

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V MIS 01 KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**TAMALA NUR ANGGRAINI
NIM. 21591207**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada . .
Yth. Ketua Program Studi PGMI
di-
Curup

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara **Tamala Nur Anggraini (21591207)** mahasiswa IAIN Curup yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang”** sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

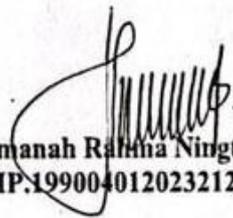
Curup, 06 Agustus 2025

Pembimbing I



Siti Zulaiha, M.Pd. I
NIP.198308202011012008

Pembimbing II



Amanah Rakhma Ningtyas, M.Pd
NIP.199004012023212046

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tamala Nur Anggraini

Nim : 21591207

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, Agustus 2025



Tamala Nur Anggraini
NIM. 21591207



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. Ak Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <https://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 163 /In.34/F.T/I/PP.00.9/08/2025

Nama : Tamala Nur Anggraini
NIM : 21591207
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Agustus 2025
Pukul : 13.30 – 15.000 WIB
Tempat : Ruang Sidang 01 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Siti Zulaiha, M.Pd.I

NIP. 19830820 201101 2 008

Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd

NIP. 19900401 202321 2 046

Penguji I,

Penguji II,

Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP. 19910714 201903 2 026

Rizki Yunita Putri, M.TPd

NIP. 19930601 202321 2 048

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd

NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur alhamdulillah puji bagi Allah Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang**” ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada baginda nabi Muhammad shallallahu’Alaihi wa sallam beserta keluarga dan para sahabat.

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu pada Institut Agama Islam Negeri Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena peneliti hanyalah manusia biasa.

Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. M. Istan, M.Pd., MM, selaku Wakil Rektor II
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III
5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktor., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
7. Ibu Tika Meldina, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik.

8. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd. I., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan yang sangat besar dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah membekali banyak pengetahuan dan pengalaman.
10. Teristimewa untuk orang tua, keluarga, serta sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa untuk saya menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, berharap agar skripsi ini dapat dimanfaatkan bagi semua orang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terimakasih dan semoga Allah membalas kebaikan dengan pahala di sisi-Nya Aamiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, Agustus 2025

Penulis

Tamala Nur Anggraini
NIM. 21591207

MOTTO

“ Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: fa inna ma'al-'usri yusra, inna ma'al-'usri yusra”

(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan mu sebagai manusia”

(Baskara Putra-Hindia)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Saya sadari dalam keberhasilan yang saya dapat bukan milik sendiri, ada banyak do'a mengiringi disetiap langkah yang saya jalani sehingga bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terkhusus untuk kedua orang tuaku, Ayahanda tercinta Iwan Irawan dan Ibunda tersayang Warsumi, dua orang yang sangat berharga di dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan untuk menempuh pendidikan sampai jenjang perkuliahan ini. Terimakasih banyak atas do'a yang tak terdengar tapi terasa, pelukan yang diam-diam menguatkan, kesabaran yang tiada batasnya, ayah dan ibu adalah bentuk nyata dari kasih sayang tanpa syarat. Saya sangat bersyukur telah menjadi bagian dari keluarga ini, semua jasa yang telah diberikan tidak akan dapat terbalaskan dengan apapun dan sampai kapanpun. Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk pintu surgaku dan pahlawanku atas semua yang telah diberikan.
2. Saudara perempuanku tersayang Alma Syafa Rianti terimakasih telah menjadi bagian terpenting dalam perjalanan ini, meskipun tidak selalu hadir dalam bentuk bantuan besar, kehadiranmu yang sederhana cukup untuk membangkitkan motivasi. Semoga di masa depan, saya bisa menjadi kakak yang bisa di andalkan dan menjadi panutan yang baik.
3. Kepada keluarga besar yang selalu menanyakan kapan saya wisuda terimakasih, karena dengan itu sangat membangkitkan motivasi saya untuk lulus tepat waktu.
4. Terimakasih untuk Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I dan Ibu Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Terimakasih kepada sahabatku yang ditakdirkan tak terduga, bertemu di masa-masa perkuliahan ini, awalnya hanya sekedar teman gugus biasa dan akhirnya menjadi seperti saudara sendiri, Dian Nanda Lestari yang senantiasa ada disetiap waktu, yang selalu mendengarkan keluh kesah dalam proses ini, yang

selalu memberikan semangat disaat terpuruk, yang selalu mendukung tanpa menghakimi, mengingatkan bahwa hidup ini bukan sekedar tentang skripsi, tetapi tentang bertahan, bertumbuh, dan tetap waras. Terimakasih banyak telah menjadi rumah kedua di dalam hidup ini.

6. Untuk Al-Finna Tri Yunicha teman sedari TK, terimakasih telah ikut berkontribusi dalam proses ini, yang selalu menemani revisian, dan memberikan info beserta arahan. Terimakasih banyak karena selalu membantu dan saling membutuhkan.
7. Kepada teman-teman seperjuangan PGMI B 2021 terimakasih telah memberikan pengalaman, pelajaran, serta support nya sehingga penulis bisa menyelesaikan masa studi ini dengan penuh semangat.
8. Kepada teman-teman KKN dan PPL terimakasih banyak atas dukungannya, yang selalu menanyakan *progres* pengerjaan skripsi ini, sehingga penulis lebih termotivasi dan lebih bersemangat.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

ABSTRAK

TAMALA NUR ANGGRAINI, NIM 21591207 “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V MIS 01 Kepahiang, yang bertujuan untuk; 1) Mengetahui Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall* di kelas V MIS 01 Kepahiang; 2) Melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIS 01 Kepahiang.

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis kuantitatif penelitian eksperimen, dengan desain *PreEksperimental One Grup Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V. Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran *wordwall* terdapat perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Hal ini dibuktikan dengan lebih besarnya nilai rata-rata *posttest* dibandingkan nilai rata-rata *pretest*; 2) Berdasarkan hasil analisis data uji t (*paired saamples t-test*) didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. maka, H_a diterima dan H_o ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Wordwall, Hasil Belajar*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	20
3. Hasil Belajar	30
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	37
B. Kajian Penelitian yang Relevan	41
C. Karangka Pikir	45

D. Hipotesis Penelitian	46
-------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Design Penelitian	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Pupulasi dan Sampel.....	49
D. Variable Penelitian.....	50
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
F. Insrumen Penelitian	53
G. Uji Coba Instrumen.....	54
H. Teknik Analisis Data	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	66
1. Profil Sekolah MIS 01 Kepahiang	66
2. Sejarah Madrasah MIS 01 Kepahiang	67
3. Visi dan Misi MIS 01 Kepahiang	60
4. Keadaan Guru dan Siswa	70
5. Sarana/Prasarana	71
B. Hasil penelitian	73
1. Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran <i>worwall</i> di kelas V MIS 01 Kepahiang	73
a. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang Sebelum menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	73
b. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang Sesudah menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	75
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.....	77
a. Pengujian Prasyarat Analisis.....	78
b. Uji Hipotesis	79

c. Rekapitulasi Hasil Penelitian	80
C. Pembahasan.....	82
1. Perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> di kelas V MIS 01 Kepahiang.	82
a. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang pada mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	83
b. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang sesudah menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	83
2. Pengaruh media pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V MIS 01 Kepahiang	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Asesmen Akhir Semester Akhir (ASAS).....	6
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	44
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	48
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	49
Tabel 3.3 Jumlah Sampel	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas	56
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas	59
Tabel 3.7 Hasil Daya Pembeda.....	60
Tabel 3.8 Hasil Tingkat Kesukaran	61
Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pengajar di MIS 01 Kepahiang	70
Tabel 4.2 Daftar Keadaan Siswa MIS 01 Kepahiang	71
Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana di MIS 01 Kepahiang.....	72
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Pretest</i>	73
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	74
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>Posttest</i>	75
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	78
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	80
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penelitian	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Membuka <i>Wordwall</i> di <i>google</i>	22
Gambar 2.2 Membuka Halaman <i>Wordwall</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan Login <i>Wordwall</i>	23
Gambar 2.4 Membuat Akun <i>Wordwall</i>	23
Gambar 2.5 Halaman Beranda <i>Wordwall</i>	24
Gambar 2.6 Macam-Macam Template <i>Wordwall</i>	24
Gambar 2.7 Buat Aktivitas.....	25
Gambar 2.8 Template <i>Wordwall</i>	25
Gambar 2.9 Memasukan Konten Pelajaran.....	25
Gambar 2.10 Selesai Membuat Konten	26
Gambar 2.11 Template Siap Digunakan	26
Gambar 2.12 Template Membuka Kotak	27
Gambar 2.13 Kerangka Berpikir	45

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran SK Pembimbing.....	
Lampiran Surat Permohonan Penelitian.....	
Lampiran Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran Surat Keterangan Penelitian	
Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi	
Lampiran Data Nilai Asesmen Akhir Semester Akhir (ASAS).....	
Lampiran Modul Ajar	
Lampiran Surat Pernyataan Validasi.....	
Lampiran Kisi-Kisi Soal	
Lampiran Instrumen Penelitian	
Lampiran Data Uji Valid.....	
Lampiran Uji Validitas.....	
Lampiran Uji Reliabilitas	
Lampiran Uji Daya Beda	
Lampiran Uji Tingkat Kesukaran.....	
Lampiran Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	
Lampiran Nilai Hasil Belajar	
Lampiran Hasil Uji Normalitas	
Lampiran Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	
Lampiran Hasil Analisis Data	
Lampiran Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	
Lampiran Dokumentasi.....	
Lampiran Biodata Penulis	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan manusia akan dituntut untuk belajar. Secara umum, pendidikan adalah sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan diri setiap individu untuk dapat terus hidup dan meneruskan kehidupan sehingga terciptalah manusia berpendidikan yang berguna untuk diri sendiri, orang lain, nusa, bangsa maupun negara.¹

Proses pendidikan sekarang telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital di mana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Di abad ke-21 ini teknologi digital menjadi semakin penting dan memicu motivasi peserta didik. Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan keterampilan hidup dan membuat tenaga pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar.² Perkembangan teknologi yang semakin maju mengakibatkan transformasi yang luas biasa dalam bidang pendidikan, karena menuntut tenaga pendidik mempunyai kecakapan dan pengetahuan supaya proses pembelajaran tercapai secara efektif.

