall* dan media kontak pada kelas control.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hasil yang didapat menggunakan *Effect Size* yang diperoleh pada hasil belajar siswa adalah 1.9 sehingga kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan tinggi dengan nilai presentase 79,4% pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dikelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Lalu, perhitungam *Effect Size* minat belajar diperoleh

nilai sebesar 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58.9%. dengan demikian pembelajaran menggunakan media *Wordwall* memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa dikelas.²¹

²¹ Hilmi Fadhilah Akabar Muhamad Sofian Hadi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa,” *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1.

Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Rozi Novita, Ranti Nazmi dan Zulfa pada tahun 2021, Penelitian berjudul “Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tingkat penelitian ▪ Lokasi penelitian ▪ Jenis penelitian <i>Quasy Eksperimen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti tentang pengaruh <i>Wordwall</i> ▪ Variable terikatnya sama (Hasil Belajar) ▪ Menggunakan metode kuantitatif
2.	Indah Dwi Etyorini, dan Siti Sri Wulandari pada tahun 2021, penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19”.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelaksanaan yang dilakukan online ▪ Variabelnya ada 3 (Media Pembelajaran, Fasilitas, dan lingkungan) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variabel terikatnya sama yaitu Hasil Belajar ▪ Menggunakan metode Kuantitatif
3.	Ardis Nur Irsyad, Diyah Yulida, dkk., pada tahun 2021, penelitian berjudul “Penggunaan Media <i>Wordwall</i> sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia”.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan 1 Variable saja ▪ Materi yang digunakan berbeda ▪ Metode yang digunakan pengembangan 4D 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan media <i>Wordwall</i>
4.	Khusnul Khotimah, Sulistyarini, dan Nur Meily Adlika	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tingkat Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan media <i>wordwall</i>

	pada tahun 2023, penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak”.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metode yang digunakan <i>Quasy Eksprimen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kedua Variabel sama ▪ Menggunakan metode kuantitatif
5.	Hilmi Fadhillah dan Muhamad Sofian Hadi, pada tahun 2023 lalu, penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variable Y nya ada 2, yaitu minat dan hasil Belajar ▪ Menggunakan kelas control dan kelas eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan media <i>Wordwall</i> ▪ Salah satu variable terikat ada yang sama yaitu hasil belajar ▪ Menggunakan metode kuantitatif

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dicantumkan diatas jika dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan sekarang pastinya terdapat perbedaan dan persamaan, seperti pada fokus penelitian yakni

pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar seperti penelitian yang dilakukan beberapa penelitian terdahulu diatas. Akan tetapi

jikalau dari ke-lima diatas dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan sekarang perbandingannya masih tetap signifikan,

perbedaan yang terlihat disini seperti tingkatan jenjang peserta didik yang akan diteliti, metode yang digunakan, dan lain sebagainya.

Dari sini peneliti berharap dapat menyempurnakan penelitian terdahulu dengan mengembangkan penelitian selanjutnya dan dapat mengemukakan hal yang baru dalam penelitian ini.

B. Kajian Teori

1. Kajian Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Media pembelajaran

1) Pengertian media pembelajaran

Menurut Bahasa kata Media berasal dari Bahasa latin, dan merupakan jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata media mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dikemukakan oleh Arief Sardiman arti media merupakan perantara atau pengantara pesan dari pengirim ke penerima pesan.²²

Menurut Heinich (1993) media adalah bentuk alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yakni perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Contoh media yang diberikan Heinich seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media yang disebutkan bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan – pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.²³

²² Rohani, “Media Pembelajaran,” *Repository.Uinsu*, 2020, 234.

²³ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (KEMENAG RI, 2012).

Menurut Newby, Stepich, Lehman dan Russel, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan yang dimaksud untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran menurut Winkel (2009), media pembelajaran merupakan suatu sarana non personal yang digunakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Istilah lain, bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau

wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar,

hal ini dikemukakan oleh Gagne & Briggs (1979).

Media pembelajaran memiliki konsep yang mengandung dua unsur, diantaranya *software* dan *hardware*. Arti dari *software* ini merupakan bentuk pesan maupun informasi yang terkandung di dalam media pembelajaran, sedangkan *hardware* merupakan

perangkat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi yang ada di dalam media pembelajaran.²⁴

Menurut Kemp and Dayton yang dikutip oleh Gunawan Asnil, kontribusi media pembelajaran mencakup beberapa hal, diantaranya :

- a) Penyampaian dalam proses pembelajaran dapat lebih standar
- b) Kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan checklist memverifikasi teori belajar
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat lebih singkat atau diperpendek
- e) Kualitas dalam pembelajaran dapat ditingkatkan
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimana saja jika diperlukan.
- g) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h) Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Dapat disimpulkan bahwa yang dipaparkan oleh Kemp and Dayton mengenai kontrobusi media pembelajaran, menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat disajikan dengan

²⁴ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*, 2022.

dampak yang sangat banyak, dari proses kegiatan belajarnya yang menarik yang dapat membuat peserta didik dapat dengan mudah menangkap materi pembelajaran dengan media yang digunakan, dan waktu yang digunakan tidak terasa jenuh, hal ini dapat membuktikan bahwa dengan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk merangsang pikiran, perhatian, kemampuan maupun keterampilan mereka.²⁵

2) Fungsi media pembelajaran

Dilihat dari proses pembelajaran maka fungsi dari media ialah sebagai pengirim informasi dari sumber atau yang disebut guru ke penerima yakni peserta didik, dengan ini fungsi media dapat dilihat berdasarkan adanya kelebihan dan kekurangan komunikasi yang timbul saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut S. Gerlach dan P. Ely yang dikutip oleh

musaddad Harahap dan Lina Mayasari memaparkan bahwa terdapat 3 sifat dari fungsi media pembelajaran, yakni :²⁶

- a) *Bersifat Fiksatif*, yakni media-media mempunyai kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan kemudian menampilkan kembali suatu objek

²⁵ Gunawan Asnil Aidh R., "Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0," 2015, 6.

²⁶ Musaddad Harahap and Lina Mayasari Siregar, "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran," *Educational*, no. January (2018): 4, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>.

- b) *Bersifat Manipulatif*, yakni menayangkan Kembali suatu objek atau peristiwa dengan perubahan sesuai dengan keperluan
- c) *Bersifat distributif*, sifat ini menyatakan bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas dalam satu kali penyampaian secara bersamaan.

Derek Rowntree yang dikutip oleh M. Miftah menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran, ialah :²⁷

- a) Dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam menerima informasi.
- b) Menumbuhkan respon peserta didik dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.
- c) Dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat
- d) Merangsang peserta didik untuk mengadakan Latihan.

3) Manfaat media *Wordwall*

Penggunaan media *wordwall* memiliki manfaat yang cukup banyak. Adapun manfaatnya berdasarkan teori edgardale yang dikutip Eka Rahayu sebagai berikut:²⁸

- a) Meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, pada media *wordwall* ini membuat

²⁷ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 100, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

²⁸ Eka, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bilangan Romawi Di Kelas Iv Sekolah Dasar."

pengalaman peserta didik menjadi lebih nyata dikarenakan aktivitas lebih interaktif sehingga peserta didik mudah memahami dan diingat oleh peserta didik

- b) Memperdalam pemahaman, hal ini sama dengan pernyataan pada manfaat sebelumnya. Peserta didik dapat berlatih secara nyata atau langsung, sehingga peserta didik cenderung lebih mengingat melalui praktik langsung.
- c) Memberikan berbagai gaya belajar, hal ini dilakukan agar peserta didik tetap memiliki minat dalam belajar dan tidak merasa jenuh. Karena pada teori Edgar Dale menekankan pengalaman belajar yang dapat memberikan berbagai strategi pembelajaran.
- d) Meningkatkan motivasi belajar, karena pada media ini terdapat banyak fitur sehingga dapat membantu peserta didik merasa tidak mudah bosan.
- e) Pada teori Edgar Dale yang dikutip oleh Shifa Nur Azizah menekankan pada prinsip belajar dari pengalaman, dengan media *wordwall* ini membuat peserta didik dapat melakukan langsung sendiri. Sehingga pengalamannya dapat dirasakan oleh peserta didik sendiri.²⁹

²⁹ Shifa Nur Azizah, "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Penilaian Terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Jenis Bencana Di Sma Negeri 23 Bandung," *Repository*, 2024, 1–8.

b. Media *Wordwall*

1) Pengertian media *Wordwall*

Mengembangkan keterampilan membaca dan memahami peserta didik dapat melalui media pembelajaran yang cocok yaitu media *peserta didik*. Media ini dapat meningkatkan rasa penasaran peserta didik, dengan menggunakan media ini dapat memberikan kesan dan pengalaman dalam proses belajar yang menyenangkan, akan dapat memperkuat pemahaman peserta didik.³⁰

Menurut Ninawati yang dikutip oleh Dinah, *Wordwall* merupakan alat yang digunakan untuk menilai pembelajaran siswa. Fungsi dari penilaian dari media *Wordwall* meliputi esai cepat, pengelompokan, menjodohkan, dan kuis, tiap – tiap fungsinya memiliki kualitas yang unik tersendiri.³¹

Menurut Sherianto yang dikutip oleh Alaeda Putri Rahma mengatakan bahwa *Wordwall* merupakan bentuk aplikasi yang menarik yang berkaitan dengan kerjanya. Secara sangat jelas media ini menjadi salah satu asset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang dapat menarik perhatian peserta

³⁰ Naila Nur Afyah and Fahmi Wahyuningsih, “Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Melalui Media *Wordwall* Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman,” *E-Journal Laterne* 3, no. 12 (2023): 1–10.

³¹ A. J. Dinah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Pelajaran 2022/2023),” *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*, no. 2018 (2016): 1–23.

didik. Halaman *Wordwall* memiliki nilai manifestasi instruktur sehingga pengguna baru mengetahui tentang jenis kreasi apa yang akan di buat.³²

Menurut Wagstaff yang dikutip oleh Zenith dkk mengatakan, *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang biasa digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, media ini dapat di didesain untuk meningkat kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan keaktifan peserta didik. Perkembangan kemampuan peserta didik dapat dilihat melalui media *Wordwall*.³³

Secanggih apapun media pembelajaran pasti akan memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, adapun kelebihan dan kekurangan media *Wordwall*, diantaranya :

a) Kelebihan media *Wordwall*

Menurut Wagsaff (1999), terdapat kelebihan media *Wordwall* diantaranya :

- (1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik
- (2) Menarik dan tidak monoton

³² Alaeda Putri Rahma Alaeda, "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD," 2022, 9–19.

³³ Zhenith Surya Pamungkas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021): 135–48, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

(3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar IPS.

b) Kekurangan media *Wordwall*

Kekurangan media *Wordwall* menurut Wagstaff, diantaranya:

- (1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya
- (2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.

2) Jenis – Jenis Game Media *Wordwall*

Media *Wordwall* memiliki banyak jenis berbagai fitur atau tamplate yang dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik maupun peserta didik. jenis – jenis game dalam *Wordwall*, diantaranya :

a) *Match Up*, cara dari jenis ini peserta didik dapat menyeret lalu melepas setiap kunci disamping definisinya

b) *Quiz*, caranya peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan batas waktu tertentu yang diberi opsi jawaban

yang benar, lalu dilanjut dengan pertanyaan selanjutnya.

c) *Random Whell*, pada game ini yang diawali dengan memutar roda yang akan memunculkan gambar.

Kemudian peserta didik diminta untuk mendeskripsikan gambar atau jawaban dari pertanyaan yang telah dipilih pada roda yang berputar.

- d) *Missing word*, peserta didik diminta untuk mengisi kekosongan kolom pada kalimat atau paragraph dengan menyeret isian yang benar dan kolom kosong.
- e) *Group sort*, peserta didik diminta untuk mengelompokkan gambar dan pernyataan yang benar dengan menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar.
- f) *Matching Pairs*, peserta didik diminta untuk menemukan pasangan gambar yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul. Untuk melakukan ini, peserta didik harus mengetuk jawaban yang benar sekaligus membuangnya secara berulang – ulang, sehingga semua jawaban hilang.
- g) *Unjumble*, peserta didik diminta untuk mengurutkan kalimat atau paragraph dengan menyeret dan mendalangi kotak – kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
- h) *Random Cards*, Peserta didik diminta untuk memperhatikan, mengingat dan meminta peserta didik untuk memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.
- i) *Find the Match*, peserta didik diminta agar bisa memastikan pertanyaan yang sesuai dengan pernyataan

atau pertanyaan, caranya yaitu mengetuk pernyataan yang tepat dan ulangi semua eliminasi sampai semua jawaban hilang.

j) *Open the Box*, peserta didik diminta agar memilih jawaban yang berupa gambar atau tulisan. Mereka harus membuka setiap kotak dan kemudian memilih jawaban yang paling sesuai dengan informasi yang ada di dalam kotak.

k) *Anagram*, peserta didik diperintahkan agar Menyusun dan menyeret huruf kedalam kota yang sesuai sehingga merangkai kata yang benar.

l) *Labelled Diagram*, peserta didik diminta untuk melebeli dari diagram atau foto. Lalu, disesuaikan untuk mendeteksi gambar dengan memposisikan pin, nama, atau komponen respons ke kanan pada gambar.

m) *Gameshow Quiz*, peserta didik diberikan tugas agar bisa menuntaskan tugas dalam tempo yang sudah ditetapkan.

n) *Wach-a-mole*, peserta didik diminta bila Ketika tikus keluar dari lubang, peserta didik harus memukul mereka untuk menjawab sebuah pertanyaan.

o) *True or False*, permainan menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu dari dua pilihan yang ada, yaitu benar atau salah

- p) *Ballon Pop*, peserta didik diminta untuk meletuskan balon ke masing – masing kata kunci yang cocok dengan definisinya.
- q) *Maze Chase*, dalam permainan ini peserta didik harus menjauh dari musuh dan menemukan jawaban untuk pertanyaan dengan menjelajahi labirin.
- r) *Airplane*, dalam permainan ini peserta didik harus mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang tepat dan menghindari kunci yang salah.

Dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* ini memiliki banyak jenis tamplate yang dapat digunakan oleh guru, dan dapat diakses dengan sangat mudah. Akan tetapi, pendidik harus menyesuaikan dengan materi apa yang akan disajikan. Pembelajaran akan berjalan efektif jika menyesuaikan tamplate dan materi yang akan dibahas.³⁴

3) Langkah – Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Menurut Serly yang di kutip pada buku Sri Maryanti , Langkah – Langkah yang digunakan untuk membuat *Wordwall* sebagai media pembelajaran, diantaranya .³⁵

³⁴ Setiana Sri Wahyuni Sitepu Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMPN 1 Lembang.” *Journal GEEJ* 7 (2020): 23–26.

³⁵ S Maryanti, S Hartati, and D T Kurniawan, *Assesment for Learning, Educandy & wordwall*, 2022.

- a) Pergi kelaman <https://Wordwall.net>, lalu klik membuat kegiatan
- b) Pilih tamplate yang akan digunakan
- c) Beri judul atau tema pada kotak kegiatan.
- d) Klik tanda + untuk menambahkan perintah pengerjaan jika diinginkan.
- e) Isi kolom pertanyaan dengan pertanyaan dan opsi jawaban jika ada.
- f) Klik pada kolom silang merah sehingga menjadi centang hijau sebagai tanda bahwasannya itu merupakan pilihan jawaban yang sesuai.
- g) Selanjtnya, klik selesai bila semua pertanyaan telah dimasukkan dan dirasa cukup.
- h) Atur game dengan keinginan peneliti.
- i) Jika pengeditan telah selesai, klik kolom share dibagian kanan atas.
- j) Klik bagian publish.
- k) Klik kolom copy untuk dapat menyalin tautan yang telah dibuat.
- l) Beri kepada peserta didik tautan juga media yang telah dirancang. (opsional)

Itulah runtutan Langkah – langkah untuk membuat media pembelajaran *Wordwall*. Dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran *Wordwall* ini sulit – sulit mudah, karena prosesnya yang lumayan untuk menghasilkan sebuah tes yang akan diberikan kepada peserta didik.

2. Kajian Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nasution Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dari lingkungannya.³⁶ Menurut Purwanto yang dikutip oleh Wilda Yulia, Rina, dan Hendripides mengatakan, hasil belajar merupakan kemampuan yang diwujudkan akibat perubahan perilaku yang diperoleh dari proses dibidang pendidikan. Kemampuan ini menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁷

Menurut Ghufron dan Rini yang dikutip oleh Arif Rahim, mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapat peserta

didik maupun mahasiswa setelah melaksanakan proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka maupun huruf. Dengan itu,

hasil belajar akan memberikan gambaran tentang proses belajar yang dilakukan oleh individu.³⁸

³⁶ Nasution Sorimuda, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1982).

³⁷ Wilda Yulia Samsi, Rina Selva Johan, and Hendripides, “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Terhadap Minat Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 5 Pekanbaru,” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 4, no. 2 (2017): 1–13.

³⁸ Arif Rahim et al., “Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif,” *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23, https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah suatu kemampuan yang mampu dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang telah dirancang dan diterapkan oleh guru disuatu lembaga pendidikan tertentu.³⁹

Menurut Krathwohl yang dikutip oleh Dewi Amaliah mengatakan, Bloom menyampaikan pemikirannya tentang taksonomi kognitif dalam rangka penyusunan tes untuk peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun domain kognitif dalam taksonomi bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses menalar. Berikut revisi taksonomi bloom pada domain kognitif yang disampaikan, C1 mengingat, C2 memahami, C3 Mengaplikasikan, C4 Menganalisis, C5 Mengevaluasi, C6 mencipta.⁴⁰

b. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Para ahli mengelompokan hasil belajar kedalam beberapa ranah,

adapun bentuk-bentuk hasil belajar diantaranya :

1) Ranag Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif merupakan suatu kemampuan dan pengetahuan.

Pada ranah ini Benjamin S. Bloom mengklasifikasikan tujuan pada enam tingkatan diantaranya :

PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pemanfaatan+barang+bekas&printsec=frontcover.

³⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensido, 2011).