¹ Alpian Yayan, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 67.

² Agustin I. N. N. & Supriyono A, "Permasalahan Pendidikan Di Indonesia [Educational Problems in Indonesia]," *Seminar Nasional*, 2009, 122–28, <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/186>.

Dengan begitu, proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas pada umumnya ditentukan oleh guru dan peserta didik sebagai individu yang terlibat langsung dalam proses tersebut. Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tersebut adalah perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif) ataupun keterampilan (psikomotoriknya).³

Salah satunya guru yang harus inovatif dan kreatif agar siswa termotivasi ketika proses pembelajaran dilaksanakan dan guru juga harus mengedepankan suatu proses siswa atau dengan memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan ide, gagasan dan kreativitasnya. Proses belajar dan mengajar bisa dikatakan efektif, jika hasil belajar siswa sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan teknik pemilihan media, metode dan sebagainya dalam pembelajaran merupakan satu hal yang penting untuk diperhatikan agar hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif dan mengaktifkan peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis website untuk menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.⁴ Salah satunya media yang dapat digunakan dalam proses

³ Si Siti Ma'rifah Setiawati, S.P, "HELPER" Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA," Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA 35, no. 1 (2018): 31–46.

⁴ Fitri Lestari and Widya Masitah, "Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai." Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam 4, no. 1 (2022): 39-52

pembelajaran di era teknologi ini adalah *Wordwall*, harapannya peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman peserta didik menjadi lebih baik.

Wordwall merupakan website menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di browser manapun dengan gratis. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan.⁵ *Wordwall* bisa menjadi salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik dan pendidik. Penggunaan media *wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang dipelajarinya.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yang bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan.⁶

Penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD) dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya siswa lebih

⁵ Fuad. 2021. Penerapan media pembelajaran online berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan keterampilan komunikatif matematis peserta didik VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo. Doctoral, UIN Sunan Ampel Surabaya

⁶ Sulfi Purnamasari et al., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game Online Word Wall*," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 72.

holistik dalam memahami lingkungan sekitar. Dengan adanya penggabungan IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka ini, memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antara fenomena alam, lingkungan sosial, dan manusia. Selain itu, pembelajaran IPAS membantu siswa memahami interaksi antara manusia dengan lingkungan alam dan sosial serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Pembelajaran ini juga memperkuat keterampilan sosial siswa melalui kerja sama dalam kelompok, diskusi, dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah-masalah kompleks.

Jika pada kurikulum sebelumnya IPA dan IPS terpisah, maka kebijakan baru kurikulum merdeka yang mengintegrasikan keduanya menjadi IPAS tentunya menjadi tantangan bagi guru dan siswa. Buku guru yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan IPA dan IPS, jadi IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berbeda BAB/topik. Namun Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di lapangan juga menghadapi beberapa hambatan. Diantara kendala tersebut adalah kurang siapnya guru dikarenakan keterbatasan pengetahuan. Selain itu kurikulum merdeka juga belum dijadikan kurikulum nasional sehingga di MIS 01 Kepahiang ini baru diterapkan di kelas IV dan kelas V yang menggunakan kurikulum merdeka dan sekolah menggunakan 2 kurikulum yakni kurikulum merdeka dan kurikulum 2013.⁷

⁷ Najma Izzatuna Dauly, Meilan Tri Wuryani, Rachmat Imam Muslim, dan Dwi Cahaya Nurani, Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso, Jurnal Inovasi Sekolah Dasar Volume 11, No. 1, 2024, pp. 211-222

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *wordwall* i terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V masih relatif terbatas, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Pada hasil observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran IPAS yang diterapkan oleh guru masih berpusat kepada guru, siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, maka membuat pemahaman siswa terbatas pada materi yang disampaikan dan ada beberapa siswa yang minat belajarnya masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan wawancara peneliti dengan Ibu Lidia Lionita, selaku guru IPAS kelas V, beliau mengatakan bahwa beliau menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran, tetapi yang paling sering digunakan adalah metode ceramah, sedangkan sumber belajar siswa masih bergantung pada guru dan buku cetak sebagai pegangan siswa dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam materi tertentu, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.⁸ Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah sebesar 70 dengan ditunjukkan hasil Asesmen Akhir Semester Akhir (ASAS) pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MIS 01 Kepahiang.

⁸ Lidia Lionita, Wawancara Guru IPAS Kelas V MIS 01 KEPAHANG

Tabel 1.1
Daftar Nilai Asesmen Akhir Semester Akhir (ASAS)

kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Nilai > KKTP Tuntas			Nilai < KKTP Tidak Tuntas		
			Jumlah Siswa	%	Rata Rata	Jumlah Siswa	%	Rata Rata
IV	70	20	3	16,66	76,66	17	83,33	47,11

Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa hasil Asesmen Akhir Semester Akhir (ASAS) peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih banyak yang nilainya di bawah dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebanyak 17 peserta didik dengan persentase 83,33% dan rata-rata 47,11. Sedangkan peserta didik yang memiliki nilai di atas KKTP hanya sebanyak 3 siswa dengan persentase 16,66% dan rata-rata 76,66, dan rata-rata nilai kelas hanya sebesar 51,55. Berdasarkan dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV di MIS 01 Kepahiang sebagian besar belum mencapai KKTP.

Rendahnya hasil belajar peserta didik bisa dikarenakan selama proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Guru masih sering menggunakan buku paket dan peserta didik lebih banyak mengerjakan buku siswa (sumatif) tanpa adanya interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik.

Maka dari itu, peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Wordwall* agar peserta didik lebih tertarik untuk mengeluarkan pendapat, kemudian peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung, karena memanfaatkan teknologi yang ada.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti lebih lanjut pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menarik bagi siswa kelas rendah, serta memberikan wawasan mengenai potensi pemanfaatan *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pendekatan gamefikasi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dirumuskan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran bersifat monoton yang membuat peserta didik bosan.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang modern.
3. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka perlu ada pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Peneliti hanya berfokus mengukur indikator hasil belajar ranah kognitif.
2. Peneliti hanya berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Materi “Rantai Makanan” yang ada pada semester 1.
3. Penelitian ini fokus kepada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
4. Penelitian ini dilakukan di kelas V di MIS 01 Kepahiang.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas V MIS 01 Kepahiang?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas V MIS 01 Kepahiang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIS 01 Kepahiang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi instansi yang mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan gamefikasi dan media digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh pihak sekolah dalam merancang kebijakan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran secara keseluruhan di lingkungan sekolah.

b. Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dapat lebih memahami cara merancang materi yang menyenangkan, interaktif, serta dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar.

c. Siswa

Penggunaan media *Wordwall* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Siswa juga akan lebih termotivasi dalam belajar karena media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif.

d. Bagi Peneliti

Manfaatnya antara lain dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik dalam menggunakan media pembelajaran *Wordwall* untuk pembelajaran IPAS kelas V SD/MI.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari Bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media menurut Scharm, adalah teknologi pembawa informasi atau pesan intruksional. Media juga dapat berbentuk grafik, fotografik, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.⁹ Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁰

Sebuah media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.¹¹ Media merupakan saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.¹² Menurut Gerlac media itu meliputi orang, bahan, peralatan

⁹ Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),hlm.3-4

¹⁰ M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),hlm.11

¹¹ M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konvensasi” Berpendekatan Science-Edutainment” (JPII 3 (2), TAHUN 2014),hlm.141

¹² Tito Siswanto, “Optimalisasi Sosial Media sebagai Media usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah”, *Jurnal Liquidity*, Vol. 2, No.1, Januari-Juni 2013),hlm.82

atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa yang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, Radio, Slide, Bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, dan mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.¹³

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Saat ini proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.¹⁴ Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mujiono menyebutkan bahwa terdapat 4 komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu bahan ajar, suasana, belajar, media dan sumber belajar, dan pendidikan sebagai subjek pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya.¹⁵

¹³ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2006),hlm.163

¹⁴ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

¹⁵ Mujiono. (1994). Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Dikti Mendikbud.