⁴⁰ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 154–59, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

- a) Pengetahuan (*Knowledge*), menghafal suatu informasi maupun fakta.
- b) Pemahaman (*Comprehension*), memahami informasi yang di dapat.
- c) Penerapan (*Application*), dapat menggunakan informasi dalam suatu kebaruaran
- d) Analisis (*Analysis*), memecah informasi dan memahami hubungannya
- e) Sintesis (*Synthesis*), menyatukan pecahan informasi menjadi bentuk yang baru
- f) Evaluasi (*Evaluation*), dapat menilai suatu kualitas informasi berdasarkan kriteria.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif ini hal penting yang berhubungan dengan sikap yang dimiliki peserta didik. Krathwohl dan rekannya

mengembangkan teori taksonomi menjadi ranah afektif yang diantaranya :

- a) Penerimaan (*Receiving*), ini merupakan suatu kesadaran untuk menerima stimulus
- b) Tanggapan (*Responding*), merupakan bentuk partisipasi dan reaksi terhadap stimulus
- c) Penilaian (*Valuing*), sikap menilai sesuatu berdasarkan keyakinan

d) Pengorganisasian (*Organization*), mengintegrasikan nilai-nilai ke dalam sistem nilai yang konsisten

e) Karakterisasi (*Characterization*).

3) Ranah Psikomotorik (*psychomotor Domain*)

Ranah Psikomotorik ini ialah bentuk keterampilan motoric dan koordinasi fisik pada peserta didik. Simpon mengidentifikasi tujuh katefori pada ranah psikomotorik ini, diantaranya sebagai berikut:

a) Persepsi, hal ini menggunakan Indera untuk mengarahkan suatu aktifitas motorik.

b) Kesiapan, kesiapan pada umumnya seperti fisik, mental, emosional dalam melakukan Tindakan

c) Respon terpimpin, melakukan sesuatu dengan arahan atau bimbingan

d) Respon terbuka, melakukan sesuatu dengan keterampilan tinggin

e) Adaptasi, menyesuaikan keterampilan untuk situasi baru.

f) Penciptaan, menghasilkan pola baru sesuai kebutuhan.⁴¹

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Pada teori behaviorisme menjelaskan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya :

⁴¹ Nailatul Khalishah and Nur Iklilah, "Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Matematika," *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 2021, 248–66.

Dari faktor internal, yaitu dari kebiasaan dan cara belajarnya. Skinner menyatakan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh penguatan, baik positif maupun negative.

Selain faktor internal ada juga dari faktor eksternal yakni lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah, yang mana hasil belajar akan menjadi lebih baik jikalau lingkungan mendukung akan hal pengalaman yang baik.⁴²

d. Cara meningkatkan hasil belajar

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik memerlukan guru yang pandai dalam memilih strategi pembelajaran yang didasarkan pada teori pendidikan. Pada teori Konstruktivisme Jean Piaget dan Lev Vygotsky menyatakan bahwasannya peserta didik ditekankan untuk membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial pada lingkungannya.

Adapun salah satu contoh strategi untuk mengaktifkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran ialah inkuiri, berbasis proyek dan juga kolaboratif penggunaan media dan Teknologi dalam pembelajaran.⁴³

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan di dapat peserta didik berupa penilaian setelah melakukan

⁴² Fiqh Kautsar Farizqi Rachmat Satria, Elvia Baby Shahbana, "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran," *Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 24–34.

⁴³ Imel Ahmarita Meliana and Marsofiyati Marsofiyati, "Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 1, no. 2 (2024): 188–99, <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.352>.

proses pembelajaran. Penilaiannya tidak hanya di pengetahuan saja melainkan sikap dan keterampilan pada peserta didik.

3. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu mata Pelajaran yang diajarkan dari tingkatan SD, SMP, maupun SMA. Menurut NCSS yang dikutip Alan J Singer (2009), menjelaskan IPS merupakan studi integrasi dari ilmu – ilmu sosial dan ilmu – ilmu humaniora dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Dalam kegiatan sekolah, IPS membahas secara sistematis dan terkoordinasi berbagai jenis disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, Sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.

IPS menurut Sa'dun, merupakan wujud dari pendekatan bidang studi dari berbagai konsep ilmu – ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. IPS adalah ilmu – ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan proses pembelajaran di sekolah. IPS terdiri dari geografi, Sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai gabungan dari kesemua bidang itu.⁴⁴

⁴⁴ Nasobi Niki Suma Musyarafah, Abdurrahman Ahmad, *Konsep Dasar IPS*, 2021.

Adapun pendapat beberapa para ahli yang telah mengemukakan definisi dari Ilmu Pengetahuan Sosial, menurut buku Moh. Sutomo diantaranya :

- a) Menurut Sumantri (2001), mengatakan IPS merupakan penyederhanaan disiplin ilmu – ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan.
- b) Menurut Mulyono Tjokrodikardjo, mengemukakan IPS merupakan suatu pendekatan disiplin bidang studi dari pelajaran ilmu – ilmu sosial, seperti sosiologi antropologi budaya, psikologi sosial, Sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan sebagainya.
- c) Menurut Saidiharjo (1996), mengatakan bahwa IPS adalah kombinasi atau hasil perpaduan dari jumlah mata pelajaran seperti : geografi, ekonomi, Sejarah, sosiologi, dan politik.
- d) Moeljono Tjokrodikaro (1980), mengatakan IPS merupakan permuwujudan dari suatu pendekatan disiplin bidang studi dari ilmu sosial.⁴⁵

Setelah dipaparkan pengertian IPS menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial Kumpulan satu kesatuan ilmu – ilmu sosial yang dirancang berdasarkan

⁴⁵ Moh Sutomo, *Pengembangan Kurikulum IPS*, ed. Titik Rohnah Hidayati (Surabaya: Pustaka Radja, 2019).

prinsip pendidikan dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan – hubungan kemanusiaan.

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik, mata pelajaran yang berlaku pada beberapa tingkatan sekolah, menurut Sapriya yang dikutip buku Moh. Sutomo, sebagai berikut :

- a) Menghubungkan teori ilmu dengan fakta ataupun sebaliknya.
- b) Mempelajari pembelajaran IPS bersifat komprehensif.
- c) Keaktifan peserta didik menjadi hal utama melalui proses belajar inkuiri.
- d) Program pembelajaran disusun dengan menghubungkan materi dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan yang real di Masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan, dan mempersiapkan peserta didik terhadap kehidupan di masa depan.
- e) IPS dihadapkan pada konsep – konsep dan situasi pada kehidupan sosial yang berubah – ubah.
- f) IPS memahami makna dan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi atau kemanusiaan.

- g) Dalam pembelajaran ini tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- h) Berusaha untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang berbeda melalui program pembelajaran yang disediakan.
- i) Pengembangan program pembelajaran selalu mengikuti prinsip – prinsip, karakteristik dasar, dan pendekatan yang menjado ciri khas IPS.⁴⁶

Dari karakteristik IPS yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pembelajaran yang dirancang dengan menghubungkan materi dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya yang ada kaitannya dengan kehidupan sosial yang nyata di lingkungan Masyarakat, pengalaman, masalah, kebutuha. Hal ini mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan mendatang, karena dalam pelajaran peran utamanya adalah keaktifan peserta didik melalui proses pembelajaran inkuiri. IPS merupakan pembelajaran yang bersifat pengetahuan, keterampilan yang membentuk individu dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan dan Manfaat Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan IPS secara umum, menurut Sapriya (2008) yaitu memberikan peluang kesempatan pada peserta didik untuk

⁴⁶ Sutomo, 3–4.

mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang dapat menjadikan mereka warganegara yang berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis.

Adapun tujuan dari menurut NCSS yang dikutip oleh alan J Singer, *“The Primary purpose of social studies to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world”*. Dalam arti bahasa Indonesia, tujuan yang mendasar dari Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah untuk membantu generasi selanjutnya untuk mengembangkan kemampuannya untuk mengambil Keputusan dan membuat informasi untuk suatu kebaikan Masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis di dunia yang saling memiliki ketergantungan satu sama lain.

Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk mata Pelajaran pendidikan dasar dan menengah, maka tujuan dari mata pelajaran IPS, antara lain :

- a) Peserta didik mampu mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang menjemuk, di Tingkat local, nasional, dan global.⁴⁷

Di sekolah, pendidikan IPS memiliki tujuan juga, yaitu untuk membentuk generasi mendatang yang memiliki pengetahuan, keterampilan berifikir, dan bertindak, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi karena mereka merupakan bagian dari Masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik.

Setelah dipaparkan tujuan dari IPS diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memiliki kemampuan untuk menumbuhkan rasa kesadaran sosial, dan rasa kemanusiaan yang dapat dan akan diterapkan dilingkungan sekitar, sebagai warga bangsa Indonesia yang baik.

⁴⁷ Musyarafah, Abdurrahman Ahmad, *Konsep Dasar IPS*, 3–5.

d. Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar

Menurut Permana dan Karisman (2022) media pembelajaran *Wordwall* ini merupakan salah satu media yang memiliki pengaruh terhadap meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik.⁴⁸ Media *Wordwall* layak digunakan karena memiliki akses yang mudah digunakan oleh siapapun dalam proses pembelajaran, dapat digunakan melalui handphone sampai laptop secara online.

Menurut Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan bentuk capaian yang didapat peserta didik pada proses belajar secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan bentuk perubahan perilaku yang didapat peserta didik. Kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik harus dirinci dengan jelas dan relevan agar dapat diukur sebagai bentuk hasil belajar yang

didapat dari pengalaman langsung peserta didik.⁴⁹

Dengan ini, media *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS membuat peserta didik lebih aktif, membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan relevan dengan kebutuhan yang diperlukan peserta didik. Media *Wordwall* memberikan fleksibilitas terhadap guru untuk menyediakan berbagai bentuk

⁴⁸ Deni Okta Nadia Desyandri, "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 08, no. 02 (2022): 1926.

⁴⁹ Istiqomariyah Mashudi, Moh Sutomo, "Implementasi Media Pembelajaran Lectora Inspire 17 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Sirajuddin* 02, no. 01 (2022): 37.

gaya belajar yang bisa digunakan di dalam kelas. Dengan demikian, media *Wordwall* dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam kelas dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kuantitatif ini, penelitian yang dilakukan dengan suatu proses untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai bahan menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.⁵⁰

2. Jenis Penelitian

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen pada jenis penelitian, diantaranya *Pre-Ekperimental Design*, *Quasy Eksperimental*, dan *True Eksperimental*. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah *Pre-Eksperimental* dengan desain

One-Group Pretest-Posttest Design. Penelitian *Pre-Eksperimental* ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas antara

variabel. Penelitian ini tidak memakai kelas pembanding, namun pada design ini terdapat pretest, sebelum dilakukannya perlakuan.

Dengan demikian, hasil dari perlakuan yang diberikan dapat berpengaruh atau diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.⁵¹

⁵⁰ S Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: RINEKA CIPTA, 2004), 105–106.

⁵¹ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019), 114.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas yang akan di analisis oleh peneliti untuk mendapatkan Kesimpulan yang relevan. Menurut Babin, Carr, Griffin (2019) terdapat dua jenis populasi, diantaranya populasi terbatas, yang dimana jumlah anggota dapat diidentifikasi, dan populasi tak terbatas, yang dimana jumlah anggotanya tidak dapat ditentukan.⁵²

Disesuaikan dengan fokus masalah penelitian maka populasi pada penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN Sukorambi dengan rincian sebagai berikut :

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Siswa
		Laki - Laki	Perempuan	
1.	VIII A	19	12	31
2.	VIII B	19	12	32
3.	VIII C	17	14	31
4.	VIII D	15	15	30
5.	VIII E	16	16	32
Total keseluruhan				156

Tabel 3. 1 Jumlah Total Keseluruhan Peserta didik Kelas VIII

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Cluster Random Sampling*, teknik ini ialah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak yang dipilih berdasarkan kelompok –

⁵² Nur Fadilah Amin, *Populasi Dan Sampel, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, vol. 14, 2021, 167.

kelompok. Jadi, pengambilan sampel dengan cara klaster ini dilakukan secara random atau di undi.⁵³ Berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran IPS kelas VIII, kelas penelitian yang akan digunakan diambil secara acak yaitu kelas yang akan diambil sebagai subjek penelitian ini, ialah kelas VIII B. Jadi, Sampel yang pada penelitian ini berjumlah 32 Peserta didik.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini merupakan hal yang utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian ialah menadapatkan data.⁵⁴ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dokumentasi.

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang menghubungkan analisis dan pengamatan terhadap dokumen-dokumen

yang telah ada.⁵⁵ Pada penelitian ini dokumentasi di perlukan untuk data hasil belajar peserta didik yang di dapat melalui pre-test maupun post test.

⁵³ Agung Widhi Kurniawan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), 68–69.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 296.

⁵⁵ Suharsimi Arikuto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RINEKA CIPTA, 2006), 205.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar tes. Lembar Tes yang digunakan sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan peneliti, yaitu *One-Grup pretest posttest design*, maka metode penelitian ini ialah metode inti yang digunakan sebagai pengumpulan data responden dengan instrument penelitian pretest dan posttest. Jenis instrument yang digunakan pada tes ini ialah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda *Multiple Choice* dengan empat alternatif jawaban.

D. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrument dilakukan untuk menguji alat ukur yang digunakan apakah valid dan reliabel. Karena dengan menggunakan instrument yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang digunakan untuk menentukan valid atau tidak validnya instrument. Instrument yang valid merupakan instrument yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengukuran validitas dalam penelitian ini menggunakan bivariate person yaitu teknik korelasi, dengan menghitung korelasi antara skor masing – masing butir pertanyaan dengan total skor. Uji validitas dapat dikatakan valid apabila signifikansi $<0,05$ atau 5 %

Hasil pearson correlation sig. 0,05 = tidak valid

Hasil pearson correlation sig. <0,05 = valid.

Uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r table untuk degree of freedom (df) = $n-2$, dalam hal ini merupakan jumlah sampel. Untuk menguji apakah masing – masing pertanyaan valid atau tidak, dapat dilihat dari nilai r hitung, dan r table. Jika r hitung lebih besar dari r table, dan nilainya positif maka pertanyaann tersebut dinyatakan valid. Jadi nilai semua r hitung diatas r table maka disimpulkan semua indikator valid.

Tabel 3. 2 Indeks Validasi

No.	Nilai	Keterangan
1	>388	Valid
2	<388	Tidak Valid

Hasil validasi dengan menggunakan *Spss for windows 27*

dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas

Butir soal	Hasil Uji		Keterangan
	r_{tabel}	r_{hitung}	
1	0,388	485	Valid
2	0,388	416	Valid
3	0,388	392	Valid
4	0,388	504	Valid
5	0,388	542	Valid
6	0,388	473	Valid
7	0,388	397	Valid
8	0,388	570	Valid
9	0,388	340	Tidak Valid
10	0,388	537	Valid
11	0,388	434	Valid

Butir soal	Hasil Uji		Keterangan
	r _{tabel}	r _{hitung}	
12	0,388	-068	Tidak Valid
13	0,388	555	Valid
14	0,388	049	Tidak Valid
15	0,388	-097	Tidak Valid
16	0,388	454	Valid
17	0,388	294	Tidak Valid
18	0,388	579	Valid
19	0,388	146	Tidak Valid
20	0,388	437	Valid
21	0,388	624	Valid
22	0,388	537	Valid
23	0,388	414	Valid
24	0,388	489	Valid
25	0,388	-275	Tidak Valid
26	0,388	520	Valid
27	0,388	-032	Tidak Valid
28	0,388	486	Valid
29	0,388	016	Tidak Valid
30	0,388	-065	Tidak Valid

Dilihat dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwasannya butir soal yang dibuat peneliti terdapat 30 soal. Pada 30 soal yang dibuat peneliti terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid. Hasil ini dilakukan uji validitas menggunakan *SPSS for windows 27*.

2. Uji reabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. Kata *reliability* memiliki arti, suatu pengukuran yang dapat dipercaya. Realiabilitas ini merupakan instrument yang digunakan pada penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat

pengumpulan data dan dapat mengungkapkan informasi yang sesungguhnya dilapangan.⁵⁶

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji realibilitas instrument penelitian menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Pada rumus ini, instrument dapat dikatakan reliabel jika memiliki koefisien alpha sebesar 0,6 atau lebih. Dalam penelitian ini, peneliti menguji reliabilitas instrument menggunakan *SPSS for Windows* versi 27.

Tabel 3. 4 Tes Realibitas

Koefisien <i>Alpha cronbach</i>	Kategori Realibilitas Intrumen Tes
0,86-100	Sangat tinggi
0,66-0,85	Tinggi
0,36- 0,65	Rendah
0,20-0,35	Sangat rendah
0,00-0,29	Tidak reliabel

(Sumber, Creswell, 2012:347)

Hasil uji realibilitas dari hasil *Spss for Windowa 27* dapat dilihat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	20

⁵⁶ Andi Arsi, "Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss," *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 2021, 1–8.

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas dari 20 butir soal yang telah valid pada *SPSS for Windows 27* mendapatkan hasil total sebesar 0,847, yang dimana hasil $0,847 > 0,6$. Maka instrument tes yang digunakan peneliti dapat dikatakan tinggi atau reliabel.

3. Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran pada butir soal berarti menilai seberapa sulit atau mudahnya setiap pertanyaan untuk peserta didik yang akan di tes. dengan dilakukannya hal ini dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menjawab setiap soal yang diberikan, sehingga dapat dikategorikan menjadi soal yang mudah, sedang, ataupun sulit. Penilaian ini dilihat berdasarkan hasil jawaban peserta didik, bukan dari pandangan pengajar saat menyusun soal.⁵⁷

Dengan ini, diperlukan analisis mengenai tingkat kesukaran pada soal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui klasifikasi soal apakah soal termasuk ke dalam golongan yang mudah, sedang, ataupun sulit. pada penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan *Spss for windows 27* dan memperoleh hasil seperti berikut :

Tabel 3. 5 Hasil Tes Kesukaran

Urut soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
1	28	0	50	Sedang
2	28	0	68	Sedang

⁵⁷ Bagiyono, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1 The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination," *Widyanuklida* 16 (2017): 2–3.

Urut soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
3	28	0	57	Sedang
4	28	0	75	Mudah
5	28	0	75	Mudah
6	28	0	79	Mudah
7	28	0	61	Sedang
8	28	0	82	Mudah
9.	28	0	71	Mudah
10	28	0	21	Sukar
11	28	0	86	Mudah
12	28	0	46	Sedang
13	28	0	75	Mudah
14	28	0	50	Sedang
15	28	0	86	Mudah
16	28	0	71	Mudah
17	28	0	61	Sedang
18	28	0	64	Sedang
19	28	0	68	Sedang
20	28	0	82	Mudah

Dilihat pada hasil kesukaran soal menggunakan *SPSS for windows 27*, mendapatkan Kesimpulan bahwasannya terdapat 10 soal yang mudah, terdapat 9 soal sedang, dan terdapat 1 soal yang sukar.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan suatu tahap analisis kemampuan suatu soal untuk mengetahui pembeda antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.⁵⁸ Pengujian daya pembeda soal, peneliti

⁵⁸ Asrul Rosnita, Rusydi Ananda, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2015), 151.

menggunakan *Spss for windows 27*, dan dapat dilihat hasilnya sebagai berikut ;

Tabel 3. 6 Hasil Uji Daya Pembeda

No soal	Corrected Item – Total Correlation	Interpretasi
1	506	Baik
2	418	Baik
3	396	Cukup
4	396	Cukup
5	456	Baik
6	319	Cukup
7	364	Cukup
8	415	Baik
9	492	Baik
10	372	Cukup
11	439	Baik
12	354	Cukup
13	557	Baik
14	488	Baik
15	538	Baik
16	453	Baik
17	364	Cukup
18	480	Baik
19	436	Baik
20	349	Cukup

Dilihat pada hasil uji soal daya pembeda menggunakan *SPSS for windows 27*, mendapatkan Kesimpulan bahwasannya terdapat soal sangat

baik 0, baik terdapat 12 soal, cukup terdapat 8 soal, dan terdapat 0 soal yang jelek.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Secara metodologis, analisis data merupakan suatu proses untuk menyederhanakan data kuantitatif agar

mudah dimengerti.⁵⁹ Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan analisis uji t, dalam penelitian ini uji t yang digunakan peneliti ialah *Paired Sample T-test*. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji Homogenitas.

Berikut penjelasan mengenai kedua uji analisis :

1) Uji Prasyarat

a) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan suatu panduan yang biasa digunakan untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan terdistribusi normal atau tidak normal, sehingga dapat digunakan dalam statistic parametris (*statistic inferensial*).⁶⁰ Uji normalitas data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji statistic *Shapiro – wilk* pada taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) Dasar pengambilan data adalah nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.⁶¹ Uji normalitas ini akan dianalisis menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 27.

⁵⁹ Elma Sutriani and Rika Octaviani, “Topik: Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data,” *INA-Rxiv*, 2019, 1–22.

⁶⁰ Nisrina Haniah, “Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors,” *Statistika Pendidikan*, no. 1 (2013): 2, <http://statistikapendidikan.com>.

⁶¹ Suharto Anik Indriawan, *Group Investigation Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran* (Lamongan: Academia Publication, 2021), 102.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menilai apakah varian data sampel memiliki varian yang sama atau beda. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (sig.) dari uji homogenitas. Dalam pengambilan keputusan, jika nilai (sig.) $>0,05$ maka varian homogen, jika nilai sig. $<0,05$ maka varian tidak homogen. Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan *SPSS for Windows 27*.

c) Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan salah satu bagian dari statistik inferensial yang digunakan untuk menguji suatu kebenaran pernyataan atau dugaan, dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang dianalisis.⁶² Pada Analisis ini menggunakan uji t yaitu analisis *Paired Sample T-test*, analisis uji t dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yang artinya data terdistribusi normal dan homogen.

Pengujian *Paired Sample T-test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS For Windows Versi 27*. Dengan pengujian jika nilai signifikan atau nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

⁶² Gangga Anuraga Muhammad Athoillah, Artanti Indrasetyaningsih, "Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R," *Jurnal BUDIMAS* 3, no. 2 (2021): 328.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Bagian ini bertujuan untuk memperjelas keberadaan lokasi penelitian dari hasil penelitian, tetapi dalam penelitian ini tidak seluruh obyek yang diteliti, melainkan hanya sebagian penting serta berkaitan dengan judul skripsi ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi, yang berlokasi di Jl. Brigjen Syafuldin No. 09, Sukorambi, Kec. Sukorambi, Kab. Jember, Prov. Jawa Timur.

2. Karakteristik peserta didik

Di SMPN sukorambi terdapat rombongan belajar sebanyak 17, yang didalamnya diisikan sekitar kurang lebih 30 peserta didik.

Keseluruhan peserta didik di SMPN Sukorambi ini terdapat peserta didik laki laki dengan jumlah 287, dan peserta didik Perempuan berjumlah 225. Adapun jumlah tiap kelasnya sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Jumlah Peserta didik SMPN Sukorambi tahun 2024/2025

Kelas	Laki – laki	Perempuan	Total	Jumlah Rombel
VII	101	81	182	6
VIII	85	70	155	5
IX	101	74	172	6

Jumlah	287	225	510	17
---------------	------------	------------	------------	-----------

(Sumber Kurikulum SMPN Sukorambi)

3. Visi, Misi, dan Tujuan Satuan Pendidikan

a. Visi UPDT Satdik SMPN Sukorambi (Kurikulum Merdeka Mandiri Berubah)

UPDT Satdik SMPN Sukorambi mempunyai Visi yaitu :

“Terwujudnya Lulusan yang Berprestasi, Peduli Lingkungan Dan Berkarakter Profil Pelajar Pancasila”

Indikator visi UPDT Satdik SMPN Sukorambi sebagai berikut :

- 1) Terwujudnya kehidupan sekolah yang sopan, santun dan bebudaya saling menghargai dan menghormati (S3TC)
- 2) Terlaksananya program berbagai kegiatan keragaman seperti BTA, pesantren kilat/Ramadhan, dan peringatan dari besar keragaman
- 3) Terwujudnya pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada siswa antara lain CTL, Paikom, dan bimbingan
- 4) Memiliki guru yang menerapkan metode pengajaran yang variasi pada proses dan berbasis saintifik
- 5) Memperoleh nilai rata-rata diatas standar minimal Ujian Nasional
- 6) Meningkatkan nilai rata-rata Ujian Nasional
- 7) Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dalam memasuki jenjang pendidikan Sekolah Unggulan selanjutnya
- 8) Meraih kejuaraan lomba akademik

- 9) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai teknologi informasi dalam komunikasi (TIK)
 - 10) Terwujudnya lingkungan sehat, bersih, nyaman dan kondusif untuk belajar
 - 11) Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler yang efektif, efisien berdaya guna untuk menumbuhkan kebanggaan potensi dan bakat minat diri siswa
 - 12) Terpenuhi semua sarana dan prasarana pembelajaran yang memenuhi standart pelayanan minimal untuk mendukung pembelajaran aktif, kreatif serta berbasis lingkungan dan kewirausahaan.
- b. Misi UPDT Satdik SMPN Sukorambi (Kurikulum Merdeka Mandiri Berubah)

UPDT Satdik SMPN Sukorambi memiliki visi yaitu :

“Terwujudnya Lulusan yang Berprestasi, Peduli Lingkungan

Dan Berkarakter Profil Pelajar Pancasila”

Indikator Misi UPDT Satdik SMPN Sukorambi sebagai berikut :

- 1) Menyelenggarakan kegiatan belajar yang berorientasi terwujudnya siswa berprestasi, peduli lingkungan dan berkarakter P3 (Profil Pelajar Pancasila).
- 2) Menyelenggarakan kegiatan ekstra yang berorientasi pada terwujudnya siswa berprestasi. Peduli lingkungan berkarakter P3 (Profil Pelajar Pancasila).

- 3) Menyediakan sarana dan prasarana penunjang, terwujudnya siswa berprestasi, peduli lingkungan dan berkarakter.

c. Tujuan sekolah

UPDT Satdik SMPN Sukorambi merumuskan tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu :

- 1) Terwujudnya peserta didik yang berprestasi, peduli lingkungan dan berkarakter P3
 - (a) Terlaksananya kegiatan yang memiliki nilai keagamaan sesuai dengan karakteristik peserta didik
 - (b) Terlaksananya pembiasaan bersalaman atau salam hormat kepada pendidik/tenaga kependidikan sejak memasuki area sekolah, serta bertemy pendidik/ tenaga kependidikan, dan saat berakhirnya pembelajaran.
 - (c) Terlaksananya pembiasaan S3TC (Senyum, Sapa Salam Terma kasih, Cinta Lingkungan) antara peserta didik dengan pendidik/ tenaga kependidikan
 - (d) Terlaksananya pembiasaan berbahasa yang sopan (baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa daerah) antara peserta didik dengan pendidik/ tenaga kependidikan

2) Terwujudnya peserta didik berprestasi peduli lingkungan dan berkarakter P3

(a) Terlaksananya kegiatan pembelajaran kontekstual dengan beragam model pembelajaran yang menyenangkan dan melaksanakan bimbingan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

(b) Tercapainya hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan untuk seluruh mata pelajaran.

(c) Tercapainya kelulusan peserta didik 100% bagi yang sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran

(d) Terlaksananya kegiatan pengembangan minat dan bakat peserta didik melalui ekstrakurikuler.

(e) Terlaksananya pembinaan rutin bagi peserta didik yang memiliki minat dan bakat dalam bidang akademik sebagai persiapan untuk kegiatan olimpiade.

(f) Terlaksananya pengembangan sarana dan prasarana sekolah yang dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang ramah anak, aman, dan nyaman.

(g) Tercapainya peserta didik yang mengikuti lomba baik dalam bidang akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan dan memiliki prestasi minimal tingkat kecamatan.

3) Terwujudnya pendidikan yang memprioritaskan pembentukan Profil Pelajar Pancasila.

- (a) Terlaksananya kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk seluruh peserta didik sebanyak 3 kali dalam setahun
- (b) Terlaksananya pengintegrasian nilai Profil Pelajar Pancasila dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran untuk semua mata pelajaran.
- (c) Terlaksananya pengintegrasian nilai Profil Pelajar Pancasila dalam kegiatan pembiasaan rutin dan budaya sekolah.⁶³

B. Penyajian Data

Hasil penelitian dari tes soal yang diberikan kepada kelas 8B SMPN Sukorambi, disajikan dalam bentuk soal untuk mengukur hasil belajar menggunakan media *wordwall*. Untuk setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar oleh peserta didik, satu poin diberikan dalam proses penilaian.

Berdasarkan konversi skor yang dipilih peneliti, perbedaan dapat dilihat pada hasil pre test kelas 8B. Hasil Pre test berdasarkan pada skor hasil belajar peserta didik terdapat dibawah ini :

⁶³ S M P Negeri Sukorambi, "KSP 2024-2025 SMPN SUKORAMBI," (2024).

Tabel 4. 2 Nilai pre test pada sampel penelitian

No	Nama	Nilai
1.	Agung Pratama	75
2.	Ahmad Qomarul H.	60
3.	Aisyah Nafisil Sarana	60
4.	Akbar Alfarisi	40
5.	Alfan Dwi Setiawan	25
6.	Arsya Ramadhan Adzikra	35
7.	Bima Abdurrahman	50
8.	Camelia Adinda	50
9.	Dafa Almer Dzaky M.	45
10.	Desi Ayu Sartika	60
11.	Efrina Chelsea Fairyna	50
12.	Hilmi Maulana Akbar	35
13.	Kafa Dwi Andriano	25
14.	Lidya Putri Aprilia	55
15.	Luri Natasya Putri	40
16.	M. Iqbal Nur Hidayah	30
17.	Maulidatul Aina Febrianti	45
18.	Michael Marcel Ferdiansyah	60
19.	Mohammad Revaldo Rusli	40
20.	Muhammad Fahmi A.	30
21.	Muhammad Nival Riyadi	40
22.	Muhammad Tegar A.	40
23.	Muhammat Adam Dwi A.	70
24.	Nadya Oktaviati Puspita S.	35
25.	Rakha Dwi S.	50
26.	Safia Lailatus Zahra	50
27.	Sandy Yuan Aziz	55
28.	Sefti Galuh Ramadhani	45

No	Nama	Nilai
29.	Syahfa Raudatul Jannah	60
30.	Tasya Alexa	70
31.	Wildan Fanani	60
32.	Zazkia Elsy Putri	50

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwasannya nilai dari hasil pre-test peresta didik sangat beragam, namun masih dikategori hasil belajar yang rendah. Data diatas dapat juga dilihat pada tabel presentase di bawah ini :

Tabel 4. 3 Skor Pre-test sampel penelitian

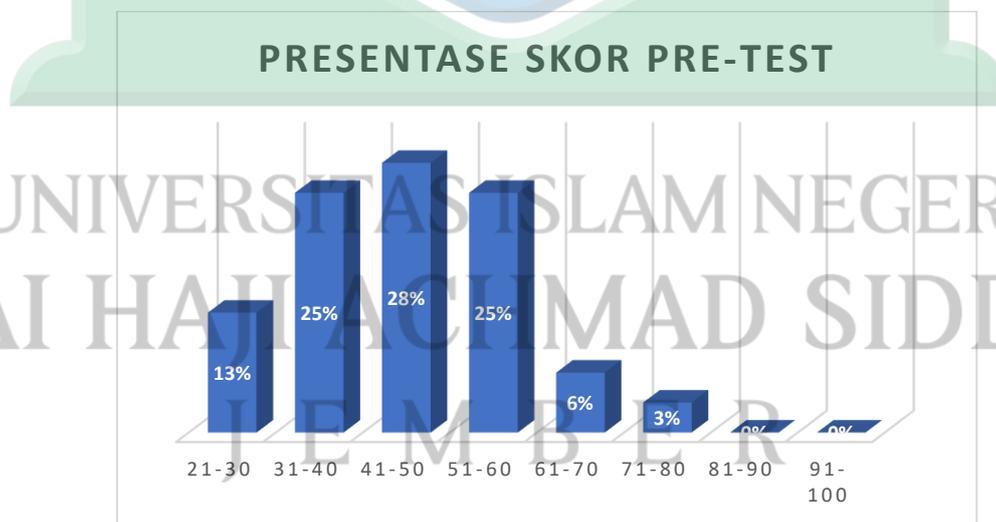
No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1	21-30	4	13%
2	31-40	8	25%
3	41-50	9	28%
4	51-60	8	25%
5	61-70	2	6%
6	71-80	1	3%
7	81-90	0	0%
8	91-100	0	0%
Jumlah		32	100%
Rata-rata		48	
Nilai Tertinggi		75	
Nilai Terendah		25	

Berdasarkan data diatas, nilai dengan interval 21-30 memiliki frekuensi 4 dengan presentase 13% untuk hasil belajar peserta didik kelas 8B. Nilai interval 31-40 merupakan rentang dengan frekuensi 8 dan presentase 25%. Nilai interval 41-50 merupakan rentang dengan frekuensi 9 dan presentase 28%. Nilai 51-60 memiliki frekuensi 2 dengan presentase

6%, Nilai 61-70 terdapat 1 frekuensi dengan presentase 3%. Nilai 71-80 memiliki 1 frekuensi dengan presentase 3%. Nilai 81-90 dan 91-100 terdapat 0 frekuensi dengan presentase 0%. Dapat disimpulkan bahwa nilai dengan frekuensi terbanyak terdapat pada nilai 41 sampai dengan 50 , dan presentasinya ialah 28%, sehingga nilai rata – rata pre-test peserta didik 8B adalah 48 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 25.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik memiliki nilai yang berbeda beda, seperti yang dilihat dari tabel diatas. Peserta didik dengan nilai rata-rata terdapat pada interval 41 sampai 50 yakni 48, dan masih belum ada yang mendapatkan diatas KKM.

Hasil ini dapat dilihat secara keseluruhan pada grafik hasil belajar pre-test peserta didik kelas 8B, sebagai berikut



Gambar 4. 1 Diagram Skor Pre-test

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test pada sampel penelitian ini, pada nilai interval 41-50 memiliki presentase

tertinggi (28%), dan nilai interval 81-90 dan 91-100 memiliki presentase terendah (0 %).

Hasil pretest menunjukkan hasil belajar peserta didik yang beragam namun nilainya masih rendah. Adapun nilai post test peserta didik di kelas 8B, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 4 Nilai Post-test pada sampel penelitian

No	Nama	Nilai
1.	Agung Pratama	85
2.	Ahmad Qomarul H.	90
3.	Aisyah Nafisil Sarana	95
4.	Akbar Alfarisi	80
5.	Alfan Dwi Setiawan	75
6.	Arsya Ramadhan Adzikra	85
7.	Bima Abdurrahman	100
8.	Camelia Adinda	75
9.	Dafa Almer Dzaky M.	75
10.	Desi Ayu Sartika	75
11.	Efrina Chelsea Fairyna	95
12.	Hilmi Maulana Akbar	90
13.	Kafa Dwi Andriano	80
14.	Lidya Putri Aprilia	90
15.	Luri Natasya Putri	90
16.	M. Iqbal Nur Hidayah	95
17.	Maulidatul Aina Febrianti	75
18.	Michael Marcel Ferdiansyah	100
19.	Mohammad Revaldo Rusli	85
20.	Muhammad Fahmi A.	95

No.	Nama	Nilai
21.	Muhammad Nival Riyadi	90
22.	Muhammad Tegar A.	100
23.	Muhammat Adam Dwi A.	85
24.	Nadya Oktaviati Puspita S.	85
25.	Rakha Dwi S.	85
26.	Safia Lailatus Zahra	100
27.	Sandy Yuan Aziz	85
28.	Sefti Galuh Ramadhani	85
29.	Syahfa Raudatul Jannah	90
30.	Tasya Alexa	90
31.	Wildan Fanani	90
32.	Zazkia Elsyia Putri	95

Dapat dilihat pada tabel post-test diatas, peserta didik masih mendapatkan nilai yang beragam namun, pada hasil post-test ini terlihat suatu peningkatan pada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Data diatas dapat juga dilihat pada tabel presentase di bawah ini :

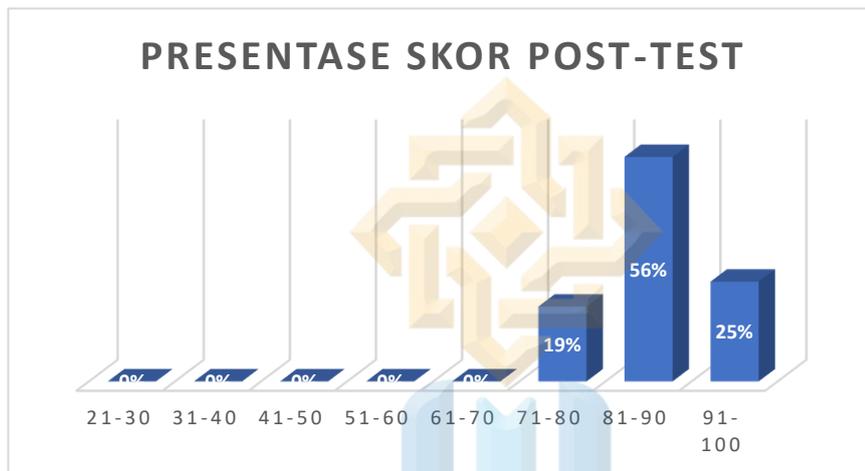
Tabel 4. 5 Skor Post-test Hasil Belajar Peserta didik kelas VIIIB

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1	21-30	0	0%
2	31-40	0	0%
3	41-50	0	0%
4	51-60	0	0%
5	61-70	0	0%
6	71-80	6	19%
7	81-90	18	56%
8	91-100	8	25%
Jumlah		32	100%
Rata-rata		88	

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	75

Berdasarkan data diatas, nilai dengan interval 21-30 memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0% untuk hasil belajar peserta didik kelas 8B. Nilai interval 31-40 merupakan rentang dengan frekuensi 0 dan presentase 0%. Nilai interval 41-50 merupakan rentang dengan frekuensi 0 dan presentase 0%. Nilai 51-60 memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%, Nilai 61-70 terdapat 0 frekuensi dengan presentase 0%. Nilai 71-80 memiliki 6 frekuensi dengan presentase 19%. Nilai 81-90 terdapat 18 frekuensi dengan presentase tinggi yakni 56% dan nilai 91-100 terdapat 8 frekuensi dengan presentase 25%. Dapat disimpulkan bahwa nilai dengan frekuensi terbanyak terdapat pada nilai 81 sampai dengan 90 , dan presentasinya ialah 56%, sehingga nilai rata – rata post-test peserta didik 8B adalah 88 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75.