Pembelajaran ini melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.¹⁶ Peran guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi lebih sebagai pendukung dan pembimbing dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

b. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri, karakteristik dari media tersebut. Ada beragam jenis media dengan variasi yang luas, tetapi ada beberapa persamaan inti dalam klasifikasi media menurut para ahli. Ibrahim, misalnya, mengelompokkan media berdasarkan ukuran dan kompleksitas peralatan menjadi lima kelompok utama, media dua dimensi tanpa proyeksi, media tiga dimensi tanpa proyeksi, media audio, media proyeksi, serta media seperti televisi, video, dan komputer.

¹⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, Media Pembelajaran, (Bandung: CV Wacana prima,),hlm.1

Rudy Bretz mengategorikan media pembelajaran jadi berbagai jenis, termasuk: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Akan tetapi, pada prinsipnya, pengklasifikasian jenis-jenis media ini punya kesamaan.¹⁷

Beberapa media pembelajaran yang dikelompokan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini di fokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dikelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

2) Media Audio-Visual

Media Audio Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/slide bersuara, atau lainnya.

¹⁷ Rudy Bretz dikutip dalam Heinich, Robert dkk. Media Pembelajaran dan Teknologi Baru dalam Pembelajaran Jakarta: Kencana, 2009.

Adapun beberapa website penyedia jasa pembuatan video animasi antara lain *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly*, dan lain sebagainya.

3) Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang telah tersedia pada media.

Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sehingga akan mampu menarik siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas. Adapun bentuk lain multimedia yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya.¹⁸

Secara garis besar media dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

1) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual)

Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum

¹⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 471–76, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, fl pannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Sedangkan media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

2) Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio)

Media audio adalah media pesan dalam bentuk suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk melatih keterampilan siswa yang berhubungan dengan aspek keterampilan mendengarkan. Jenis media audio ini diantaranya kaset, radio/Audio Streaming, compact disk audio, flasdisc, DVD, dan audio digital (MP3, WAV).

3) Kelompok media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar (visual-audio)

Media audio-visual akan menciptakan penyajian materi pembelajaran semakin lengkap dan optimal. Jika dirancang dengan baik, media audio visual dapat mengambil alih peran guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar.¹⁹

¹⁹ Kalabahi, "Klasifikasi Media Pembelajaran Terhadap Proses Pembelajaran," 2022, 1–8.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.²⁰

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena, guru dapat merancang medianya, memilih Bahasa, bagian yang diinginkan dan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kegunaan media pembelajaran yang lain adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu memahami konsep bahan ajar yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.
- 2) Pembelajaran menggunakan teknologi tidak membutuhkan banyak dana, untuk bahan ajar secara fisik.
- 3) Siswa dapat mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.

²⁰ Purnamasari et al., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall."

- 4) Pengguna media pembelajaran online akan memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk mengingat sejak lama, dan terintegrasi dengan media akses lain melalui internet.
- 5) Pembelajaran media pembelajaran online membantu siswa berpikir kritis.²¹

Selain itu, media juga memiliki manfaat di antaranya:

- 1) Dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.
- 2) Dalam jalannya proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata atau penjelasan.
- 4) Siswa tidak hanya belajar lewat media visual (mendengar) selama kegiatan belajar, tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Sehingga siswa tidak bosan dan banyak melakukan aktifitas selama kegiatan belajar.
- 5) Menghasilkan pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar.

²¹ H. Elmunsyah, W. N. Hidayat, and K. Asfani, "Interactive Learning Media Innovation: Utilization of Augmented Reality and Pop-up Book to Improve User's Learning Autonomy," *Journal of Physics: Conference Series* 1193, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>.

- 6) Mampu membangkitkan dan membawa pembelajaran kedalam suasana rasa senang dan gembira dimana ada keterlibatan emosional dan mental.
- 7) Media pembelajaran memberikan gambaran dan kerangka sistematis dalam proses belajar mengajar dengan baik.
- 8) Dapat membantu pendidik dalam mengendalikan kelas dan memudahkan kendali pendidik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.
- 9) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya.
- 10) Dapat membuat proses pembelajaran akan berlangsung dengan aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian hasil pembelajaran akan tercapai secara maksimal.
- 11) Menghindari kesulitan, keberhayalan dan keliaran dunia nyata, misalnya kehidupan satwa liar yang terdokumenter sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran siswa.
- 12) Teknologi yang digunakan dalam media pembelajaran membantu siswa dalam memahami dunia digital terkini dan perkembangan zaman.

13) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, media yang menarik menimbulkan umpan balik, keterlibatan, dan partisipasi siswa.²²

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak memiliki manfaat untuk mendukung proses belajar mengajar yang dianggap penting dan untuk menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran Wordwall

a. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dan juga bisa digunakan sebagai alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.²³ Selaras dengan itu menurut Shofiya Launin *Game* edukasi *Wordwall* merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa.²⁴

Media pembelajaran *Wordwall* ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilain dalam pembelajaran.²⁵

²² Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

²³ M Iqbal Arrosyad et al., "Analisis Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1 (2023): 414–23.

²⁴ Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, "Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 216–23, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.

²⁵ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.

Aplikasi *game Wordwall* merupakan sebuah *game* aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi *game* tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran.²⁶

Aplikasi *Wordwall* berisi permainan yang dapat berupa gambar-gambar, atau obyek lain seperti diagram, yang dapat di isi dengan materi yang akan di ajarkan maupun soal-soal yang akan di bahas, dan aplikasi ini memberikan kemudahan akses untuk di gunakan siswa. Penggunaan aplikasi *Wordwall* juga mampu digunakan sebagai media interaktif yang dapat guru gunakan agar memperjelas pemberian materi yang diajarkan.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menghadirkan warna baru dalam

²⁶ 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>.

²⁷ Anggianna Putri Lubis and Ishaq Nuriadin, “Efektivitas Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6884–92, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>.

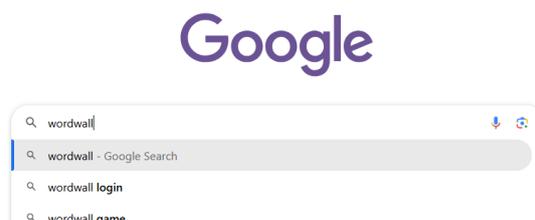
pembelajaran dengan berbagai fitur yang variatif dan menarik tanpa dibatasi ruang.

Aplikasi berbasis *website* ini digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh *game* tersebut sebagai media dengan jenis kuis ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menunjukkan perbedaan antara siswa yang menggunakan *game* online *Wordwall* sebagai inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan *game* online *Wordwall*.

b. Langkah-langkah Pembuatan Media *Wordwall*

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *game Wordwall* adalah sebagai berikut:²⁸

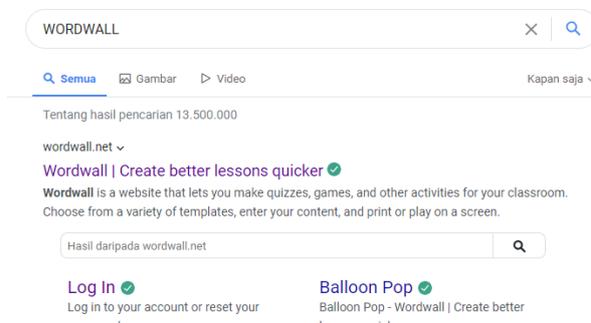
1. Membuka *link Wordwall* dengan mengetik “*Wordwall*” di pencarian *google*.



Gambar 2.1
Membuka *Wordwall* di *google*

²⁸ Maria Tul Qibthiyah, “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA Di SMA Negeri 4 Jember,” Universitas Islam Negeri, no. November (2019).

2. Kemudian klik “*Wordwal (create better lesson quicker)*” untuk membuat *game* baru.



Gambar 2.2
Membuka Halaman Wordwall

3. Berikut merupakan tampilan login *wordwall*. Silahkan klik “*daftarlah untuk mulai membuat*” terlebih dahulu



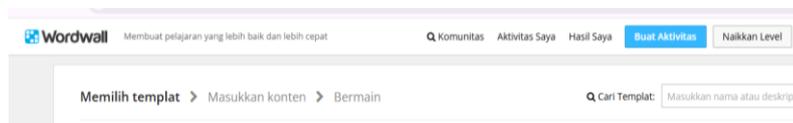
Gambar 2.3
Tampilan Login Wordwall

4. Pada laman ini kita diminta untuk melakukan pendaftaran, pendaftaran bisa dilakukan melalui akun google yang terhubung dengan perangkat.