Dapat disimpulkan bahwa hasil post-test peserta didik setelah dilakukannya perlakuan mengalami peningkatan, namun pada tingkatannya masih beragam. Uraian diatas dapat dilihat lebih jelas pada grafik skor hasil nilai post-test pada peserta didik kelas 8B, dibawah ini :.



Gambar 4. 2 Diagram Skor Post-test

Berdasarkan diagram diatas, disimpulkan bahwa nilai posttest hasil belajar peserta didik kelas 8B menunjukkan perubahan yang baik, diantaranya nilai interval 81 sampai 90 memiliki presentase tertinggi yakni 56% sedangkan nilai interval 21-30 sampai 51-60 memiliki presentase terendah (0%).

C. Analisis Data

Dalam Penelitian ini, peneliti menganalisis data dan menguji

hipotesis dengan bantuan *SPSS for Windows 27*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data, yakni uji

normalitas dan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk menilai apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal dan bervarian yang seragam.

Berikut penjelasan mengenai kedua uji analisis :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu panduan yang biasa digunakan untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan terdistribusi normal atau tidak normal, sehingga dapat digunakan dalam statistic parametris

(statistic inferensial).⁶⁴ Uji normalitas data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji statistic *Shapiro – wilk* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) Dasar pengambilan data adalah nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.⁶⁵ Uji normalitas ini akan dianalisis menggunakan bantuan *SPSS For Windows Versi 27*.

Berikut adalah hasil pengujian normalitas data yang diperoleh dari analisis tersebut :

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.105	32	.200 [*]	.969	32	.468
posttest	.165	32	.027	.934	32	.052

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel uji normalitas diatas yang menggunakan metode *Shapiro-Wilk* (karena jumlah sampel 30 kurang dari 50), didapatkan nilai signifikasi uji normalitas untuk pre-test sebesar 0,468 Dan posttest sebesar 0,052. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasi lebih besar dari 0,05, yang berarti data penelitian ini berdistribusi normal.

⁶⁴ Haniah, "Uji Normalitas Dengan Metode Lilliefors," 2.

⁶⁵ Anik Indriawan, *Group Investigation Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran*, 102.

2. Uji homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dan dapat diketahui tingkat kenormalannya, maka langkah selanjutnya melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan untuk menilai apakah varian data sampel memiliki varian yang sama atau beda. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (sig.) dari uji homogenitas. Dalam pengambilan keputusan, jika nilai (sig.) $>0,05$ maka varian homogen, jika nilai sig. $<0,05$ maka varian tidak homogen. Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan *SPSS for Windows 27*.

Berikut hasil uji homogenitas yang diperoleh dari hasil analisis:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
pretest	Based on Mean	.964	6	25	.469
	Based on Median	.522	6	25	.786
	Based on Median and with adjusted df	.522	6	21.638	.785
	Based on trimmed mean	.927	6	25	.493

Hasil dari uji homogenitas diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi uji Homogenitas untuk data pre test dan post test adalah 0,469, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi secara homogen. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil dari soal pre test dan soal post test dikelas 8B ialah homogen.

3. Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis uji t dalam melakukan uji hipotesis. Analisis ini dilakukan setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat distribusi normal dan homogenitas dengan varian yang homogen atau sama. Langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Tujuan dari uji ini ialah untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel X (media *wordwall*) dengan variabel Y (hasil belajar peserta didik).

Uji *Paired Sample T-test* dilakukan dengan menggunakan *SPSS for Windows 27*, dan keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi (*2-tailed*) dari analisis tersebut. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 (Hipotesis nol) diterima dan H_a (hipotesis alternatif) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji *Paired Sample T-test* mengenai pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-39.531	14.389	2.544	-44.719	-34.344	-15.542	31	.000

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired Sample T-test*, ditemukan bahwa nilai signifikansi perbedaan variabel post-test dengan pre-test

adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,0050, sehingga hipotesis alternatif H_a diterima dan hipotesis nol H_0 ditolak. Dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS.

Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis, bahwasannya terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji *Paired Sample T-test*, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000, yang berarti nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,005. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Jadi, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , penelitian ini berhasil membuktikan kebenaran dari hipotesis, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Sudah dapat dibuktikan bahwasannya penggunaan media *wordwall* ini sangat berpengaruh pada keaktifan belajar peserta didik, dikarenakan media interaktif ini membuat peserta didik menjadi sangat terdorong dalam proses pembelajaran akibat banyaknya fitur yang beragam didalamnya. Menurut Sherianto yang dikutip oleh Aleade mengatakan bahwa *wordwall* adalah aplikasi yang menarik berkaitan dengan kerjanya.⁶⁶

Hal ini berkaitan dengan teori Edgar Dale yang mana media *wordwall* ini dapat mengaktifkan pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih interaktif. Sehingga, media pembelajaran ini dapat mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga pemahaman bagi peserta didik mudah ditangkap, dan pada hasil akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶⁷ Hal ini juga di dukung oleh prinsip teori Mayer yang mana penggunaan media yang maksimal ialah audio dan visual, dengan ini keefektifan peserta didik dalam menerima informasi sangat terjamin.⁶⁸

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian data diatas, dapat dilihat bahwasannya hasil belajar awal sebelum perlakuan sangat rendah.

Skor rata-rata hasil dari pre-test ialah 48, skor ini menunjukkan bahwasannya nilai masih kurang ideal. Pada hal ini, menunjukkan bahwa hasil belajar masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik biasanya

⁶⁶ Alaeda, "Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD."

⁶⁷ E. Dale, "Audiovisual Methods in Teaching. Holt, Rinehart & Winston," 1969, [archiveorg audiovisualmetho000dale width=560 height=384 frameborder=0 webkitallowfullscreen=true mozallowfullscreen=true].

⁶⁸ Puji Rahayu, Sri Marmoah, and Tri Budiharto, "Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar," no. 449 (2023).

disebabkan pada peserta didik sendiri maupun dari cara guru dalam menyampaikan materi yang terlalu monoton menggunakan ceramah, sehingga membuat peserta didik merasakan jenuh maupun bosan yang mengakibatkan peserta didik tidak minat dalam proses pembelajaran dan kehilangan konsentrasi.

Hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan dari hasil pre-test sebelumnya. Dapat dilihat dari skor rata-rata hasil post-test menggunakan media *wordwall* yaitu 88. Skor ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang signifikan, perbedaan hasil belajar ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Andini yang mana media *wordwall* memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar, karena media *wordwall* mampu mengirim informasi melalui kapasitasnya untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, efisien, dan menyenangkan.⁶⁹

Dari peningkatan hasil belajar peserta didik diatas, penggunaan media *wordwall* meningkatkan rata-rata nilai peserta didik dari 48 yang didapat sebelum perlakuan menjadi 88 setelah perlakuan. Kenaikan sebesar 40 poin ini menunjukkan bahwa sekitar 90% proses pembelajaran dalam

⁶⁹ Andini, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur."

penelitian ini berhasil sesuai dengan prinsip teori Edgar Dale, yakni melibatkan peserta didik dalam pembelajaran aktif dan bermakna.

Selain itu, jika dikaitkan dengan ranah kognitif yang digunakan dalam taksonomi bloom, maka peningkatan hasil belajar ini menunjukkan ketercapaiannya pada level “memahami” dan “menerapkan”. Peserta didik tidak hanya mampu mengingat informasi melainkan juga memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menggunakannya dalam menyelesaikan soal-soal pada *wordwall*. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak berhenti pada hafalan, tetapi telah mencapai tingkat pemahaman dan penerapan konsep secara fungsional.

Hasil ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan Khusnul, Sulistyarini, dan Nur Melly menyatakan bahwa nilai siswa meningkat setelah memakai *wordwall*. Sebelum menggunakan media *wordwall* diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,86 dan setelah menggunakan media *wordwall* diperoleh nilai rata-rata sebesar 76. Terdapat perbedaan nilai siswa memakai *wordwall* dan nilai siswa yang memakai *google form* dibuktikan dengan Sig. (2-tailed) $0,31 < 0,05$. Perbedaan nilai tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar, pemakaian *wordwall* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan *google form*.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom diketahui bahwasannya terdapat indikator hasil belajar, yang mana hasil belajar dapat dicapai melalui tiga ranah yaitu kognitif afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini peserta didik sudah mencapai hasil belajarnya pada ranah kognitif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji *Paired Sample T-test*, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000, yang berarti nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,005. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Jadi, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , penelitian ini berhasil membuktikan kebenaran dari hipotesis, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Temuan ini menunjukkan perbedaan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudahnya dilakukan pelakuan. Peneliti menemukan

tingkat hasil belajar pada peserta didik yang sangat beragam. Secara konsisten penggunaan media *wordwall* dalam proses pembelajaran membuat hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal ini dikarenakan media *wordwal* memiliki fitur yang interaktif, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Pada media *wordwall* juga terdapat banyak fitur yang beragam, jadi pada tiap pertemuan bisa menggunakan fitur yang berbeda-beda, dan semakin membuat penasaran peserta didik sehingga pemahaman mudah diasah dengan proses belajar sambil bermain.

Hasil Penelitian ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Fadhullah Akbar dan Muhamad Sofian Hadi yang menemukan pengaruh pada penggunaan media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa dikarenakan dengan aplikasi yang menarik. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Effect Zise* minat dan hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi yang mana hal ini membuktikan bahwa media *wordwall* memberi pengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa di kelas.⁷⁰

Peserta didik dapat mengakses media ini secara online, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kepeluan peserta didik. Hal ini memudahkan guru dalam memberikan materi kepada peserta didik dan dapat menunjukkan pemanfaatan handphone atau teknologi. Guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran dan harus memiliki kemampuan yang beragam.

Dengan dilakukannya penelitian ini, dapat menjadi referensi guru dalam penggunaan media teknologi yang sangat beragam dan sangat mudah diakses. Diharapkan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam penyampaian materi pada tiap pertemuannya.

Hasil penelitian diperkuat oleh hasil riset yang dilakukan oleh Zumrotus Sholihah Fauzan dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

⁷⁰ Muhamad Sofian Hadi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran WordWall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa.”

di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang”.⁷¹ Pada penelitian ini menunjukkan hasil penggunaan media *wordwall* mempengaruhi minat belajar siswa dengan pembuktian hasil skor angket, pada minat siswa dan membuat hasil belajar peserta didik meningkat dibandingkan dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan media, hal ini dilihat pada hasil post-test dari penelitian yang dilakukan.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena tidak hanya membuktikan efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS, tetapi juga mengaitkannya secara langsung dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan ranah kognitif Taksonomi Bloom, yang jarang dibahas secara terpadu dalam penelitian serupa. Kebaruan lainnya terletak pada pencapaian hasil belajar yang menunjukkan keterlibatan peserta didik secara aktif melalui media interaktif, serta keberhasilan pembelajaran yang menyentuh ranah memahami dan menerapkan, bukan sekadar menghafal.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan media digital berbasis *game-based learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP secara teoritis maupun praktis.

⁷¹ Anis Wiranda, “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VII Di Mts Al-Ittihadiyah Nw Golong Narmada Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2022/2023,” 2023.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan pada pengujian hipotesis, dengan menggunakan hasil uji *Paired Sample T-test*, didapatkan hasil bahwa nilai sig (*2-tailed*) yaitu 0,000, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Jadi, berdasarkan hasil analisis data pada bagian uji hipotesis menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Artinya penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, adapun saran dalam penelitian ini ialah : penerapan Media *Wordwall* diharapkan dapat dijadikan referensi alternatif untuk guru-guru IPS di SMPN Sukorambi saat aktifitas belajar mengajar belangsung, terutama materi yang sesuai dan cocok ketika materi tersebut menggunakan media agar dapat menarik pemahaman peserta didik sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Bagi peneliti berikutnya, yang tertarik dalam penggunaan media *Wordwall* dapat digunakan dengan catatan memperhatikan manajemen kelas, fasilitas, dan manajemen waktu dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Zahro', Moh. Sutomo, and Moh. Sahlan. "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 61–77. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.255>.
- Afiah, Naila Nur, and Fahmi Wahyuningsih. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Melalui Media Wordwall Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman." *E-Journal Laterne* 3, no. 12 (2023): 1–10.
- Aisyah, Siti, Muhammad Sholeh, Indah Bunga Lestari, Lusi Dwi Yanti, Nuraini Nuraini, Puspitri Mayangsari, and Rayi Arista Mukti. "Peran Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>.
- Alaeda, Putri Rahma. "Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD," 2022, 9–19.
- Amin, Nur Fadilah. *Populasi Dan Sampel. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Vol. 14, 2021.
- Andini, Ayu. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022.
- Anik Indriawan, Suharto. *Group Investigastion Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- Arikuto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA, 2006.
- Arsi, Andi. "Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss." *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 2021, 1–8.
- Asnil Aidh R., Gunawan. "Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0," 2015, 6.
- Azizah, Shifa Nur. "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Penilaian Terhadap kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Jenis Bencana Di Sma Negeri 23 Bandung." *Repository*, 2024, 1–8.
- Bagiyono. "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1 The Analysis of Difficulty Level and Discrimination Power of Test Items of Radiography Level 1 Examination." *Widyamuklida* 16 (2017): 1–12.
- Ceha, R., Endang Prasetyaningsih, Iyan Bachtiar, and Agus Nana S. "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran." *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 2016, 131.

<https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1693>.

- Dale, E. "Audiovisual Methods in Teaching. Holt, Rinehart & Winston," 1969. [archiveorg audiovisualmetho0000dale width=560 height=384 frameborder=0 webkitalallowfullscreen=true mozallowfullscreen=true].
- Damayanti, Fifi. "Pembelajaran Berbantuan Multimedia Berdasarkan Teori Beban Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Program Linear Siswa X TKR 1 SMKN 1 Doko." *Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (2013): 133–40.
- Desyandri, Deni Okta Nadia. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 08, no. 02 (2022): 1924–33.
- Dinah, A. J. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023)." *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*, no. 2018 (2016): 1–23.
- Dokumen Nilai Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII, 2021.
- Eka, Rahayu. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bilangan Romawi Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Skripsi*, 2017, 7–33. <http://repository.ump.ac.id/id/eprint/4352>.
- Ghozal, Sahidan Almas, and Listyo Yudha Irawan. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 16 Malang." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.4>.
- Hadist. "Sahih Muslim." *Mishkat Al-Masabih* 200. n.d. <https://sunnah.com/search>.
- Haniah, Nisrina. "Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors." *Statistika Pendidikan*, no. 1 (2013): 1–17. <http://statistikapendidikan.com>.
- Harahap, Musaddad, and Lina Mayasari Siregar. "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran." *Educational*, no. January (2018): 2–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>.
- Imel Ahmarita Meliana, and Marsofiyati Marsofiyati. "Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika* 1, no. 2 (2024): 188–99. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.352>.
- Khalishah, Nailatul, and Nur Ikililah. "Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 2021, 248–66.
- Khotimah, Khusnul, Sulistyarini Sulistyarini, and Nur Meily Adlika. "Pengaruh

Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak.” *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11, no. 3 (2023): 255–61. <https://doi.org/10.23887/Jjpg.V11i3.63679>.

- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: RINEKA CIPTA, 2004.
- Maryanti, S, S Hartati, and D T Kurniawan. *Assesment for Learning, Educandy & wordwall*, 2022.
- Mashudi, Moh Sutomo, Istiqomariyah. “Implementasi Media Pembelajaran Lectora Inspire 17 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Sirajuddin* 02, no. 01 (2022): 33–40.
- Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.
- Muhamad Sofian Hadi, Hilmi Fadhilah Akabar. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran WordWall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa.” *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1.
- Muhammad Athoillah, Artanti Indrasietianingsih, Gangga Anuraga. “Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R.” *Jurnal BUDIMAS* 3, no. 2 (2021): 25–32.
- Musyarafah, Abdurrahman Ahmad, Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*, 2021.
- Nafiati, Dewi Amaliah. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido, 2011.
- Nizmah Maratos S, Unika Wiharti, Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian. “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia.” *Jurnal Buana Pengabdian* Vol. 1 No (2019): 66–69.
- Nofiasri, Weasni, Asiyah Asiyah, and Desy Eka Citra Dewi. “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPS.” *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)* 5, no. 1 (2023): 9. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v5i1.8105>.
- Olisna, Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4133–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, and Atik Purwasih. “Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih.” *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021): 135–48. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

Rachmat Satria, Elvia Baby Shahbana, Fiqh Kautsar Farizqi. “Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran.” *Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 24–34.

Rahayu, Puji, Sri Marmoah, and Tri Budiharto. “Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar,” no. 449 (2023).

Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. “Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif.” *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 2023, 1–23. https://www.google.co.id/books/edition/MENUMBUHKAN_EKONOMI_KREATIF_DENGAN_PEMAN/MJwQEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pe+manfaat+barang+bekas&printsec=frontcover.

Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI, 2012.

Rohani. “Media Pembelajaran.” *Repository.Uinsu*, 2020, 234.

Rosnita, Rusydi Ananda, Asrul. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2015.

Sari, Pusvyta. “Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

Sari, Rozi Novita, Ranti Nazmi, and Zulfa Zulfa. “Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung.” *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2021): 76. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>.

Sasmi, Wilda Yulia, Rina Selva Johan, and Hendripides. “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Terhadap Minat Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 5 Pekanbaru.” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 4, no. 2 (2017): 1–13.