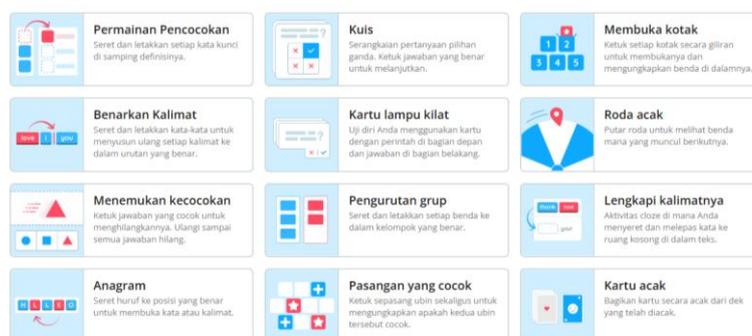
Gambar 2.4
Membuat Akun Wordwall

5. Lembar kerja *wordwall* siap digunakan.



Gambar 2.5
Halaman Beranda Wordwall

6. Masuk ke fitur “buat aktivitas” maka akan muncul macam-macam *game* yang tersedia di *Wordwall*.



Gambar 2.6
Macam-Macam Template Wordwall

Untuk menggunakan *game Wordwall* jangan lupa untuk mendaftar terlebih dahulu, pendaftaran bisa dilakukan melalui akun *google* yang terhubung dengan perangkat. Setelah itu *Wordwall* bisa digunakan dengan mengubah materi pembelajaran sesuai dengan keinginan pendidik.

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan template di *wordwall*
(Membuka Kotak)

1. Klik tulisan “Buat Aktivitas” yang ada pada beranda *wordwall*



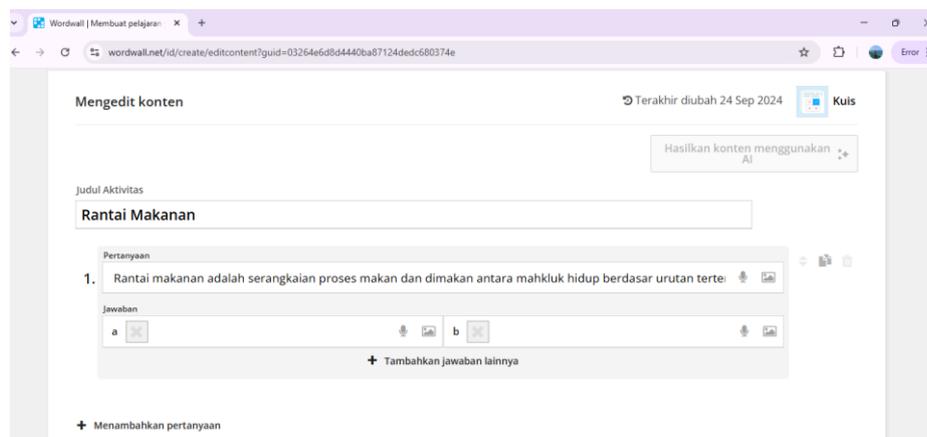
Gambar 2.7
Buat Aktivitas

2. Setelah klik buat aktivitas akan ada beberapa templat yang digunakan



Gambar 2.8
Template *Wordwall*

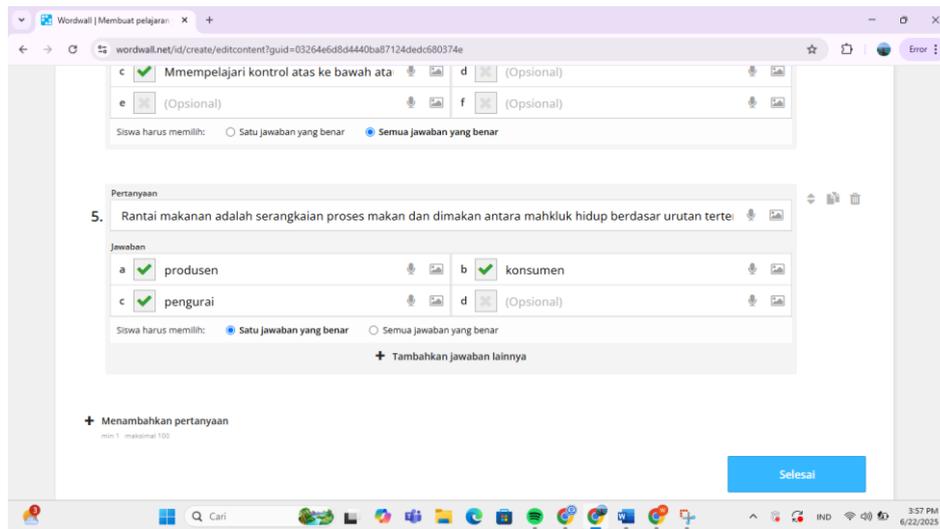
3. Setelah laman ini muncul kita dapat memilih templat yang ingin digunakan, disini peneliti menggunakan templat “Membuka Kotak” untuk memasukan konten (materi).



Gambar 2.9
Memasukan Konten Pelajaran

Setelah muncul laman ini, pengguna dapat mengedit konten yang sesuai dengan materi pelajaran dan dapat menambahkan pertanyaan sampai maksimal 100 pertanyaan.

4. Setelah templat telah berhasil di edit, langkah selanjutnya pengguna dapat klik “Selesai” yang terletak pada bawah kanan layar.



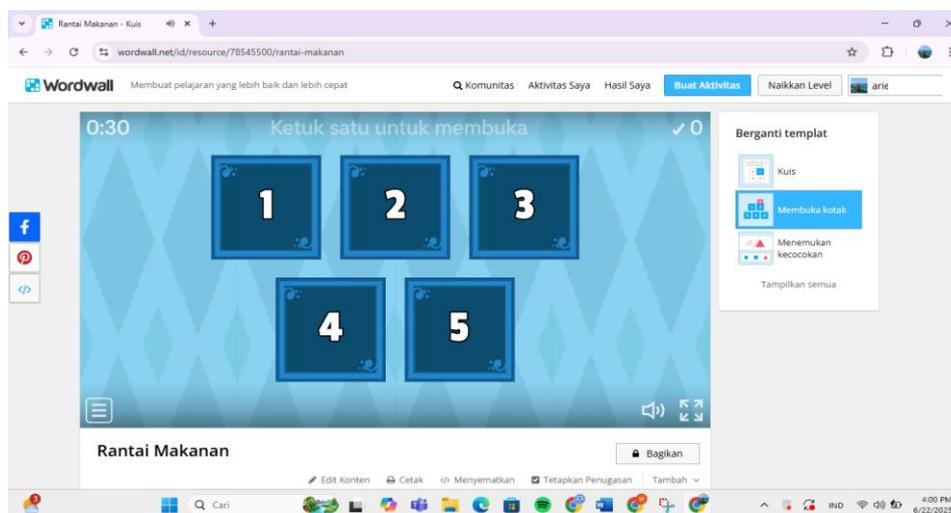
Gambar 2.10
Selesai Memuat Konten

5. Dengan klik “Mulai” maka template “Membuka Kotak” dapat digunakan.



Gambar 2.11
Template Siap Digunakan

6. Setelah konten dibuka, pengguna dapat mengetuk 1 (satu) kali untuk membuka dan 1 (satu) untuk menutup.



Gambar 2.12
Template Membuka Kotak

Di samping kanan template “Membuka Kotak” terdapat tulisan “Berganti templat” yang memungkinkan pengguna untuk mengganti templat yang tersedia sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

c. Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* ini memiliki keunggulan yaitu mudah diakses baik melalui telepon seluler maupun laptop/komputer personal. Selain itu fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini cukup banyak sehingga guru dapat memilih media pembelajaran interaktif seperti apa yang diinginkan. Tampilan yang menarik layaknya bermain *game* dapat menarik semangat siswa dalam belajar.²⁹

Beberapa kelebihan dari *Wordwall* antara lain: memiliki desain yang sederhana, memiliki 12 template gratis yang tersedia, dan memiliki

²⁹ Harry Dhika and Fitriana Destiawati, “Workshop Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Siswa,” *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 7 (2022): 5505–12, <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i7.3718>.

fitur *multiplayer* yang memungkinkan seluruh siswa bergabung dalam permainan yang sama dalam waktu bersamaan.³⁰

Beberapa kelebihan *Wordwall* yang lainnya yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.³¹

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat di simpulkan ada beberapa kelebihan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, antara lain: 1) Mudah diakses baik melalui telepon seluler maupun laptop/komputer personal; 2) Permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF; 3) Memiliki 12 template gratis yang tersedia seperti : Permainan mencocokkan (*Match up*), Kuis (*Quiz*), Membuka kotak (*Open the box*), Benarkan kalimat (*Unjumble*), Kartu lampu kilat (*Flash Card*), Roda acak (*Random wheel*), Menemukan kecocokan (*Find the match*), Pengurutan grup (*Group sort*), Lengkapi kalimatnya (*Complete the sentence*), Anagram, Pasangan yang cocok (*Matching pairs*), dan Kartu acak (*Random cards*).

³⁰ Indana Zulfa, Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sukorambi, 2023, http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24997%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/24997/1/INDANA_ZULFA_T201910027.pdf.