Setyorini, Indah Dwi, and Siti Sri Wulandari. “Media Pembelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19.” *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 8, no. 1 (2021): 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13598>.

Sorimuda, Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar*. Jakarta: Bina Aksara, 1982.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2019.

Sukorambi, S M P Negeri. “KSP 2024-2025 SMPN SUKORAMBI,” no. 9 (2024).

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>.

Sutomo, Moh. *Pengembangan Kurikulum IPS*. Edited by Titik Rohnah Hidayati. Surabaya: Pustaka Radja, 2019.

Sutriani, Elma, and Rika Octaviani. “Topik: Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data.” *INA-Rxiv*, 2019, 1–22.

Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMPN 1 Lembang.” *Journal GEEJ* 7 (2020): 23–26.

Widiyaningsih, Sri, Ulil Ma’rifah, and Umuma’rifah Umuma’rifah. “Peran Tenaga Pendidik Dalam Pembelajaran Di Era Digital.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92343>.

Wiranda, Anis. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Vii Di Mts Al-Ittihadiyah Nw Golong Narmada Kabupaten Lombok Barat Tahun Ajaran 2022/2023,” 2023.

Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik. “Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi” 3, no. 2 (2021): 96–102.

Zalillah, Dhillan, and Alfurqan Alfurqan. “Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 17 Gurun Laweh Padang.” *Manazhim* 4, no. 2 (2022): 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.

Zarah Puspitaningtyas, Agung Widhi Kurniawan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.

J E M B E R

LAMPIRAN
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Reza Pahlewi
 NIM : 212101090027
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 April 2025
 Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R



Ananda Reza Pahlewi
 NIM: 212101090027

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metodologi dan Prosedur Penelitian	Fokus penelitian
Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Pelajaran 2024 / 2025	Ada dua variabel dalam penelitian ini : 1. Variabel bebas (<i>Independent</i>) = Media <i>Wordwall</i> 2. Variabel terikat (<i>Dependent</i>) = hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi	1. Relevansi media pembelajaran 2. Kemampuan guru dalam menggunakan 3. Kemudahan penggunaan media pembelajaran 4. Kesiediaan (<i>Aksebilitas</i>) 5. Manfaat penggunaan 1. Ranah Kognitif	1. Kepala Sekolah SMPN Sukorambi 2. Guru Mata Pelajaran IPS SMPN Sukorambi 3. Siswa SMPN Sukorambi 4. Dokumentar	1. Jenis penelitian : menggunakan penelitian <i>Pre-eksperimental</i> dengan design <i>One-Group Pretest-posttest design</i> 2. Metode Pengumpulan data : a. Dokumentasi 3. Teknik analisis data menggunakan analisis Uji-t yang digunakan peneliti ialah Paired Sample T-test	1. Apakah ada pengaruh penggunaan media <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi kelas VIII pada Tahun Pelajaran 2024/2025 ?

Lampiran 3 Media *Wordwall*

Sort by: [Most popular](#) [Alphabetical](#)



Quiz
A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.



Open the box
Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.



Match up
Drag and drop each keyword next to its definition.



Spin the wheel
Spin the wheel to see which item comes up next.



Anagram
Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.



Flash cards
Test yourself using cards with prompts on the front and answers on the back.



Speaking cards
Deal out cards at random from a shuffled deck.



Unjumble
Drag and drop words to rearrange each sentence into its correct order.



Find the match
Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.



Group sort
Drag and drop each item into its correct group.



Matching pairs
Tap a pair of tiles at a time to reveal if they are a match.



Complete the sentence
A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.

wordwall.net/create/editcontent?guid=156d4a17cd2341b6bceb79b84f1d28f3

Wordwall Create better lessons quicker

Community My Activities My Results [Create Activity](#) Upgrade pahlewirezan...

Edit content Last modified 9 Mar 13:22 **Quiz**

Generate content using AI

Activity Title
Kehidupan Kolonialisme dan Imperialisme

Question
1. Kolonialisme adalah...

Answers

a <input checked="" type="checkbox"/>	proses perdamaian antara negara - r	b <input checked="" type="checkbox"/>	perdagangan antar negara di wiliaya
c <input checked="" type="checkbox"/>	penyebaran budaya dari satu bangsa	d <input checked="" type="checkbox"/>	penjajahan suatu bangsa terhadap b

+ Add more answers

Question	Correct	Incorrect
1▶ Kolonialisme adalah... .	0	0
2▶ Sistem tanam paksa atau Cultuurstelsel diterapkan oleh Belanda di Indonesia pada tahun... .	0	0
3▶ Perlawanan Pangeran Diponegoro terhadap Belanda berlangsung pada tahun... .	0	0
4▶ Sebab utama bangsa Eropa datang ke Indonesia adalah... .	0	0
5▶ Berikut merupakan contoh perlawanan fisik terhadap kolonialisme, kecuali... .	0	0
6▶ Faktor utama yang mendorong terjadinya kolonialisme adalah... .	0	0
7▶ VOC dibubarkan pada tahun... .	0	0
8▶ Alasan utama dibubarkannya VOC adalah... .	0	0
9▶ Dampak Imperialisme bagi perekonomian Indonesia adalah... .	0	0
10▶ Tujuan utama dari Politik Etis adalah... .	0	0
11▶ Salah satu hasil kebijakan Politik Etis adalah... .	0	0
12▶ Monopoli perdagangan VOC menyebabkan... .	0	0
13▶ Raffles adalah tokoh yang memperkenalkan... .	0	0
14▶ Pelayaran Hongi dilakukan untuk... .	0	0
15▶ Dampak positif kolonialisme bagi pendidikan adalah... .	0	0
16▶ Gubernur Jenderal Daendels terkenal dengan kebijakan... .	0	0
17▶ Kerajaan yang paling awal melakukan hubungan dagang dengan bangsa Eropa adalah... .	0	0
18▶ Rempah - rempah yang paling dicari bangsa Eropa dari Maluku adalah... .	0	0
19▶ Perlawanan Pattimura di Maluku dipicu oleh... .	0	0
20▶ Salah satu tujuan penjajah membangun benteng di Indonesia adalah... .	0	0

wordwall.net/resource/85726345/ips/kehidupan-kolonialisme-dan-imperialisme

Kolonialisme adalah... .

proses perdamiaan antara negara - negara

perdagangan antar negara di wiliayah Asia

penyebaran budaya dari satu bangsa ke bangsa lain

penjajahan suatu bangsa terhadap bangsa lain untuk kepentingan ekonomi, politik, atau sosial

0:11 ✓ 0

1 of 20

Kehidupan Kolonialisme dan Imperialisme

by Pahlewirezanand



Spanyol



Belanda



Portugis

Tiba Pada tahun 1596

Bangsa Eropa pertama yang tiba di Indonesia tahun 1511

Tiba pada Tahun 1604

Tiba di Indonesia pada tahun 1521

Kirim jawaban

Lampiran 4 Modul Ajar Penelitian

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FASE D KELAS VIII 2025

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ananda Reza Pahlewi
Instansi	: SMPN Sukorambi
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase / Kelas	: D / VIII
Tema 03	: Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa
Materi	: Kehidupan Masa Kolonialisme dan Imperialisme
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kolonialisme dan Imperialisme 2. Mengidentifikasi bentuk kolonialisme dan imperialisme di Indonesia 3. Menganalisis dampak kolonialisme dan imperialisme pada kehidupan masyarakat Indonesia 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia ▪ Berbinekaan global ▪ Bergotong royong ▪ Mandiri ▪ Bernalar kritis dan ▪ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media, Sumber Belajar, dan Alat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ol style="list-style-type: none"> a. Kemendikbub.2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>, Buku Siswa Kelas VIII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan. b. Laptop/Smartphone,internet, LCD, dan Proyektor 2. Sumber Alternatif Guru dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar yang sesuai dengan tema yang sedang di bahas. 3. Pengembangan Sumber Belajar Guru dapat mengembangkan dan memberikan materi berupa Kumpulan video mengenai kehidupan masa kolonialisme dan imperialism. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik / tipikal : Mudah dalam memahami dan mencerna materi pelajaran yang sedang diajarkan. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : peserta didik diharap mampu mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir kreatif terhadap soal berbobot tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajajaran ini adalah model pembelajaran Discovery Learning. Model ini digunakan untuk mendorong siswa mengeksplorasi, menemukan konsep, dan menarik Kesimpulan sendiri melalui media interaktif (<i>wordwall</i>)	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Alur Tujuan Pembelajaran :	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan kolonialisme dan Imperialisme ▪ Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi bentuk kolonialisme dan imperialisme di Indonesia ▪ Peserta didik diharapkan mampu menganalisis dampak kolonialisme dan imperialisme pada kehidupan masyarakat Indonesia 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi kehidupan masa kolonialisme dan imperialisme pada kehidupan Masyarakat Indonesia 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa yang kalian ketahui tentang kehidupan Masyarakat Indonesia sebelum kedatangan bangsa Eropa ? ▪ Apa perbedaan antara penjajahan langsung (kolonialisme) dan politik tanpa penjajahan langsung (imperialisme) ? ▪ Apakah ada dampak kolonialisme dan imperialism dalam kehidupan Indonesia ? 	
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<ul style="list-style-type: none"> ▪ PENDAHULUAN <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka dengan salam dan doa bersama dengan peserta didik 2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik Apersepsi : guru memberikan pertanyaan pemantik pada peserta didik mengenai materi sebelumnya 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Guru menjelaskan bahwasannya peserta didik akan mengerjakan tugas individu dan bermain kuis wordwall 	10 MENIT

<p>▪ KEGIATAN INTI</p> <p>Ekplorasi (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan singkat tentang : <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian kolonialisme dan imperialisme - Tujuan bangsa Eropa datang ke Indonesia - Dampak kolonialisme di bidang sosial, ekonomi, dan budaya dengan contoh konkret 2. Guru menampilkan gambar peta jalur perdagangan rempah – rempah dan gambar peninggalan colonial di Indonesia <p>Aktivitas Interaktif Wordwall (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses Wordwall melalui link yang sudah dipersiapkan guru, didalamnya terdapat kuis interaktif mengenai kolonialisme dan imperialism 2. Guru memberikan umpan balik dan menjelaskan jawaban yang benar dari kuis tersebut. <p>Tugas Individu (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda untuk menguji ingatan dan pemahaman peserta didik 	60 MENIT
<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Guru memberikan refleksi : <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang bisa kita pelajari dari Masyarakat Indonesia melawan kolonialisme ? - Apa saja bentuk kebijakan pemerintah colonial (tanam paksa, VOC, dan politik Etis ? 3. Guru mengingatkan peserta didik untuk membaca materi untuk pertemuan selanjutnya 4. Guru memberikan pesan moral untuk peserta didik 5. Guru memimpin doa dan memberikan salam 	10 MENIT

PENILAIAN KOGNITIF

- Penilaian kognitif dilakukan melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diberikan dalam tugas individu
- **Rubrik Penilaian Kognitif**
 - Skor Maksimum = 100
 - Rumus Penilaian :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar} \times 100}{20}$$

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik (A)	Memahami Materi dengan sangat baik dan dapat menjelaskan kembali dengan rinci
75 - 89	Baik (B)	Memahami materi dengan baik, tetapi masih ada sedikit kekurangan
60 - 74	Cukup (C)	Memahami materi dengan cukup, tetapi memerlukan bimbingan lebih lanjut
< 60	Kurang (D)	Pemahaman masih rendah, perlu remedial atau pengulangan materi

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

PENILAIAN AFEKTIF (SIKAP)

Rubrik Penilaian Afektif

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)
Keaktifan dalam diskusi	Bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran	1 – 4
Antusiasme dalam wordwall	Berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif	1 – 4
Kerjasama dengan teman	Saling membantu dan menghargai pendapat dalam diskusi	1 – 4
Tanggung jawab terhadap tugas	Mengerjakan soal dengan serius dan tepat waktu	1 – 4

Keterangan skor :

Sangat baik	= 4
Baik	= 3
Cukup	= 2
Kurang	= 1

Rumus Nilai Afektif : $\frac{\text{Total skor}}{20} \times 100$

Kriteria Penilaian Afektif

Rentang Nilai	Kategori
90 – 100	: Sangat Baik (A)
75 – 89	: Baik (B)
60 – 74	: Cukup (C)
< 60	: Kurang (D)

Rumus Akhir Penilaian

Nilai Akhir = (70% x Nilai Kognitif) + (30% x Nilai Afektif)

E. GLOSARIUM

Aparat Kolonial

Penjabat atau pegawai yang bekerja untuk pemerintahan penjajahan.

Blokade

Tindakan menghalangi masuk atau keluarnya barang dari suatu wilayah sebagai bentuk tekanan ekonomi atau militer

Cultuurstelsel

Sistem Tanam Paksa yang mewajibkan petani pribumi menanam tanaman ekspor untuk pemerintahan colonial Belanda

Dampak Kolonialisme

Konsekuensi sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi akibat penjajahan suatu bangsa

Eksplotasi

Pemanfaatan sumber daya manusia atau alam secara berlebihan untuk keuntungan pihak penjajah

Golongan Pribumi

Kelompok Masyarakat asli suatu daerah yang sering dijadikan pekerja atau buruh dalam sistem kolonial

Imperialisme

Kebijakan suatu negara untuk memperluas kekuasaan dan pengaruhnya ke negara lain melalui penjajah atau pengaruh ekonomi dan politik

Jalur Rempah

Rute perdagangan utama yang digunakan oleh bangsa Eropa untuk mendapatkan rempah – rempah dari Nusantara

Kolonialisme

Sistem penjajahan di mana suatu negara menguasai dan mengeksploitasi wilayah lain untuk kepentingan ekonomi dan politiknya

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran IPS

Jember, 14- Februari - 2025
Praktikan


Mega Rita Santi W., S.Pd
NIP. 198408222010012013


Ananda Reza Pahlewi
NIM. 212101090027

Lampiran (Materi Kehidupan Kolonialisme dan Imperialisme)

A. Pengertian Kolonialisme dan Imperialisme

1. Kolonialisme

Kolonialisme berasal dari kata Latin *colonia*, yang berarti “tanah jajahan.” Kolonialisme adalah sistem di mana suatu negara menguasai wilayah lain dengan tujuan untuk mengeksploitasi sumber daya alam dan manusia di wilayah tersebut demi kepentingan negara penjajah.

- Tujuan Kolonialisme :

1. Mencari sumber daya alam dan bahan mentah.
2. Memperluas wilayah kekuasaan dan pengaruh.
3. Meningkatkan keuntungan ekonomi negara penjajah.

- Contoh Kolonialisme di Indonesia

1. Portugis menguasai Maluku pada abad ke-16 untuk menguasai perdagangan rempah-rempah.
2. Belanda menjajah Indonesia dan menerapkan sistem Tanam Paksa.

2. Imperialisme

Imperialisme berasal dari kata *imperare* (Latin) yang berarti “memerintah.” Imperialisme adalah kebijakan suatu negara untuk memperluas pengaruh dan kekuasaannya ke negara lain melalui cara ekonomi, politik, budaya, atau militer.

- Jenis – Jenis Imperialisme :

1. Imperialisme Kuno: Dilakukan sebelum Revolusi Industri, bertujuan untuk menyebarkan agama dan memperluas wilayah.
Contoh: Penjajahan Spanyol dan Portugis di Amerika Latin
2. Imperialisme Modern: Muncul setelah Revolusi Industri, bertujuan untuk mendapatkan bahan mentah dan pasar.
Contoh: Penjajahan Inggris di India dan Belanda di Indonesia.

Perbedaan Kolonialisme dan Imperialisme :

Aspek	Kolonialisme	Imperialisme
Tujuan	Menguasai wilayah untuk eksploitasi ekonomi	Memperluas Pengaruh politik, ekonomi, dan budaya
Cara	Langsung menempatkan pemerintahan di daerah jajahan	Bisa langsung atau tidak langsung
Contoh	Penjajahan Belanda di Indonesia	Pengaruh Inggris di Afrika dan Asia

Faktor – faktor yang mendorong bangsa Eropa datang ke Indonesia

1. Keinginan Mendapatkan Rempah-rempah (Gold – Kekayaan)
 - Rempah-rempah seperti cengkeh, pala, lada, dan kayu manis sangat berharga di Eropa.

- Pada abad ke-15, harga rempah-rempah sangat mahal karena dikuasai oleh pedagang Arab dan Venesia.
 - Bangsa Eropa ingin menguasai perdagangan rempah-rempah langsung dari sumbernya, yaitu Nusantara.
2. Semangat Penyebaran Agama (Gospel – Penyebaran Agama Kristen)
 - Bangsa Eropa, terutama Spanyol dan Portugis, memiliki misi menyebarkan agama Kristen (Katolik).
 - Mereka percaya bahwa penyebaran agama adalah bagian dari tugas suci mereka.
 - Misionaris Kristen dikirim untuk mengajarkan agama kepada penduduk pribumi.
 3. Keinginan untuk Mencapai Kejayaan (Glory – Kejayaan dan Kekuasaan)
 - Bangsa Eropa ingin memperluas wilayah dan kekuasaannya.
 - Mereka berlomba-lomba menemukan daerah baru untuk membangun kekuatan kolonial.
 - Negara yang memiliki banyak jajahan dianggap lebih kuat dan berpengaruh di dunia.
 4. Kemajuan Teknologi dan Navigasi
 - Penemuan kompas, peta navigasi, dan kapal layar besar memudahkan pelayaran jarak jauh.
 - Dengan teknologi baru, bangsa Eropa berani menjelajahi samudra untuk menemukan jalur perdagangan baru.
 5. Jatuhnya Konstantinopel ke Tangan Turki Utsmani (1453)
 - Sebelum 1453, bangsa Eropa mendapatkan rempah-rempah dari Asia melalui jalur darat yang dikuasai oleh pedagang Arab dan Venesia.
 - Setelah Konstantinopel jatuh ke tangan Turki Utsmani, jalur perdagangan rempah-rempah ditutup bagi bangsa Eropa.
 - Akibatnya, bangsa Eropa mencari jalur baru ke Timur, termasuk ke Indonesia.

B. Kedatangan Bangsa Eropa Ke Indonesia

1. Portugis (1511)

- Bangsa Eropa pertama yang tiba di Indonesia.
- Tahun 1511, Portugis merebut Malaka dan menguasai perdagangan rempah-rempah.
- Tahun 1512, Alfonso de Albuquerque mengirim ekspedisi ke Maluku.
- Portugis mendirikan benteng di Ternate dan Ambon.

2. Spanyol (1521)

- Ferdinand Magellan memimpin ekspedisi ke Filipina dan Maluku.
- Spanyol bersaing dengan Portugis dalam perdagangan rempah.
- Akibat Perjanjian Saragosa (1529), Spanyol harus meninggalkan Maluku dan fokus di Filipina.

3. Belanda (1596)

- Ekspedisi pertama Belanda dipimpin oleh Cornelis de Houtman tiba di Banten.
- Tahun 1602, Belanda mendirikan VOC (Vereenigde Oost-Indische Compagnie) untuk memonopoli perdagangan di Nusantara.
- Belanda berhasil menguasai banyak wilayah Indonesia selama lebih dari 300 tahun.

4. Inggris (1604)

- Inggris datang ke Indonesia melalui British East India Company (EIC).
- Tahun 1811-1816, Inggris menguasai Indonesia di bawah kepemimpinan Thomas Stamford Raffles.
- Namun, Inggris akhirnya menyerahkan Indonesia kembali kepada Belanda melalui Konvensi London 1814.

C. Kebijakan Kolonial yang Diterapkan di Indonesia

Berbagai kebijakan colonial diterapkan oleh bangsa penjajah untuk memperkuat kekuasaannya, diantaranya:

1. Tanam Paksa (Cultuurstelsel) 1830

- Diperkenalkan oleh Gubernur Jenderal Van den Bosch pada tahun 1830.
- Rakyat Indonesia diwajibkan menanam 20% lahan mereka dengan tanaman ekspor seperti kopi, teh, dan nila.
- **Dampak:** Rakyat menderita kelaparan, penyakit, dan banyak yang meninggal akibat kerja paksa.

2. Sistem sewa Tanag (Landrent System) 1811-1816

- Diperkenalkan oleh Thomas Stamford Raffles saat Inggris menguasai Indonesia (1811-1816).
- Petani harus membayar pajak tanah kepada pemerintah kolonial.
- **Dampak:** Membebani petani karena pajak yang tinggi.

3. Politik Etis 1901

- Kebijakan Belanda yang diperkenalkan pada awal abad ke-20 sebagai tanggung jawab moral terhadap pribumi.
- Tiga kebijakan utama:
 1. Irigasi : Membangun sistem pengairan untuk pertanian.

2. Edukasi : Mendirikan sekolah bagi pribumi (terbatas).
 3. Transmigrasi : Memindahkan penduduk Jawa ke luar Jawa untuk bekerja di perkebunan.
- **Dampak:** Muncul kaum intelektual Indonesia yang mulai menyadari ketidakadilan penjajahan.

D. Dampak Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia

Kolonialisme dan Imperialisme membawa banyak dampak bagi Indonesia, baik di bidang ekonomi, sosial, dan budaya

1. Dampak Ekonomi

- Eksploitasi sumber daya alam oleh Belanda.
- Tanam Paksa membuat rakyat kehilangan hak atas tanahnya.
- Ketimpangan ekonomi antara pribumi dan bangsa Eropa.

2. Dampak Sosial

- Diskriminasi sosial antara pribumi, Indo (keturunan campuran), dan Eropa.
- Rakyat pribumi mengalami penderitaan akibat kerja paksa.
- Kemiskinan dan kelaparan akibat kebijakan kolonial.

3. Dampak budaya

- Budaya Barat mulai masuk melalui pendidikan dan pergaulan.
- Adat istiadat dan sistem pemerintahan tradisional mulai berubah.
- Perlawanan terhadap kolonialisme melahirkan rasa nasionalisme.

E. Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme

Seiring meningkatnya penderitaan rakyat, muncul berbagai bentuk perlawanan:

1. Perlawanan Fisik

- **Perlawanan Diponegoro (1825-1830)** = Melawan Belanda di Jawa.
- **Perlawanan Pattimura (1817)** = Melawan Belanda di Maluku.
- **Perang Aceh (1873-1904)** = Perlawanan terhadap Belanda di Aceh

2. Perlawanan Intelektual

- **Boedi Oetomo (1908)** = Organisasi pertama yang bergerak di bidang pendidikan.
- **Sarekat Islam (1911)** = Perlawanan melalui ekonomi dan perdagangan.
- **Indische Partij (1912)** = Organisasi politik pertama yang menentang kolonialisme

Lampiran 5 Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

A. Identitas Validator

Nama : Mega Rita Santi W., S.Pd

NIP : 198408222010012013

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

B. Petunjuk

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
- Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon berikan komentar pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Keterangan

Sangat sesuai : 4

Sesuai : 3

Tidak sesuai : 2

Sangat tidak sesuai : 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Identitas					
1.	Kelengkapan identitas mata pelajaran				✓
2.	Kelengkapan alokasi waktu				✓
Rumusan capaian pembelajaran					
1.	Kesesuaian rumusan capaian pembelajaran			✓	
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran			✓	
3.	Ketetapan penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur			✓	
Pemilihan materi					
1.	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta, konsep, teori, prosedur dalam pokok bahasan			✓	
2.	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan model pembelajaran					
1.	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran				✓
Perencanaan kegiatan pembelajaran					
1.	Kelengkapan Langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran			✓	



Dipindai dengan CamScanner

2.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik			✓	
Pemilihan sumber belajar					
1.	Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran			✓	
2.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran				✓
Menyusun penilaian					
1.	Kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran			✓	
2.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan tujuan pembelajaran			✓	
Bahasa					
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	
3.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami			✓	
Jumlah					
Total Skor					
Rata – rata skor (x)					

Kesimpulan :

Sudah bisa dipakai tanpa Revisi

Saran :

Melaksanakan KBM sesuai dengan modul Ajar yang sudah di buat.

Jember, 14 - 02 - 2015

Validator

Mega Rita Santi W., S.Pd
NIP. 198408222010012013

Lampiran 6 Lembar Validasi Soal

LEMBAR VALIDASI SOAL

A. Identitas Validator

Nama : Mega Rita Santi.W, S.Pd
 NIP : 19840222010012013
 Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

B. Petunjuk

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
- Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon validator memberikan komentar pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

C. Keterangan

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

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Materi					
1.	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran kisi – kisi				✓
2.	Setiap soal yang mempunyai satu jawaban yang benar				✓
Konstruk					
1.	Soal dirumusan dengan jelas			✓	
2.	Soal tidak memberi petunjuk pada jawaban yang benar				✓
3.	Pilihan jawaban logis dari segi materi				✓
4.	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama			✓	
5.	Soal tidak menggunakan ungkapan atau ungkapan seperti, sebaiknya, kadang – kadang, umumnya			✓	
6.	Soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya			✓	
Bahasa					
1.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar			✓	
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			✓	
3.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/frasa yang bukan merupakan suatu kesatuan pengertian				✓
Tampilan Instrumen					
1.	Jarak antar soal cukup sehingga tidak membingungkan				✓

2.	Susunan soal sistematis dengan format yang sesuai			✓	
3.	Penomoran soal yang jelas dan berurutan				✓
4.	Petunjuk pengisian soal dituliskan dengan urutan yang jelas			✓	
Jumlah					
Total Skor					
Rata-rata skor (x)					

Simpulan :

Saran dan Kritik :

Jember, 11 - 02 - 2025

Validator

Mega Rita Santi. W. S.Pd
NIP. 19840222010012013

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

Lampiran 7 Kisi – Kisi Soal Pretest – Post Test

Nama Sekolah : SMPN Sukorambi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Semester : Genap

Alokasi Waktu : 1 X 30 Menit
Jumlah Soal : 30 Soal
Penulis : Ananda Reza Pahlewi

No.	Tujuan dan Capaian Pembelajaran	Kelas / Semester	Materi	Level kognitif	Indikator Soal	Bentuk Tes	No. Soal
1.	Peserta didik mampu mengidentifikasi kehidupan masa kolonialisme dan imperialisme	VIII/ Genap	Kehidupan masa kolonialisme dan imperialisme	C2	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari Kolonialisme	PG	1
				C1	Peserta didik mampu menyebutkan tanggal VOC dibubarkan		7
				C2	Peserta didik mampu memberikan contoh perlawanan fisik terhadap kolonialisme		5
				C1	Peserta didik mampu menyebutkan tahun perlawanan pangeran ponegoro terhadap Belanda		3
				C1	Peserta didik mampu menyebutkan tahun penerapan sistem tanam paksa di Indonesia ?		2
				C4	Peserta didik mampu menganalisis faktor utama yang mendorong terjadinya kolonialisme		6
				C4	Peserta didik mampu menganalisis tujuan utama bangsa Eropa datang ke Indonesia		4

				C4	Peserta didik mampu menganalisis dampak imperliasmе pada perekonomian Indonesia		10
				C4	Peserta didik mampu menganalisis alasan utama VOC dibubarkan		8
				C4	Peserta didik mampu menganalisis hasil kebijakan politik Etis		13
				C2	Peserta didik mampu menjelaskan kewajibab petani dalam sistem tanam paksa		9
				C4	Peserta didik mampu menganalisis terjadinya perang padri		12
				C4	Peserta didik mampu menganalisis tujuan utama dari Politik Etis		11
				C1	Peserta didik mampu menyebutkan tokoh yang menjalankan kebijakan tanam paksa		17
				C4	Peserta didik mampu menganalisis dampak utama kolonialisme bagi budaya lokal		19
				C4	Peserta didik mampu menganalisis yang faktor – faktor yang dapat memicu terjadinya perang Diponegoro		14
				C4	Peserta didik mampu menganalisis tujuan dari Pelayaran Hongi		20
				C4	Peserta didik mampu menganalisis dampak utama kebijakan tanam paksa		15
				C4	Peserta didik mampu menganalisis dampak dari monopoli perdagangan VOC		16

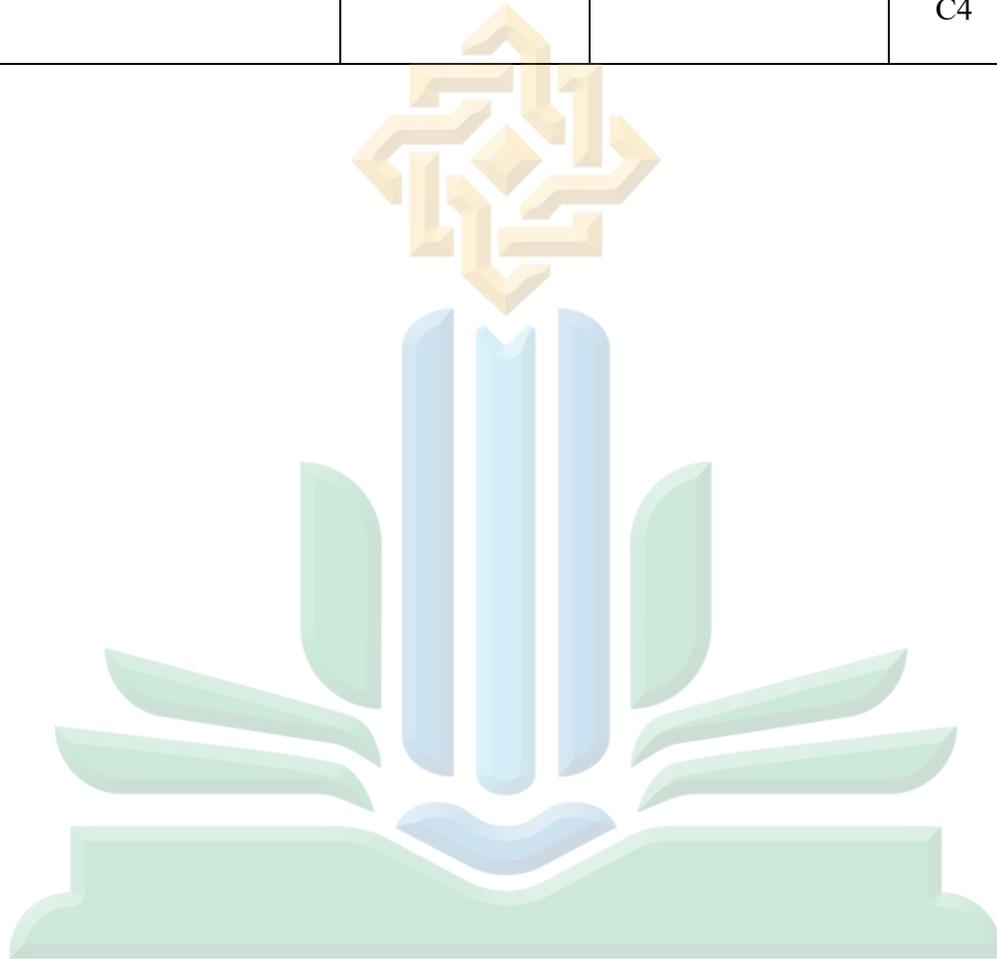
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

L E M B E R A

				C4	Peserta didik mampu menganalisis dampak positif kolonialisme bagi pendidikan		21
				C2	Peserta didik mampu menjelaskan kebijakan Raffles selama masa pemerintahannya di Indonesia		18
				C4	Peserta didik mampu menganalisis kerjaan yang paling awal melakukan hubungan dagang dengan bangsa Eropa		23
				C4	Peserta didik mampu menganalisis tujuan utama berdirinya Jalan Raya Pos		25
				C2	Peserta didik mampu menginterpretasikan sistem yang menggantikan tanam paksa saat dihentikan		29
				C1	Peserta didik mampu menyebutkan bangsa yang pertama kali datang ke Indonesia untuk mencari rempah – rempah		27
				C2	Peserta didik mampu menginterpretasikan kebijakan dari Gubernur Jenderal Daendels		22
				C4	Peserta didik mampu menganalisis faktor – faktor yang dapat memicu terjadinya perlawanan pattimura		26
				C4	Peserta didik mampu menganalisis macam – macam rempaj yang paling dicari bangsa Eropa dari Maluku		24

				C4	Peserta didik mampu menelaah tujuan penjajah membangun benteng di Indonesia		28
				C4	Peserta didik mampu menganalisis dampak Perang Diponegoro		30



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
L F M P F P

Lampiran 8 Lembar Soal Tes

PETUNJUK MENGERJAKAN :

1. Sebelum mengerjakan siapkan kertas berisikan identitas (Nama, No Absen, Kelas)
2. Tulislah jawaban dikertas dengan mencantumkan jawaban saja
3. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar
4. Lembar soal tidak perlu disilang
5. Tanyakan pada guru jika terdapat perintah soal yang kurang jelas

1. Kolonialisme adalah... .
 - a. proses perdamaian antara negara-negara
 - b. perdagangan anatarnegara di wilayah Asia
 - c. penyebaran budaya dari satu bangsa ke bangsa lain
 - d. penjajahan suatu bangsa terhadap bangsa lain untuk kepentingan ekonomi, politik, atau sosial**
2. Sistem tanam paksa atau Cultuurstelsel diterapkan oleh Belanda di Indonesia pada tahun... .
 - a. 1800
 - b. 1830**
 - c. 1900
 - d. 1945
3. Perlawanan Pangeran Diponegoro terhadap Belanda berlangsung pada tahun... .
 - a. 1800-1805
 - b. 1825-1830**
 - c. 1908-1912
 - d. 1942-1945
4. Sebab utama bangsa Eropa datang ke Indonesia adalah... .
 - a. mengajarkan agama
 - b. menyebarkan budaya
 - c. mencari rempah-rempah**
 - d. menjalin Kerjasama perdagangan
5. Berikut yang merupakan contoh perlawanan fisik terhadap kolonialisme, kecuali ...
 - a. Politik Etis**
 - b. Perang Padri
 - c. Perang Aceh
 - d. Perang Diponegoro
6. Faktor utama yang mendorong terjadinya kolonialisme adalah... .
 - a. keinginan untuk memajukan negara jajahan
 - b. perebutan sumber daya alam dan kekayaan**
 - c. penyebaran agama secara damai

- d. kerja sama antarnegara
7. VOC dibubarkan pada tahun... .
- 1799**
 - 1800
 - 1811
 - 1830
8. Alasan utama dibubarkannya VOC adalah... .
- kekalahan dalam perang
 - korupsi dan bangkrut**
 - penemuan sumber daya baru
 - ketidaksetujuan rakyat Belanda
9. Pada sistem tanam paksa mewajibkan petani untuk
- menjual hasil tani ke pasar bebas
 - menanam tanaman ekspor untuk pemerintah kolonial**
 - meningkatkan hasil panen untuk kebutuhan lokal
 - menyediakan lahan untuk pemukiman
10. Dampak imperialism bagi perekonomian Indonesia adalah... .
- meningkatnya kemandirian ekonomi
 - berkurangnya eksploitasi sumber daya
 - berkembangnya industri dalam negeri
 - pemanfaatan sumber daya alam untuk kepentingan penjajah**
11. Tujuan utama dari Politik Etis adalah... .
- menguasai seluruh perdagangan
 - meningkatkan kekayaan penjajah
 - mengembangkan teknologi militer
 - memajukan pendidikan rakyat pribumi**
12. Perang Padri terjadi dikarenakan... .
- perselisihan antara kaum adat dan kaum agama**
 - perlawanan terhadap tanam paksa
 - perebutan kekuasaan di Kerajaan Aceh
 - penolakan terhadap monopoli perdangan Belanda
13. Salah satu hasil kebijakan Politik Etis adalah... .
- pembangunan sekolah untuk pribumi**
 - monopoli perdagangan rempah
 - perluasan wilayah penjajahan
 - kesejahteraan bagi petani
14. Perang Diponegoro dipicu oleh... .
- perebutan kekuasaan politik
 - penarikan pajak tanah milik keluarga Diponegoro**
 - campur tangan Belanda dalam pendidikan
 - monopoli perdangan rempah
15. Dampak utama dari kebijakan tanam paksa adalah... .
- kemajuan teknologi pertanian