³¹ Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar."

d. Kekurangan Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan kekurangan diantaranya: ukuran font dan size tidak dapat dirubah, tampilan aplikasi *Wordwall* kurang berwarna, model tampilan awal hanya dominan warna biru, dan tidak semua aplikasi dapat digunakan, jika ingin menggunakan semua aplikasi yang tersedia maka harus berlangganan terlebih dahulu.³² Kekurangan website game *Wordwall*, jenis huruf yang digunakan tidak bisa diubah dan ukuran tulisan besar atau kecilnya tidak bisa diubah oleh pengguna.³³

Beberapa kekurangan dari penggunaan aplikasi ini yang lainnya antara lain: dalam penggunaannya membutuhkan koneksi internet yang cukup kuat, membutuhkan perangkat elektronik seperti android dan laptop, untuk akun yang tidak di-upgrade hanya terdapat 3 aktivitas, tidak semua template dapat digunakan, jika ingin menggunakan semua template yang tersedia maka harus berlangganan terlebih dahulu.³⁴

Biaya berlangganan *Wordwall* dengan katagori *standard* yaitu sebesar Rp. 46.000/bulan dengan mendapat keuntungan seperti: dapat membuat aktivitas tanpa batas, dapat dicetak, dapat menggunakan 12 templat yang tersedia. Untuk kategori *Pro* dikenakan biaya sebesar Rp.

³² Qibthiyah, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA Di SMA Negeri 4 Jember."

³³ Aldika Rohmatunnisa, "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022," 2022, 1–139, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63092>.

³⁴ Zulfa, Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sukorambi.

69.000/bulan dengan keuntungan seperti: dapat membuat aktivitas tanpa batas, dapat dicetak, dapat menggunakan 12 templat yang tersedia dan dapat menikmati 19 templat *pro* yang tersedia khusus untuk katagori *Pro*.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* juga mempunyai beberapa kekurangan seperti jenis huruf dan ukuran tulisan tidak bisa dirubah, membutuhkan biaya *upgrade* untuk menggunakan fitur yang tersedia. Selain itu pastikan koneksi serta kuota internet yang cukup.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang didapat setelah melakukan usaha sedangkan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.³⁵

Hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan, yang mencerminkan pencapaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁶ Rahman menyatakan bahwa hasil belajar adalah bentuk perubahan perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan

³⁵ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

³⁶ Rahman. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Prosa*, Volume 13, No. 1, hlm. 45–56.

pandangan Wulandari yang menekankan bahwa hasil belajar mencerminkan kompetensi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁷

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas di sekolah.³⁸ Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.³⁹ Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa setelah mengikuti penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa.

³⁷ Wulandari, D. (2021). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Mahasiswa. Skripsi, STKIP Pacitan.

³⁸ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2019,2019,660.

³⁹ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020)

Hasil belajar bisa dikatakan sebagai tolak ukur yang dapat menunjukkan sampai dimana kemampuan dan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yaitu suatu hasil yang dicapai oleh siswa setelah pembelajaran dalam selang waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi tes.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal meliputi faktor *fisiologi* (fisik) dan faktor *psikologis* (kejiwaan). Faktor internal meliputi:
 - a) Bakat: kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih;
 - b) Minat: suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang meminta;
 - c) Motivasi, merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu;
 - d) Cara belajar, perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
- 2) Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.
 - a) Faktor lingkungan sekolah, adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar dikelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya;
 - b) Faktor lingkungan keluarga, adalah

faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya; c) Faktor lingkungan masyarakat, adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar siswa tersebut.⁴⁰

Sejalan dengan itu menurut Nyoman Dewi Astiti hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah.⁴¹

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya (1) faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri siswa, seperti bakat, minat, motivasi, dan cara belajar (2) faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah.

⁴⁰ Marlina Leni and Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 2, no. 1 (2021): 66–74.

⁴¹ Nyoman Dewi Astiti et al., "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O," *Jurnal Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (2021): 194.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik.⁴² Berikut ini adalah penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :

1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi.

Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Revisi pada taksonomi Bloom sebagai berikut: a) Mengingat (*remembering*), mengingat materi yang dipelajari, b) Memahami (*understanding*), memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi, c) Menerapkan (*applying*), menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan, d) Menganalisis (*analysing*), mampu menganalisis informasi yang diterima dan menyederhanakan informasi ke dalam bagian yang lebih rinci, e) Menilai (*evaluating*), evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada, f) Mencipta (*creating*), Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan

⁴² Nabillah and Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa."660

yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.⁴³

- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Ranah afektif meliputi beberapa hal berikut : a) Menerima (*receiving*), peserta didik memiliki keinginan menerima atau memperhatikan, b) Merespons (*responding*), peserta didik menanggapi suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya, c) Menghargai (*valuating*), menunjukkan kesediaan menerima dan menghargai suatu nilai-nilai yang disodorkan kepadanya, d) Mengatur (*organizing*), kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, e) Berkarakter (*characterization*), Kemampuan untuk menghayati nilai kehidupan, sehingga menjadi milik pribadi menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.⁴⁴

Aspek afektif dimaksudkan sebagai aspek yang mencakup tentang perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran yang terdiri dari sikap spiritual dan sosial. Sikap spiritual terdapat pada KI-1 sedangkan sikap

⁴³ Imam Gunawan and Anggraini Retno Paluti, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif," E-Journal.Unipma 7, no. 1 (2017): 105-107,

⁴⁴ Ihwan Mahmudi et al., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," Jurnal Multidisiplin Madani 2, no. 9 (2022): 3510.

sosial terdapat pada KI-2. Sebagaimana yang terkandung dalam kurikulum 2013 terdiri dari empat kompetensi inti yaitu KI-1, KI-2, KI-3, dan KI-4 dimana dua diantara empat kompetensi inti tersebut lebih condong pada aspek afektif siswa maka dalam proses pembelajaran dan penilaiannya juga lebih banyak pada aspek afektif dari pada aspek yang lainnya.⁴⁵

- 3) Ranah psikomotorik, menekankan pada pengembangan kemampuan fisik dan keterampilan psikomotorik. Hasil penilaian dalam ranah psikomotorik mencakup: (1) penggunaan alat dan sikap kerja; (2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan serta menyusun urutan-urutan pekerjaan; (3) kecepatan mengerjakan tugas; (4) kemampuan membaca gambar dan simbol; dan (5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan.⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diukur dalam kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Indikator hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati); dan (3) ranah psikomotor (berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka).

⁴⁵ Novia Putri Utami, "Implementasi Penilaian Ranah Afektif Di Sd Negeri 9 Boyolali," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 22, no. 7 (2018): 82.

⁴⁶ Muhammad Nurtanto and Herminarto Sofyan, "Implementasi *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 3 (2015): 355.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS adalah mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri, sedangkan pada kurikulum merdeka belajar IPA dan IPS digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPAS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan.⁴⁷

Dari pemaparan di atas IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan penggabungan dua mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

⁴⁷ Tatang Sunendar, “Merancang Pembelajaran IPAS Di SD,” Yayasan Badan Penguasaan Indonesia Winaya Utama Marganing Satya Dharma DCPGTK SD, SMP, SMA, SMK, 2022.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS

Kurikulum Merdeka menerapkan beberapa perubahan dalam implementasinya. Salah satu perubahan implementasinya yaitu dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS yang ada di sekolah dasar.⁴⁸ Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁹ Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

⁴⁸ Desy Fatmawati, Iqnatia Alfiansyah, and Nanang Khoirul Umam, "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Penggabungan Mata Pelajaran IPA Dan IPS Kelas 4 Di UPT SD Negeri 31 Gresik," no. 3 (2024): 202.

⁴⁹ Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS), 2022.h 4

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi serta dapat menemukan solusinya

IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sain memiliki tiga kompeten yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses, dan sikap.⁵⁰ IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

c. Karakteristik IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami

⁵⁰ Ani Rusilowati, „Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asasmen Kompetensi Minimal“, jurnal FMIPA UNNES, 1 no 2. (2022)

perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman.⁵¹ Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan.

IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar.⁵² Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.⁵³ Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

d. Tujuan Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Mata pelajaran Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skills dan soft skills*) agar peserta didik dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

⁵¹ Suhelayanti, dkk, buku ilmu pengetahuan alam dan sosial, (yayasan kita menulis, 2023) hal 123

⁵² Achmad Fanani et al., “Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022): 1175–118.

⁵³ Suhelayanti, dkk, buku ilmu pengetahuan alam dan sosial, (yayasan kita menulis, 2023) hal 123

- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁴

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang akan diteliti. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Shofiya Launin, Wahyu Nugroho dan Angga Setiawan (2022) dengan judul “Pengaruh Media Game *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV”

Hasil yang diperoleh peneliti dari uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test yaitu sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti hasil tersebut <0,05, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media

⁵⁴ Ibid., hlm. 43-46

game online *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.⁵⁵

2. Miranti (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo”

Hasil perhitungan uji peringkat bertanda wilcoxon pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $8 < 34$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Klaten Kecamatan Gadingrejo pada tahun ajaran 2020/2021.⁵⁶

3. Intan Luftia Putri, Amril dan Antik Estika Hader (2023) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”

Analisis hasil tes menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada setiap siklus. Setelah dilakukan tes pada siklus I diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,40 dengan ketuntasan klasikal 50%, dan meningkat sangat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%. Penerapan media pembelajaran berbasis game

⁵⁵ Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, “Pengaruh Media *Game* Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.”

⁵⁶ Miranti, “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo,” 2021.

wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁷

4. Prisma Gandasari dan Puri Pramudiana (2021) dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”

Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI.⁵⁸

5. Septariawan Prasetya Permana dan Kasriman Kasriman (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS kelas IV”

Hasil Penelitian terdapat pengaruh perbedaan yang terjadi sebelum dilakukan treatment dan sesudah diberikan treatment. Dilanjutkan Uji N-gain Score menunjukkan nilai kelas menggunakan media *wordwall* dengan media *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa. Sementara nilai kelas memakai media power point kategori tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa.⁵⁹

⁵⁷ I L Putri, A Amril, and A E Hader, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto ...” *Innovative: Journal Of Social Science* ... 3 (2023): 10090–97, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3348><http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/3348/2377>.

⁵⁸ Prisma Gandasari and Puri Pramudiani, “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3689–96, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.

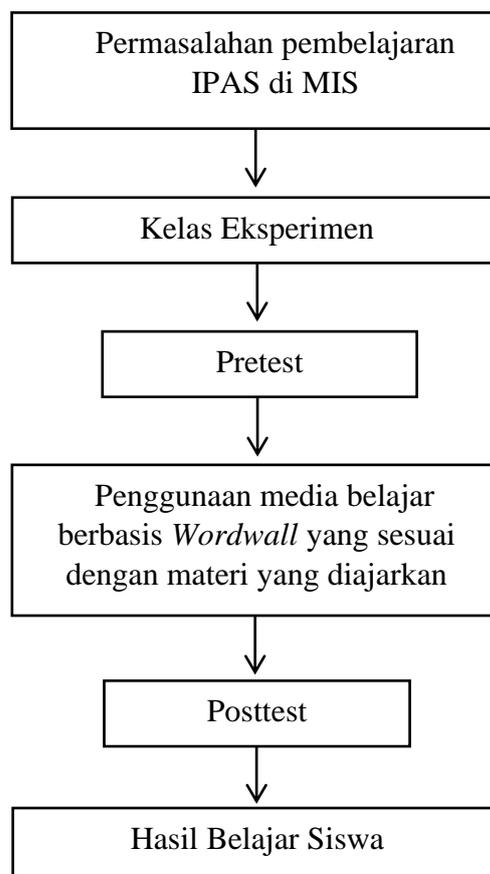
⁵⁹ Septariawan Prasetya Permana and Kasriman Kasriman, “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 7831–39, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
	Shofiya Launin, Wahyu Nugroho dan Angga Setiawan	Pengaruh Media Game <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV	Media <i>Wordwall</i> - Jenjang SD	- Minat Belajar - Kelas IV	- Hasil Belajar - Kelas V
	Miranti	Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis <i>Wordwall.Net</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Klaten	- Media <i>Wordwall</i> - Hasil Belajar - Jenjang SD	- Kelas IV	- Kelas V
	Intan Luftia Putri, Amril dan Antik Estika Hader	Penerapan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru	- Media <i>Wordwall</i> - Hasil Belajar - Jenjang SD	- Kelas III - Materi Bahasa Indonesia	- Kelas V - Materi IPAS
	Prisma Gandasari, Puri Pramudiani	Pengaruh Aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar	- Media <i>Wordwall</i> - Jenjang SD	- Motivasi Belajar - Kelas VI - Materi IPA	- Hasil Belajar - Kelas V - Materi IPAS
	Septariawan Prasetya Permana, Kasriman	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas VI	- Media <i>Wordwall</i> - Jenjang SD	- Motivasi Belajar - Kelas IV - Materi IPS	- Hasil Belajar - Kelas V - Materi IPAS

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka penelitian adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Berikut ini digambarkan kerangka pikir penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang sebagai berikut:



Gambar 2.13 Kerangka Berpikir

Setelah peneliti mengetahui permasalahan pembelajaran IPAS di MIS 01 Kepahiang yang ada di kelas V selanjutnya peneliti melakukan *pretest*, *pretest* diterapkan sebelum siswa memperoleh kegiatan yang menggunakan media *Wordwall*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Setelah diketahui nilai *pretest* pada kelas tersebut maka peneliti melakukan perlakuan yang berbeda saat pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran *Wordwall* yang sesuai dengan materi yang diajarkan yaitu materi rantai makanan, kemudian peneliti memberikan *posttest*, *posttest* dilaksanakan di akhir pembelajaran dengan soal yang sama dikelas tersebut sehingga bisa didapatkan hasil belajar siswa dan bisa mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah keterangan sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diujikan.⁶⁰ Penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menemukan sesuatu.⁶¹ Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpul.⁶² Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

⁶⁰ Siti Fadjarajani et al., Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner, Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner, 2020.

⁶¹ Sodik and Siyoto, "Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1," Dasar Metodologi Penelitian, 2015, 1–109.

⁶² M.A Dr. Drs. H. Rifa'i Abubakar, Pengantar Metodologi Penelitian, Antasari Press, 2021.

Hipotesis Alternatif (Ha) :Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran

Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas v
mis 01 kepahiang

Hipotesis Nihil (Ho) :Tidak terdapat pengaruh penggunaan media

pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS
siswa kelas v mis 01 kepahiang

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Design Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut A. Muri Yusuf penelitian eksperimen diartikan sebagai salah satu tipe penelitian dalam menentukan relasi sebab akibat.⁶³ Penelitian ini menggunakan desain *PreEksperimental One Grup Pretest-Posttest*, karena dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol, tidak ada kelompok pembanding dalam penelitian ini dan hanya menggunakan satu kelompok subjek saja. Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) pada materi rantai makanan setelah itu peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media *wordwall* kemudian di tes kembali dengan soal tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*).⁶⁴ Berikut ini rancangan penelitian *One Grup Pretest-Posttest*:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes Awal (*Pre-test*)

X : Perlakuan

O₂ : Tes Akhir (*Post-test*)

⁶³ Muri A Yusuf, "Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan)," in Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri, 2017, Cet. Ke-4, <https://doi.org/10.47662/farabi.v4i2.166>.

⁶⁴ Sugiyono (2020:203), "Metode Penelitian Kualitatif Data Display," Metode Penelitian, no. 1982 (2018): 32–41.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran (SGTA) 2025/2026 selama 3 bulan terhitung dari 15 Juli 2025-15 Oktober 2025.

2. Tempat

Penelitian dilaksanakan di MIS 01 Kepahiang, Desa Meranti Jaya, Kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang dipelajari, akan tetapi mencakup semua kualitas atau karakteristik dari suatu subjek atau objek baik manusia, peristiwa, dan benda lainnya. Suharsimi mengartikan, seluruh populasi dijadikan sebagai objek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulannya.⁶⁵ Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V di MIS 01 Kepahiang.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
V	20

2. Sampel Penelitian

Adapun sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh populasi dijadikan sebagai

⁶⁵ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 30.

sampel.⁶⁶ Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V di MIS 01 Kepahiang.

Tabel 3.3
Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah	L	P
V	20	12	8

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu sifat atau nilai atau atribut dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dilihat dari jenisnya, variabel ini dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu variabel bebas/ variabel *independent* (mempengaruhi) dan variabel terikat/variabel *dependent* (dipengaruhi).⁶⁷

1. Variabel Bebas/Independent Variable (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang disimbolkan oleh (X).

2. Variabel Terikat/Dependent Variable (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini sering disebut dengan *output, kriteria, konsekuensi*. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, yang dilambangkan dengan (Y).

⁶⁶ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta,2019),h. 85.

⁶⁷ Sangkot Nasution, "Variabel Penelitian," Raudhah 05, no. 02 (2017): 1–9, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu tahapan dari penelitian dengan tujuan pengambilan data. Dengan penerapan teknik pengumpulan data, peneliti dapat mengambil data yang diharapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.⁶⁸

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes dalam bentuk tertulis berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa. Jumlah butir soal dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 butir soal.

Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*) terdiri dari keterangan (*stem*) dan bagian jawaban (*option*) terdiri dari atas suatu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).⁶⁹ Tes yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post test*).

⁶⁸ George Towar Ikbal Tawakkal and Tia Subekti, *Metodologi Penelitian Sosial Dasar*, Metodologi Penelitian Sosial Dasar, 2023, <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967496>.

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) cet 3, h. 183

1) Pelaksanaan Tes Awal (*Pre Test*)

Pre test diterapkan sebelum siswa memperoleh kegiatan yang menggunakan media *Wordwall*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

2) Perlakuan (*Treatment*)

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka peneliti menerapkan media *Wordwall* untuk dapat melihat apakah ada pengaruh setelah penggunaan media tersebut.

3) Pelaksanaan Tes Akhir (*Postest*)

Tes akhir ini dilakukan untuk melihat hasil belajar yang dilakukan dikelas, yaitu penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, tes akhir dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa materi rantai makanan sesudah diterapkan media *Wordwall*.