- b. peningkatan hasil pertanian rakyat
 - c. kemiskinan dan penderitaan rakyat**
 - d. meningkatnya kesejahteraan petani
16. Monopoli perdagangan VOC menyebabkan... .
- a. kemakmuran bagi rakyat indonesia
 - b. kerugian besar bagi pedagang lokal**
 - c. meningkatnya kesejahteraan petani
 - d. perkembangan perdagangan lokal
17. Kebijakan tanam paksa dijalankan oleh... .
- a. Gubernur Jenderal Daendels
 - b. Van Den Bosch**
 - c. Van Deventer
 - d. Raffles
18. Raffles adalah tokoh yang memperkenalkan... .
- a. sistem tanam paksa
 - b. sistem sewa tanah**
 - c. sistem monopoli
 - d. politik etis
19. Dampak utama kolonialisme bagi budaya lokal adalah... .
- a. penguatan nilai tradisional
 - b. kehilangan identitas budaya**
 - c. perkembangan budaya lokal
 - d. peningkatan seni tradisional
20. Pelayaran Hongi dilakukan untuk... .
- a. menguasai monopoli perdagangan**
 - b. mengangkut hasil tanam paksa
 - c. melindungi rakyat pribumi
 - d. menjalin hubungan dagang
21. Dampak positif kolonialisme bagi pendidikan adalah... .
- a. penekanan hak rakyat
 - b. penguatan ekonomi pribumi
 - c. pembangunan sekolah modern**
 - d. peningkatan kesejahteraan rakyat
22. Gubernur Jenderal Daendels terkenal dengan kebijakan... .
- a. jalan raya pos (Anyer-Panarukan)**
 - b. sistem tanam paksa
 - c. pelayaran Hongi
 - d. politik Etis
23. Kerajaan yang paling awal melakukan hubungan dagang dengan bangsa Eropa adalah... .
- a. kerajaan Aceh**
 - b. kerajaan Demak
 - c. kerajaan Sriwijaya

- d. kerajaan Majapahit
24. Rempah – rempah yang paling dicari bangsa Eropa dari Maluku adalah... .
- teh dan kopi
 - padi dan jagung
 - karet dan kelapa
 - cengkih dan pala**
25. Tujuan utama pendirian Jalan Raya Pos adalah... .
- meningkatkan pendidikan rakyat
 - memudahkan mobilisasi pasukan belanda**
 - menghubungkan desa-desa terpencil
 - meningkatkan perdangan lokal
26. Perlawanan pattimura di Maluku dipicu oleh... .
- kebijakan monopoli Belanda**
 - penerapan sistem sewa tanah
 - penarikan pajak tinggi
 - kerja paksa rakyat
27. Bangsa yang pertama kali datang ke Indonesia untuk mencari rempah-rempah adalah... .
- Portugis**
 - Spanyol
 - Belanda
 - Inggris
28. Salah satu tujuan penjajah membangun benteng di Indonesia adalah... .
- melindungi rakyat lokal
 - mengembangkan budaya lokal
 - meningkatkan perdagangan lokal
 - mempertahankan kekuasaan penjajah**
29. Tanam paksa dihentikan dan digantikan dengan sistem... .
- monopoli perdagangan
 - sewa tanah**
 - politik etis
 - kerja wajib
30. Salah satu dampak dari perang Diponegoro adalah... .
- peningkatan pendidikan di Jawa
 - kemunduran kekuasaan Belanda di Jawa
 - perluasan wilayah kekuasaan Belanda**
 - Kesejahteraan rakyat meningkat

Lampiran 9 Lembar Test Pre-test dan Post-test beserta Jawaban

PETUNJUK MENGERJAKAN :

1. Sebelum mengerjakan siapkan kertas berisikan identitas (Nama, No Absen, Kelas)
 2. Tulislah jawaban dikertas dengan mencantumkan jawaban saja
 3. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar
 4. Lembar soal tidak perlu disilang
 5. Tanyakan pada guru jika terdapat perintah soal yang kurang jelas
1. Kolonialisme adalah... .
 - a. proses perdamaian antara negara-negara
 - b. perdagangan antarnegara di wilayah Asia
 - c. penyebaran budaya dari satu bangsa ke bangsa lain
 - d. penjajahan suatu bangsa terhadap bangsa lain untuk kepentingan ekonomi, politik, atau sosial**
 2. Sistem tanam paksa atau Cultuurstelsel diterapkan oleh Belanda di Indonesia pada tahun... .
 - a. 1800
 - b. 1830**
 - c. 1900
 - d. 1945
 3. Perlawanan Pangeran Diponegoro terhadap Belanda berlangsung pada tahun... .
 - a. 1800-1805
 - b. 1825-1830**
 - c. 1908-1912
 - d. 1942-1945
 4. Sebab utama bangsa Eropa datang ke Indonesia adalah... .
 - a. mengajarkan agama
 - b. menyebarkan budaya
 - c. mencari rempah-rempah**
 - d. menjalin Kerjasama perdagangan
 5. Berikut yang merupakan contoh perlawanan fisik terhadap kolonialisme, kecuali ...
 - a. Politik Etis**
 - b. Perang Padri
 - c. Perang Aceh
 - d. Perang Diponegoro
 6. Faktor utama yang mendorong terjadinya kolonialisme adalah... .
 - a. keinginan untuk memajukan negara jajahan
 - b. perebutan sumber daya alam dan kekayaan**
 - c. penyebaran agama secara damai
 - d. kerja sama antarnegara

7. VOC dibubarkan pada tahun...
 - a. **1799**
 - b. 1800
 - c. 1811
 - d. 1830
8. Alasan utama dibubarkannya VOC adalah...
 - a. kekalahan dalam perang
 - b. **korupsi dan bangkrut**
 - c. penemuan sumber daya baru
 - d. ketidaksetujuan rakyat Belanda
9. Dampak imperialism bagi perekonomian Indonesia adalah...
 - a. meningkatnya kemandirian ekonomi
 - b. berkurangnya eksploitasi sumber daya
 - c. berkembangnya industri dalam negeri
 - d. **pemanfaatan sumber daya alam untuk kepentingan penjajah**
10. Tujuan utama dari Politik Etis adalah...
 - a. menguasai seluruh perdagangan
 - b. meningkatkan kekayaan penjajah
 - c. mengembangkan teknologi militer
 - d. **memajukan pendidikan rakyat pribumi**
11. Salah satu hasil kebijakan Politik Etis adalah...
 - a. **pembangunan sekolah untuk pribumi**
 - b. monopoli perdagangan rempah
 - c. perluasan wilayah penjajahan
 - d. kesejahteraan bagi petani
12. Monopoli perdagangan VOC menyebabkan...
 - a. kemakmuran bagi rakyat Indonesia
 - b. **kerugian besar bagi pedagang lokal**
 - c. meningkatnya kesejahteraan petani
 - d. perkembangan perdagangan lokal
13. Raffles adalah tokoh yang memperkenalkan...
 - a. sistem tanam paksa
 - b. **sistem sewa tanah**
 - c. sistem monopoli
 - d. politik etis
14. Pelayaran Hongi dilakukan untuk...
 - a. **menguasai monopoli perdagangan**
 - b. mengangkut hasil tanam paksa
 - c. melindungi rakyat pribumi
 - d. menjalin hubungan dagang
15. Dampak positif kolonialisme bagi pendidikan adalah...
 - a. penekanan hak rakyat
 - b. penguatan ekonomi pribumi

- c. **pembangunan sekolah modern**
d. peningkatan kesejahteraan rakyat
16. Gubernur Jenderal Daendels terkenal dengan kebijakan... .
a. **jalan raya pos (Anyer-Panarukan)**
b. sistem tanam paksa
c. pelayaran Hongi
d. politik Etis
17. Kerajaan yang paling awal melakukan hubungan dagang dengan bangsa Eropa adalah... .
a. **kerajaan Aceh**
b. kerajaan Demak
c. kerajaan Sriwijaya
d. kerajaan Majapahit
18. Rempah – rempah yang paling dicari bangsa Eropa dari Maluku adalah... .
a. teh dan kopi
b. padi dan jagung
c. karet dan kelapa
d. **cengkih dan pala**
19. Perlawanan pattimura di Maluku dipicu oleh... .
a. **kebijakan monopoli Belanda**
b. penerapan sistem sewa tanah
c. penarikan pajak tinggi
d. kerja paksa rakyat
20. Salah satu tujuan penjajah membangun benteng di Indonesia adalah... .
a. melindungi rakyat lokal
b. mengembangkan budaya lokal
c. meningkatkan perdagangan lokal
d. **mempertahankan kekuasaan penjajah**

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

Lampiran 10 Data Tabulasi Pre-test dan Post-test

No	Nama	Pre-test	post-test	selisih
1	Agung Pratama	75	85	10
2	Ahmad Qomarul H.	60	90	30
3	Aisyah Nafisil Sarana	60	95	35
4	Akbar Alfarisi	40	80	40
5	Alfan Dwi Setiawan	25	75	50
6	Arsya Ramadhan Adzikra	35	85	50
7	Bima Abdurrahman	50	100	50
8	Camelia Adinda	50	75	25
9	Dafa Almer Dzaky M.	45	75	30
10	Desi Ayu Sartika	60	75	15
11	Efrina Chelsea Fairyna	50	95	45
12	Hilmi Maulana Akbar	35	90	55
13	Kafa Dwi Andriano	25	80	55
14	Lidya Putri Aprilia	55	90	35
15	Luri Natasya Putri	40	90	50
16	M. Iqbal Nur Hidayah	30	95	65
17	Maulidatul Aina Febrianti	45	75	30
18	Michael Marcel Ferdiansyah	60	100	40
19	Mohammad Revaldo Rusli	40	85	45
20	Muhammad Fahmi A.	30	95	65
21	Muhammad Nival Riyadi	40	90	50
22	Muhammad Tegar A.	40	100	60
23	Muhammat Adam Dwi A.	70	85	15
24	Nadya Oktaviati Puspita S.	35	85	50
25	Rakha Dwi S.	50	85	35
26	Safia Lailatus Zahra	50	100	50
27	Sandy Yuan Aziz	55	85	30
28	Sefti Galuh Ramadhani	45	85	40

No	Nama	Pre-test	post-test	selisih
29	Syahfa Raudatul Jannah	60	90	30
30	Tasya Alexa	70	90	20
31	Wildan Fanani	60	90	30
32	Zazkia Elsy Putri	50	95	45
	rata - rata	48	88	40



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

Lampiran 11 Hasil Olah data Uji Validitas soal

		Correlations																													
		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	soal_21	soal_22	soal_23	soal_24	soal_25	soal_26	soal_27	soal_28	soal_29	soal_30
soal_1	Pearson	1	0,229	,433	-.082	0,082	0,000	0,366	0,093	-.115	0,158	,522	-.149	,408	0,000	-.0215	0,358	0,289	0,247	0,215	,571	0,000	0,316	0,366	0,149	-.0286	0,229	-.0143	0,280	-.0215	-.433
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)		0,240	0,021	0,676	0,676	1,000	0,056	0,637	0,558	0,422	0,004	0,449	0,031	1,000	0,272	0,061	0,136	0,204	0,272	0,001	1,000	0,101	0,056	0,449	0,141	0,240	0,468	0,149	0,272	0,021
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_2	Pearson	0,229	1	0,331	0,132	0,132	-.0173	0,229	-.0121	-.0238	,411	0,359	0,285	0,156	-.0331	-.0181	0,181	-.0132	,486	0,126	,535	0,156	0,242	0,073	,445	-.0076	0,018	-.0076	0,078	-.0027	-.0287
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,240		0,085	0,502	0,502	0,379	0,241	0,539	0,222	0,030	0,060	0,142	0,428	0,085	0,357	0,357	0,502	0,009	0,523	0,003	0,428	0,215	0,713	0,018	0,699	0,929	0,699	0,692	0,890	0,139
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_3	Pearson	,433	0,331	1	0,167	0,167	0,251	0,338	-.0027	-.0067	0,091	0,276	-.0043	0,265	0,021	-.0227	0,227	0,125	0,167	0,062	0,289	-.0147	0,091	0,338	,409	-.0144	0,022	-.0144	-.0027	-.0227	-.0313
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,021	0,085		0,397	0,397	0,197	0,079	0,892	0,736	0,644	0,155	0,828	0,173	0,916	0,245	0,245	0,526	0,397	0,754	0,136	0,454	0,644	0,079	0,031	0,464	0,911	0,464	0,892	0,245	0,105
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_4	Pearson	-.082	0,132	0,167	1	,429	0,302	0,211	,377	0,333	0,000	-.0101	-.0086	0,236	0,000	-.0207	0,041	0,167	0,238	-.0207	0,082	,471	0,365	0,042	,430	-.0082	,486	0,247	0,162	0,124	0,000
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,676	0,502	0,397		0,023	0,119	0,281	0,048	0,083	1,000	0,611	0,663	0,227	1,000	0,291	0,835	0,397	0,222	0,291	0,676	0,011	0,056	0,831	0,022	0,676	0,009	0,204	0,412	0,529	1,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_5	Pearson	0,082	0,132	0,167	,429	1	0,302	0,042	,592	,600	0,183	0,101	-.0258	0,236	0,000	-.0207	0,207	0,333	,429	0,124	0,247	,471	0,183	0,211	0,086	-.0247	0,309	-.0247	0,162	-.0041	0,167
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,676	0,502	0,397	0,023		0,119	0,831	0,001	0,001	0,352	0,611	0,185	0,227	1,000	0,291	0,291	0,083	0,023	0,529	0,204	0,011	0,352	0,281	0,663	0,204	0,110	0,204	0,412	0,835	0,397
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_6	Pearson	0,000	-.0173	0,251	0,302	0,302	1	-.0064	,438	,382	,440	0,061	-.0208	,533	0,276	0,212	0,137	-.0101	0,101	0,037	-.0174	0,284	0,248	0,115	0,337	0,174	0,013	-.0174	0,211	0,037	0,075
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	1,000	0,379	0,197	0,119	0,119		0,748	0,020	0,045	0,019	0,759	0,289	0,003	0,155	0,279	0,487	0,611	0,611	0,850	0,376	0,143	0,204	0,562	0,079	0,376	0,946	0,376	0,281	0,850	0,703
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_7	Pearson	0,366	0,229	0,338	0,211	0,042	-.0064	1	0,007	-.0042	0,139	0,064	-.0294	0,090	-.0042	-.0162	0,016	0,190	0,211	0,131	0,219	0,299	0,139	0,251	0,316	-.0219	,386	-.0073	0,198	-.0016	-.0106
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,056	0,241	0,079	0,281	0,831	0,748		0,973	0,831	0,481	0,748	0,128	0,650	0,831	0,409	0,937	0,333	0,281	0,507	0,262	0,123	0,481	0,197	0,101	0,262	0,043	0,712	0,313	0,937	0,593
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_8	Pearson	0,093	-.0121	-.0027	,377	,592	,438	0,007	1	,743	0,118	0,016	-.0153	0,343	0,027	-.0060	0,247	0,162	0,162	-.0060	0,093	,609	,531	0,198	0,042	-.0093	0,278	0,093	0,270	0,314	-.0027
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,637	0,539	0,892	0,048	0,001	0,020	0,973	0,000	0,550	0,935	0,437	0,074	0,892	0,761	0,205	0,412	0,412	0,761	0,637	0,001	0,004	0,313	0,833	0,637	0,152	0,637	0,165	0,104	0,892	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_9	Pearson	-.0115	-.0238	-.0067	0,333	,600	,382	-.0042	,743	1	0,037	-.0101	-.0258	0,189	-.0167	0,141	0,091	0,167	0,067	-.0091	-.0115	,519	0,292	0,194	-.0017	-.0115	0,256	-.0115	0,140	0,141	0,167
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,558	0,222	0,736	0,083	0,001	0,045	0,831	0,000	0,854	0,611	0,185	0,337	0,397	0,476	0,645	0,397	0,736	0,645	0,558	0,005	0,131	0,322	0,931	0,558	0,188	0,558	0,477	0,476	0,397	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_10	Pearson	0,158	,411	0,091	0,000	0,183	,440	0,139	0,118	0,037	1	0,330	-.0141	0,194	0,228	0,045	0,272	-.0228	,548	0,204	0,316	,420	0,300	0,139	0,354	-.0158	0,073	-.0316	0,324	-.0113	0,091
	Correlation																														
	Sig. (2-tailed)	0,422	0,030	0,644	1,000	0,352	0,019	0,481	0,550	0,854		0,086	0,473	0,323	0,243	0,819	0,162	0,243	0,003	0,298	0,101	0,026	0,121	0,481	0,065	0,422	0,714	0,101	0,092	0,566	0,644
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