Pada penelitian ini menggunakan penskoran tanpa adanya koreksi terhadap jawaban dugaan. Penskoran tanpa koreksi terhadap jawaban dugaan adalah satu tiap butir yang dijawab benar, sehingga jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah butir yang dijawab benar dibagi jumlah butir soal dikalikan 100.

$$Skor = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis dan terekam. Arsip, buku harian, kumpulan

surat-surat pribadi, kliping dan sebagainya merupakan contoh dokumentasi tertulis. Sedangkan dokumen yang terekam dapat berupa foto, mikrofon, film, rekaman kaset dan lain sebagainya.⁷⁰

Pengumpulan data secara langsung dari lokasi penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik yang disebut dokumentasi. Dokumentasi ini dapat berbentuk, buku-buku, perlakuan, laporan kegiatan, foto-foto dan lain-lain.⁷¹ Teknik dokumentasi merupakan alat yang digunakan penulis dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data di MIS 01 Kepahiang.

F. Instrumen Penelitian

Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan Peneliti

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif				No. Soal
			C3	C4	C5	C6	
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu	1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.	Mengumpulkan informasi tentang rantai makanan pada ekosistem	√				2, 6, 7, 8, 16, 19,
	2. Peserta didik dapat mengidentifikasi	Menganalisis hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan bentuk		√			1, 9, 11, 15, 21, 27

⁷⁰Ibid , hlm. 85

⁷¹ Lathifah Hanim et al., *Metode Penelitian Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Penelitian Di Bidang Pendidikan)*, 2023.

ekosistem di lingkungan sekitarnya.	peran makhluk hidup pada rantai makanan.	rantai makanan dengan tepat					
	3. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar.	Menganalisis peran dari masing-masing makhluk hidup di ekosistem yang lebih besar		√			4, 5, 13, 22, 24, 26, 28, 30
		Menyimpulkan rantai makanan pada ekosistem			√		12, 14, 25, 29
		Menyusun rantai makanan pada ekosistem				√	3, 10, 17, 20, 23
Total Keseluruhan Soal							30

G. Uji Coba Instrumen

Setelah instrumen disusun, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta meminta pertimbangan dari dosen ahli. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan validasi isi. Instrumen yang benar akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang valid, akurasi dan dapat dipercaya. Persyaratan minimal yang harus dipenuhi oleh suatu instrumen yakni validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dan reliabilitas digunakan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengungkapkan data sebenarnya sehingga memudahkan peneliti dalam memecahkan masalah yang diteliti.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas berfungsi untuk melihat apakah suatu

alat ukur berupa pertanyaan-pertanyaan tersebut valid (sah) atau tidak valid.

Validitas instrumen meliputi:⁷²

- a. Validitas isi (*content validity*), berkenaan dengan isi/format instrument.
- b. Validitas konstruk (*construct validity*), berkenaan dengan struktur dan karakteristik psikologis aspek yang akan diukur dengan instrument.
- c. Validitas kriteria (*criterion validity*), berkenaan dengan tingkat ketepatan instrumen mengukur segi yang diukur dibandingkan dengan hasil pengukuran lain yang menjadi kriteria. Validitas kriteria dihitung dengan mengkorelasikan skor yang diperoleh dari penggunaan instrumen tersebut dengan skor instrumen lain yang menjadi kriteria.

Uji validitas isi dan konstruk dilakukan dengan konsultasi dengan para ahli (*Experts Judgement*) yang sesuai dengan bidangnya, agar diperiksa dan dievaluasi secara sistematis sehingga instrumen penelitian valid dan dapat menjangkau data yang dibutuhkan. Uji validitas konstruk bertujuan untuk menentukan tingkat validitas butir soal dengan menggunakan korelasi *product moment pearson* dengan mengkorelasikan antara skor yang diperoleh pada suatu butir soal dengan skor total yang diperoleh, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Adapun rumusnya yaitu:⁷³

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

⁷² Zaenal Arifin, "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian," *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)* 2, no. 1 (2017): 28–36.

⁷³ Anas Sudijiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali pers, 2013), hlm. 167

N : banyaknya subyek

Σxy : jumlah hasil kali skor X dengan skor Y

Σx : jumlah seluruh skor X

Σy : jumlah seluruh skor Y

Σx^2 : jumlah X^2

Σy^2 : jumlah Y^2

Tingkat validitas butir soal dapat pula dihitung menggunakan aplikasi *SPSS Statistics versi 25* menggunakan *Pearson Correlation* dengan kriteria pengujian butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya soal yang valid dalam uji validitas ini, untuk soal yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan lebih lanjut.

Sebelum instrumen diberikan kepada peserta didik, peneliti terlebih dahulu mengujicobakan instrumen kepada sekolah lain. Sekolah Dasar (SD) Negeri 07 Rejang Lebong dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang menjadi kelas ujicoba instrumen tes untuk mengetahui tingkat kevalidan. Berikut hasil uji validasi menggunakan SPSS versi 25 disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	R Tabel	<i>Corrected item-total correlation</i>	
Soal 1	0.388	0.393	Valid
Soal 2	0.388	0.161	Tidak Valid
Soal 3	0.388	0.530	Valid

Soal 4	0.388	0.511	Valid
Soal 5	0.388	0.423	Valid
Soal 6	0.388	0.172	Tidak Valid
Soal 7	0.388	0.421	Valid
Soal 8	0.388	0.172	Tidak Valid
Soal 9	0.388	0.393	Valid
Soal 10	0.388	0.297	Tidak Valid
Soal 11	0.388	0.458	Valid
Soal 12	0.388	0.427	Valid
Soal 13	0.388	0.451	Valid
Soal 14	0.388	0.232	Tidak Valid
Soal 15	0.388	0.499	Valid
Soal 16	0.388	0.507	Valid
Soal 17	0.388	0.181	Tidak Valid
Soal 18	0.388	0.428	Valid
Soal 19	0.388	0.487	Valid
Soal 20	0.388	0.467	Valid
Soal 21	0.388	0.195	Tidak Valid
Soal 22	0.388	0.453	Valid
Soal 23	0.388	0.152	Tidak Valid
Soal 24	0.388	0.219	Tidak Valid
Soal 25	0.388	0.500	Valid
Soal 26	0.388	0.453	Valid
Soal 27	0.388	0.200	Tidak Valid
Soal 28	0.388	0.515	Valid
Soal 29	0.388	0.417	Valid
Soal 30	0.388	0.502	Valid

Hasil uji instrumen validitas menggunakan *Corrected item-total correlation* dengan bantuan *SPSS Statistict versi 25* didapatkan hasil sebagaimana terlihat pada tabel di atas. Dari hasil uji validitas tersebut diketahui dari 30 butir soal terdapat 10 soal yang tidak valid. Dikatakan soal tersebut valid karena memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ yakni soal nomor 2, 6, 8, 10, 14, 17, 21, 23, 24, dan 27.

Sedangkan soal yang dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ yakni nomor 1, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 25, 26, 28, 29 dan 30. Jadi terdapat 20 butir soal valid yang dapat digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reabilitas Instrumen

Reliabilitas dilakukan pada pretest dan posttest. Yang berfungsi mengetahui apakah suatu instrumen sebagai alat ukur konsisten, cermat serta akurat sehingga hasil dari alat ukur tersebut bisa dipercaya. Uji reliabilitas hanya dilakukan pada item soal yang valid. Uji reliabilitas dapat digunakan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan.⁷⁴ Dengan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:⁷⁵

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_T^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas instrument yang dicari

K : jumlah soal

S_b^2 : jumlah varian butir

S_T^2 : jumlah varian total

Jika angka korelasinya diatas 0,60 dan kurang dari 1, maka instrumen tersebut memiliki korelasi tinggi atau reliabel, sedangkan jika angka korelasinya di bawah 0,59 ke bawah, maka instrumen tersebut berkorelasi rendah atau tidak reliabel.⁷⁶ Berikut hasil uji yang dilakukan peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

⁷⁴ V. Wiratna Sujarweni., SPSS untuk Penelitian. Yogyakarta, Penerbit Pustaka Baru Press, tahun 2014, hlm. 193

⁷⁵ Ibidh., hlm 169

⁷⁶ Zaenal Arifin, "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian," Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics) 2, no. 1 (2017): 31.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics		
Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item	Kesimpulan
0.823	20	Reliabel

Hasil uji reliabilitas di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.823 dari 20 butir item soal valid. Karena nilai $0.823 > 0.60$, maka item dari soal dikatakan reliabel.

3. Daya Pembeda

Kemampuan soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal. adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:⁷⁷

$$DP = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan :

DP : Daya Pembeda

Ja : Banyaknya siswa kelompok atas

Jb : Banyaknya siswa kelompok bawah

Ba : Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

Bb : Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas :⁷⁸

< 0,00 (negatif) : Tidak baik (soal di buang)

Antara 0.00 sampai dengan 0.20 : Jelek

Antara 0.20 sampai dengan 0.40 : Cukup

⁷⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Penerbit Alfabeta, 2010.

⁷⁸ Arifin, "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian."