soal_11	Pearson Correlation	.522 ^{**}	0,359	0,276	-0,101	0,101	0,061	0,064	0,016	-0,101	0,330	1	0,026	0,213	0,075	0,137	.386 ^{**}	0,276	0,302	-0,037	0,348	-0,036	0,330	0,064	0,026	0,000	0,173	-0,348	0,016	-0,212	-0,075
	Sig. (2-tailed)	0,004	0,060	0,155	0,611	0,611	0,759	0,748	0,935	0,611	0,086		0,896	0,276	0,703	0,487	0,042	0,155	0,119	0,850	0,069	0,858	0,086	0,748	0,896	1,000	0,379	0,069	0,935	0,279	0,703
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_12	Pearson Correlation	-0,149	0,285	-0,043	-0,086	-0,258	-0,208	-0,294	-0,153	-0,258	-0,141	0,026	1	0,122	-.409 ^{**}	-0,096	-0,053	-0,043	-0,086	0,053	0,000	-0,091	-0,141	0,011	0,067	0,000	-0,194	0,298	0,042	0,203	-0,194
	Sig. (2-tailed)	0,449	0,142	0,828	0,663	0,185	0,289	0,128	0,437	0,185	0,473	0,896		0,537	0,031	0,627	0,787	0,828	0,663	0,787	1,000	0,644	0,473	0,956	0,736	1,000	0,323	0,123	0,833	0,301	0,323
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_13	Pearson Correlation	.408 ^{**}	0,156	0,265	0,236	0,236	.533 ^{**}	0,090	0,343	0,189	0,194	0,213	0,122	1	-0,059	0,029	-0,029	0,265	0,000	0,029	0,204	0,125	.420 ^{**}	0,299	0,335	0,204	-0,062	0,000	0,343	-0,175	-0,147
	Sig. (2-tailed)	0,031	0,428	0,173	0,227	0,227	0,003	0,650	0,074	0,337	0,323	0,276	0,537		0,766	0,883	0,883	0,173	1,000	0,883	0,297	0,526	0,026	0,123	0,082	0,297	0,752	1,000	0,074	0,372	0,454
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_14	Pearson Correlation	0,000	-0,331	0,021	0,000	0,000	0,276	-0,042	0,027	-0,167	-0,228	0,075	-.409 ^{**}	-0,059	1	-0,207	0,062	0,021	0,000	-0,062	-0,144	-0,059	0,068	-0,042	-0,258	0,000	-0,022	0,144	0,027	0,083	0,167
	Sig. (2-tailed)	1,000	0,085	0,916	1,000	1,000	0,155	0,831	0,882	0,397	0,243	0,703	0,031	0,766		0,291	0,754	0,916	1,000	0,754	0,464	0,766	0,729	0,831	0,185	1,000	0,911	0,464	0,892	0,676	0,397
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_15	Pearson Correlation	-0,215	-0,181	-0,227	-0,207	-0,207	0,212	-0,162	-0,060	0,141	0,045	0,137	-0,096	0,029	-0,207	1	0,149	-0,083	-0,041	-0,149	-0,358	0,029	0,045	-0,162	-0,096	0,072	0,126	-0,358	-0,247	-0,149	0,351
	Sig. (2-tailed)	0,272	0,357	0,245	0,291	0,291	0,279	0,409	0,761	0,476	0,819	0,487	0,627	0,883	0,291		0,450	0,676	0,835	0,450	0,061	0,883	0,819	0,409	0,627	0,717	0,523	0,061	0,205	0,450	0,067
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_16	Pearson Correlation	0,358	0,181	0,227	0,041	0,207	0,137	0,016	0,247	0,091	0,272	.386 ^{**}	-0,053	-0,029	0,062	0,149	1	-0,062	0,372	0,149	0,072	0,175	.430 ^{**}	0,162	-0,053	-0,358	0,334	-0,072	-0,127	0,005	0,083
	Sig. (2-tailed)	0,061	0,357	0,245	0,835	0,291	0,487	0,937	0,205	0,645	0,162	0,042	0,787	0,883	0,754	0,450		0,754	0,051	0,450	0,717	0,372	0,022	0,409	0,787	0,061	0,082	0,717	0,520	0,979	0,676
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_17	Pearson Correlation	0,289	-0,132	0,125	0,167	0,333	-0,101	0,190	0,162	0,167	-0,228	0,276	-0,043	0,265	0,021	-0,083	-0,062	1	0,000	0,062	0,144	0,059	0,091	0,190	-0,194	-0,144	0,331	0,000	0,162	-0,227	0,125
	Sig. (2-tailed)	0,136	0,502	0,526	0,397	0,083	0,611	0,333	0,412	0,397	0,243	0,155	0,828	0,173	0,916	0,676	0,754		1,000	0,754	0,464	0,766	0,644	0,333	0,323	0,464	0,085	1,000	0,412	0,245	0,526
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_18	Pearson Correlation	0,247	.486 ^{**}	0,167	0,238	.429 ^{**}	0,101	0,211	0,162	0,067	.548 ^{**}	0,302	-0,086	0,000	0,000	-0,041	0,372	0,000	1	0,289	0,247	.471 ^{**}	0,183	0,211	0,258	-.412 ^{**}	.486 ^{**}	-0,082	0,162	-0,207	0,000
	Sig. (2-tailed)	0,204	0,009	0,397	0,222	0,023	0,611	0,281	0,412	0,736	0,003	0,119	0,663	1,000	1,000	0,835	0,051	1,000		0,135	0,204	0,011	0,352	0,281	0,185	0,029	0,009	0,676	0,412	0,291	1,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_19	Pearson Correlation	0,215	0,126	0,062	-0,207	0,124	0,037	0,131	-0,060	-0,091	0,204	-0,037	0,053	0,029	-0,062	-0,149	0,149	0,062	0,289	1	0,072	0,029	-0,113	0,131	0,053	-0,215	0,126	-0,072	0,127	-0,292	-0,372
	Sig. (2-tailed)	0,272	0,523	0,754	0,291	0,529	0,850	0,507	0,761	0,645	0,298	0,850	0,787	0,883	0,754	0,450	0,450	0,754	0,135		0,717	0,883	0,566	0,507	0,787	0,272	0,523	0,717	0,520	0,131	0,051
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_20	Pearson Correlation	.571 ^{**}	.535 ^{**}	0,289	0,082	0,247	-0,174	0,219	0,093	-0,115	0,316	0,348	0,000	0,204	-0,144	-0,358	0,072	0,144	0,247	0,072	1	0,204	0,158	0,219	.447 ^{**}	-0,286	0,229	-0,286	0,280	-0,072	-0,289
	Sig. (2-tailed)	0,001	0,003	0,136	0,676	0,204	0,376	0,262	0,637	0,558	0,101	0,069	1,000	0,297	0,464	0,061	0,717	0,464	0,204	0,717		0,297	0,422	0,262	0,017	0,141	0,240	0,141	0,149	0,717	0,136
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

soal_21	Pearson Correlation	0,000	0,156	-.147	.471	.471	0,284	0,299	.609**	.519**	.420*	-.036	-.091	0,125	-.059	0,029	0,175	0,059	.471*	0,029	0,204	1	.420*	0,090	0,335	-.408*	.593**	0,000	0,343	0,234	0,059
	Sig. (2-tailed)	1,000	0,428	0,454	0,011	0,011	0,143	0,123	0,001	0,005	0,026	0,858	0,644	0,526	0,766	0,883	0,372	0,766	0,011	0,883	0,297		0,026	0,650	0,082	0,031	0,001	1,000	0,074	0,231	0,766
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_22	Pearson Correlation	0,316	0,242	0,091	0,365	0,183	0,248	0,139	.531**	0,292	0,300	0,330	-.141	.420*	0,068	0,045	.430*	0,091	0,183	-.113	0,158	.420*	1	-.023	0,024	0,000	0,242	0,000	-.088	0,045	-.228
	Sig. (2-tailed)	0,101	0,215	0,644	0,056	0,352	0,204	0,481	0,004	0,131	0,121	0,086	0,473	0,026	0,729	0,819	0,022	0,644	0,352	0,566	0,422	0,026		0,907	0,905	1,000	0,215	1,000	0,654	0,819	0,243
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_23	Pearson Correlation	0,366	0,073	0,338	0,042	0,211	0,115	0,251	0,198	0,194	0,139	0,064	0,011	0,299	-.042	-.162	0,162	0,190	0,211	0,131	0,219	0,090	-.023	1	0,164	-.512**	0,229	-.073	.389*	-.162	0,042
	Sig. (2-tailed)	0,056	0,713	0,079	0,831	0,281	0,562	0,197	0,313	0,322	0,481	0,748	0,956	0,123	0,831	0,409	0,409	0,333	0,281	0,507	0,262	0,650	0,907		0,406	0,005	0,241	0,712	0,041	0,409	0,831
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_24	Pearson Correlation	0,149	.445*	.409*	.430*	0,086	0,337	0,316	0,042	-.017	0,354	0,026	0,067	0,335	-.258	-.096	-.053	-.194	0,258	0,053	.447*	0,335	0,024	0,164	1	0,000	0,125	0,000	.431*	-.096	-.194
	Sig. (2-tailed)	0,449	0,018	0,031	0,022	0,663	0,079	0,101	0,833	0,931	0,065	0,896	0,736	0,082	0,185	0,627	0,787	0,323	0,185	0,787	0,017	0,082	0,905	0,406		1,000	0,525	1,000	0,022	0,627	0,323
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_25	Pearson Correlation	-.286	-.076	-.144	-.082	-.247	0,174	-.219	-.093	-.115	-.158	0,000	0,000	0,204	0,000	0,072	-.358	-.144	-.412*	-.215	-.286	-.408*	0,000	-.512**	0,000	1	-.535**	0,143	-.093	0,072	0,000
	Sig. (2-tailed)	0,141	0,699	0,464	0,676	0,204	0,376	0,262	0,637	0,558	0,422	1,000	1,000	0,297	1,000	0,717	0,061	0,464	0,029	0,272	0,141	0,031	1,000	0,005	1,000		0,003	0,468	0,637	0,717	1,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_26	Pearson Correlation	0,229	0,018	0,022	.486**	0,309	0,013	.386*	0,278	0,256	0,073	0,173	-.194	-.062	-.022	0,126	0,334	0,331	.486**	0,126	0,229	.593**	0,242	0,229	0,125	-.535**	1	-.076	0,078	-.027	0,022
	Sig. (2-tailed)	0,240	0,929	0,911	0,009	0,110	0,946	0,043	0,152	0,188	0,714	0,379	0,323	0,752	0,911	0,523	0,082	0,085	0,009	0,523	0,240	0,001	0,215	0,241	0,525	0,003		0,699	0,692	0,890	0,911
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_27	Pearson Correlation	-.143	-.076	-.144	0,247	-.247	-.174	-.073	0,093	-.115	-.316	-.348	0,298	0,000	0,144	-.358	-.072	0,000	-.082	-.072	-.286	0,000	0,000	-.073	0,000	0,143	-.076	1	0,280	0,215	-.144
	Sig. (2-tailed)	0,468	0,699	0,464	0,204	0,204	0,376	0,712	0,637	0,558	0,101	0,069	0,123	1,000	0,464	0,061	0,717	1,000	0,676	0,717	0,141	1,000	1,000	0,712	1,000	0,468	0,699		0,149	0,272	0,464
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_28	Pearson Correlation	0,280	0,078	-.027	0,162	0,162	0,211	0,198	0,270	0,140	0,324	0,016	0,042	0,343	0,027	-.247	-.127	0,162	0,162	0,127	0,280	0,343	-.088	.389*	.431*	-.093	0,078	0,280	1	0,127	-.027
	Sig. (2-tailed)	0,149	0,692	0,892	0,412	0,412	0,281	0,313	0,165	0,477	0,092	0,935	0,833	0,074	0,892	0,205	0,520	0,412	0,412	0,520	0,149	0,074	0,654	0,041	0,022	0,637	0,692	0,149		0,520	0,892
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_29	Pearson Correlation	-.215	-.027	-.227	0,124	-.041	0,037	-.016	0,314	0,141	-.113	-.212	0,203	-.175	0,083	-.149	0,005	-.227	-.207	-.292	-.072	0,234	0,045	-.162	-.096	0,072	-.027	0,215	0,127	1	-.083
	Sig. (2-tailed)	0,272	0,890	0,245	0,529	0,835	0,850	0,937	0,104	0,476	0,566	0,279	0,301	0,372	0,676	0,450	0,979	0,245	0,291	0,131	0,717	0,231	0,819	0,409	0,627	0,717	0,890	0,272	0,520		0,676
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal_30	Pearson Correlation	-.433*	-.287	-.313	0,000	0,167	0,075	-.106	-.027	0,167	0,091	-.075	-.194	-.147	0,167	0,351	0,083	0,125	0,000	-.372	-.289	0,059	-.228	0,042	-.194	0,000	0,022	-.144	-.027	-.083	1
	Sig. (2-tailed)	0,021	0,139	0,105	1,000	0,397	0,703	0,593	0,892	0,397	0,644	0,703	0,323	0,454	0,397	0,067	0,676	0,526	1,000	0,051	0,136	0,766	0,243	0,831	0,323	1,000	0,911	0,464	0,892	0,676	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 12 Hasil Olah data Uji Realibitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.701	.735	30

Lampiran 13 Hasil Olah data Uji Kesukaran

Statistics

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7
N	Valid	28	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.50	.68	.57	.75	.75	.79	.61

Statistics

		soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14
N	Valid	28	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.82	.89	.71	.21	.64	.86	.43

Statistics

		soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	soal_21
N	Valid	28	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.54	.46	.57	.75	.54	.50	.86

Statistics

		soal_22	soal_23	soal_24	soal_25	soal_26	soal_27	soal_28
N	Valid	28	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.71	.61	.64	.50	.68	.50	.82

Statistics

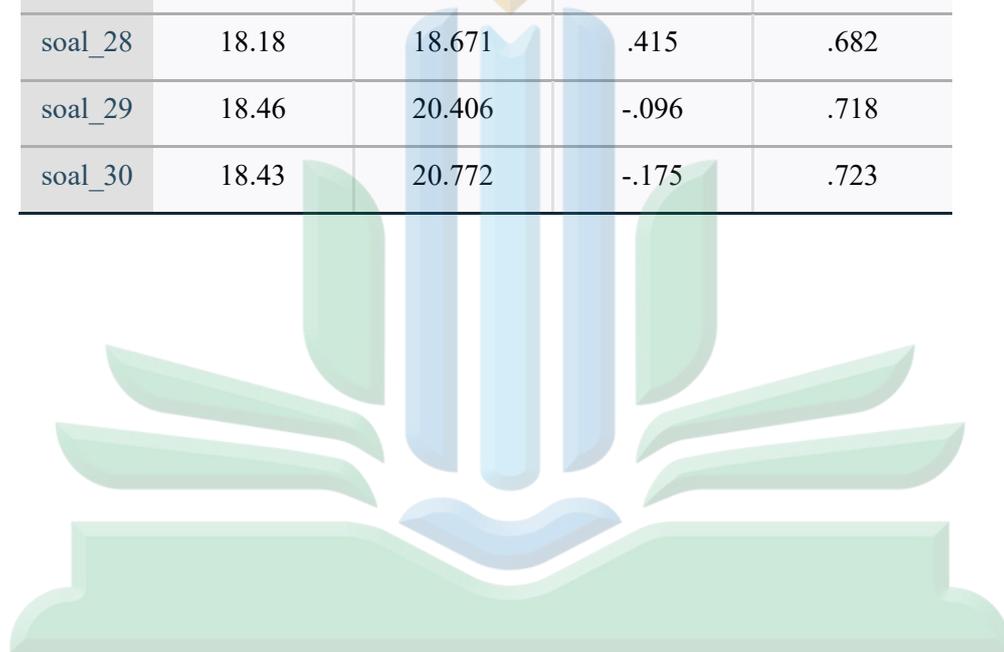
		soal_29	soal_30
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		.54	.57

Lampiran 14 Hasil Olah data Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	18.50	18.259	.392	.681
soal_2	18.32	18.671	.322	.687
soal_3	18.43	18.698	.291	.689
soal_4	18.25	18.417	.426	.680
soal_5	18.25	18.269	.467	.677
soal_6	18.21	18.619	.396	.683
soal_7	18.39	18.692	.298	.688
soal_8	18.18	18.374	.507	.677
soal_9	18.11	19.358	.276	.692
soal_10	18.29	18.212	.458	.677
soal_11	18.79	18.767	.354	.685
soal_12	18.36	20.757	-.174	.722
soal_13	18.14	18.571	.496	.679
soal_14	18.57	20.254	-.063	.715
soal_15	18.46	20.925	-.207	.726
soal_16	18.54	18.406	.358	.683
soal_17	18.43	19.143	.187	.697
soal_18	18.25	18.120	.508	.674
soal_19	18.46	19.813	.033	.708
soal_20	18.50	18.481	.338	.685
soal_21	18.14	18.349	.572	.675

soal_22	18.29	18.212	.458	.677
soal_23	18.39	18.618	.316	.687
soal_24	18.36	18.312	.400	.680
soal_25	18.50	21.741	-.374	.737
soal_26	18.32	18.226	.436	.678
soal_27	18.50	20.630	-.144	.721
soal_28	18.18	18.671	.415	.682
soal_29	18.46	20.406	-.096	.718
soal_30	18.43	20.772	-.175	.723



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

Lampiran 15 Hasil Olah Data Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.105	32	.200*	.969	32	.468
posttest	.165	32	.027	.934	32	.052

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 16 Hasil Olah Data Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretest	Based on Mean	.964	6	25	.469
	Based on Median	.522	6	25	.786
	Based on Median and with adjusted df	.522	6	25	.785
	Based on trimmed mean	.927	6	25	.493

Lampiran 17 Hasil Olah Data Hasil Uji-T



Paired Samples Test

Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-39.531	14.389	2.544	-44.719	-34.344	-15.542	31	.000



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

L E M B E R A

Lampiran 18 Dokumentasi Pembelajaran





Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH 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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10188/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN Sukorambi

Jl. Brigjen Syafiudin, No. 09, Sukorambi, Kec. Sukorambi, Kab. Jember, Prov. Jawa Timur

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

NIM : 212101090027
 Nama : ANANDA REZA PAHLEWI
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Ajaran 2024/2025" selama 14 (empat belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohamad Mahfudi, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Februari 2025

Dekan,

Ki H. M. H. Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

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

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
SMPN SUKORAMBI

Jl. Brigjen Syafiudin No. 9, Sukorambi, Jember, Jawa Timur 68151
 Telepon (0331) 421930



Nomor : 400.3.5.1/031/35.09.310.23.20523876/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Selesai Penelitian

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMPN Sukorambi, menerangkan bahwa :

Nama : ANANDA REZA PAHLEVI
 NIM : 212101090027
 Semester : 8 (Delapan)
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tanggal 14 Februari 2025, Nomor : B-10188/In.20/3.a/PP.009/02/2025, bahwa nama tersebut di atas benar-benar telah mengadakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember Tahun Ajaran 2024/2025" selama 2 minggu.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 Februari 2025
 Kepala Sekolah



Muhammad Mahfudi
MUHAMMAD MAHFUDI, S.Pd.
 NIP. 19700824 200212 1 006

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

Lampiran 21 Jurnal Kegiatan Penelitian



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

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136
Webset: <http://fik.uin-jember.ac.id> e-mail : tarbiyah.lainjember@gmail.com

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMPN SUKORAMBI

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Rabu, 12 Februari 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di SMPN Sukorambi	
2.	Kamis, 13 Februari 2025	Menerima surat balasan izin penelitian dari sekolah	
3.	Jum'at, 14 Februari 2025	Konsultasi dengan guru IPS mengenai jadwal pelajaran dan kelas untuk uji validitas soal	
4.	Jum'at, 14 Februari 2025	Uji Validitas soal di Kelas VIII D	
5.	Rabu, 19 Februari 2025	Pertemuan Pertama di VIII B : Pre Test dan mengisi materi tanpa media "Kehidupan Kolonialisme dan Imperialisme".	
6.	Jum'at, 21 Februari 2025	Pertemuan kedua: Menjelaskan materi dengan menggunakan media wordwall "Kehidupan Kolonialisme dan Imperialisme" di kelas VIII B.	
7.	Rabu, 12 Maret 2025	Pertemuan Ketiga: Melanjutkan materi dengan menggunakan media wordwall "kehidupan kolonialisme dan imperialisme" dan dilanjut dengan Post-test Media Wordwall	
8.	Jum'at, 14 Maret 2025	Meminta surat izin selesai penelitian di SMPN Sukorambi.	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Jember, Jum'at 14 Maret 2025
Guru Ilmu Pengetahuan Sosial



Mohammad Mahfudi, S. Pd.
NIP. 197008242002121006

Mega Rita Santi W., S.Pd.
NIP. 198408222010012013

BIODATA PENULIS

Nama : Ananda Reza Pahlewi
NIM : 212101090027
TTL : Denpasar, 07 Juni 2002
Alamat : Jl. Dalung Permai, Kab. Badung, Kuta
 Utara, Bali.
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
No HP : 081237558923
Email : anandarezapahlewi076@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. TK Bakti V
 2. SD No. 6 Dalung
 3. SMP Tawakkal
 4. MAN 1 Jembrana
 5. UIN KH Achmad Siddiq Jember