Antara 0.40 sampai dengan 0.70 : Baik

Antara 0.70 sampai dengan 1.00 : Baik sekali

Tabel 3.7
Hasil Daya Pembeda

No. Soal	Hasil Pembeda Soal	Kategori
1	0.312	Cukup
2	0.421	Baik
3	0.444	Baik
4	0.368	Cukup
5	0.250	Cukup
6	0.387	Cukup
7	0.356	Cukup
8	0.303	Cukup
9	0.460	Baik
10	0.461	Baik
11	0.426	Baik
12	0.406	Baik
13	0.505	Baik
14	0.406	Baik
15	0.461	Baik
16	0.406	Baik
17	0.362	Cukup
18	0.343	Cukup
19	0.364	Cukup
20	0.442	Baik

Dari jumlah 20 butir item valid, daya pembeda tiap butir soal berbeda.

Adapun hasilnya terdapat 9 butir soal dengan kategori cukup dan 11 butir soal dengan kategori baik.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran atau bisa disingkat TK dapat didefinisikan sebagai proporsi peserta tes yang menjawab dengan benar. Hal itu dapat dinyatakan dengan rumus dimana Tingkat Kesukaran (TK) adalah jumlah peserta tes

yang menjawab dengan benar dibagi dengan jumlah peserta tes.⁷⁹ Untuk lebih mudah memahami rumus uji TK dapat rumus di bawah ini.

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran.

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul.

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes.

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:⁸⁰

Antara 0,01 sampai dengan 0,30 : Sukar

Antara 0,31 sampai dengan 0,70 : sedang

Antara 0,71 sampai dengan 1.00 : mudah

Tabel 3.8
Hasil Tingkat Kesukaran

No. Soal	Mean	Katagori
1	0.62	Sedang
2	0.69	Sedang
3	0.62	Sedang
4	0.62	Sedang
5	0.65	Sedang
6	0.62	Sedang
7	0.42	Sedang
8	0.58	Sedang
9	0.65	Sedang
10	0.69	Sedang
11	0.54	Sedang
12	0.46	Sedang
13	0.77	Mudah
14	0.62	Sedang

⁷⁹ Nani Hanifah, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi", *Sosio E-Kons*, Vol.6, No. 1 (2014), hlm. 43

⁸⁰ Arifin, "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian."

15	0.69	Sedang
16	0.46	Sedang
17	0.69	Sedang
18	0.69	Sedang
19	0.38	Sedang
20	0.50	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 butir soal valid, dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori mudah, dan 19 butir soal dengan kategori sedang.

H. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan analisis data adalah untuk menjawab rumusan masalah serta menganalisis hasil belajar siswa diperoleh dari data tes hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada kelas yang diberi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

1. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pembuktian data dari sampel yang dimiliki berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji Kolmogorov-smirnov yang digunakan program analisis statistis SPSS 25 for windows. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan:⁸¹

⁸¹ Arifin.

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t. Uji T-Test. Uji ini termasuk dalam golongan statistika parametrik yang digunakan dalam pengujian hipotesis dan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah variabel yang dikomparasikan. Salah satu bentuk Uji T adalah Paired Sample T-Test. Paired Sampel T-Test adalah analisis dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu.⁸²

Pada uji beda Paired Sampel T-Test peneliti menggunakan sampel yang sama, tetapi pengujian terhadap sampel dilakukan sebanyak dua kali yaitu Pre-Test data sebelum perlakuan dan Post-Test data sesudah perlakuan.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan uji hipotesis satu arah maka Sig. 2 tailed dibagi 2.⁸³ Hipotesis dari setiap penelitian perlu diuji. Tujuannya adalah untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan

⁸² Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2019), hlm 313-316

⁸³ Ramadhani Dwi Marvianto. Memahami Penggunaan Signifikansi 1-tailed dan 2-tailed

bantuan SPSS. Untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut :⁸⁴

Keterangan yang digunakan dalam uji hipotesis :

μ_1 = Skor Pre-Test

μ_2 = Skor Post-Tes

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang

$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$: Tidak terdapat terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.

$H_1 : \mu_1 < \mu_2$: Terdapat terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.

Adapun rumus Uji T-Test yang digunakan adalah sebagai berikut:⁸⁵

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 : Rata-rata pretest

\bar{x}_2 : Rata-rata post test

s_1 : Simpangan baku pretest

⁸⁴ Arifin, "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian."

⁸⁵ Ibid, Sugiono, hal. 122

- s_2 : Simpangan baku post test
- s_1^2 : Varians pretest
- s_2^2 : Varians post-test
- r : Korelasi antara pretest dan post-test

Signifikansi dalam penelitian ini taraf signifikansi (α) = 5 % = 0,05.

Berdasarkan nilai signifikansi (sig) :

- 1) Jika nilai $\frac{Sig}{2} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak
- 2) Jika nilai $\frac{Sig}{2} > 0,05$ maka H_0 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah MIS 01 Kepahiang

NAMA SEKOLAH	: MIS 01 KEPAHIANG
N.P.S.N.	: 60705309
N.S.M	: 111.2.17.08.0001
NPWP	: 00.633.640.8.327.000
PROVINSI	: BENGKULU
KABUPATEN	: KEPAHIANG
KECAMATAN	: UJAN MAS
DESA/KELURAHAN	: MERANTI JAYA
JALAN DAN NOMOR	: Jl Meranti V
KODE POS	: 39371
TELEPHON	: 081377940001
EMAIL SEKOLAH	: mis01kph@yahoo.com
STATUS SEKOLAH	: SWASTA
AKREDITASI	: B.
SURAT KEPUTUSAN	: NO. Dd.107979 TGL : 28/09/2014
PENERBIT SK (Ditandatangani Oleh)	: Drs. H. FIRMANSYAH, M.Pd.
TAHUN BERDIRI	: 1979
SK IZIN OPRASIONAL	: NO. WG/C/1BT/013/1989 TGL: 01/07/1089
BANGUNAN SEKOLAH	: MILIK SENDIRI
LUAS BANGUNAN	: 548 M
LOKASI SEKOLAH	: PEDESAAN
JARAK KEKECAMATAN	: 5 KM
JARAK KECEPATAN KEKOTA	: 40 KM
TERLETAK LINTASAN	: DESA

2. Sejarah madrasah MIS 01 Kepahiang

Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) 01 Kepahiang adalah wadah pendidikan Formal setingkat pendidikan dasar di lingkungan Kementerian Agama Kabupaten Kepahiang. Pendirian MIS 01 Kepahiang didasarkan belum adanya lembaga pendidikan dasar di lingkungan Desa Bumi Sari dan sekitarnya, di tambah lagi pendidikan anak di bidang agama sangat minim

Berdasarkan data, MIS 01 Kepahiang didirikan pada tanggal 01 Juli 1972 oleh masyarakat, namun baru mendapat hak hukum untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran serta di perbolehkan untuk mengikuti ujian persamaan madrasah negeri dari Kanwil Depag Propinsi Bengkulu pada tanggal 01 Juli 1989.

Dalam perjalanan Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Kepahiang sejak tahun 1972, sudah banyak mengalami perubahan nama madrasah seperti MI. Islamiah, MI. Nurul Fallah. MI. Guppi No 16 Bumi Sari, MIS GUPPI 16 Ujan Mas dan terakhir menjadi Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Kepahiang (MIS 01 Kepahiang) berdasarkan SK Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Kepahiang No: Kα.07.08/4/KP.01/553/2007 tanggal 21 November 2007. Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Kepahiang sejak berdirinya sampai sekarang sudah banyak mendapatkan pengakuan dan kepercayaan dari masyarakat, hal ini terbukti dengan sudah banyaknya alumni madrasah meraih gelar Sarjana, menjadi wiraswasta, PNS dan anggota TNI/Polri.

Seiring perjalanan waktu dan tuntutan akan perkembangan MIS 01 Kepahiang dimasa yang akan datang, maka madrasah yang selama ini beralamat di Desa Bumi Sari Kec. Ujan Mas Kab. Kepahiang, secara bertahap dipindahkan ke Desa Meranti Jaya Kec. Ujan Mas Kab. Kepahiang, kedua desa ini bertetangga. Di Desa Bumi Sari tidak memungkinkan lagi dikembangkan, karena memiliki banyak kelemahan dan kekurangan. Kelemahan dan kekurangan tersebut antara lain:

- a. Luasnya tidak mencukupi untuk sarana pendidikan dan untuk perluasan pun tidak ada lokasi karena sudah dipenuhi rumah penduduk.
- b. Kondisi gedung tidak cukup untuk kegiatan belajar mengajar.
- c. Lingkungan bising karena madrasah dekat dengan jalan raya.
- d. Siswa sering mengalami kecelakaan di jalan raya
- e. Lokasi Madrasah Jauh dari rumah siswa.

Adapun keunggulan Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Kepahiang bila berlokasi di Desa Meranti Jaya adalah sebagai berikut:

- a. Tersedianya lokasi yang cukup luas untuk pembangunan madrasah dan lokasi tersebut mencukupi untuk sarana pendidikan, untuk perluasan pun masih ada lokasi.
- b. Lingkungan asri, nyaman, aman dan siswa pun terhindar dari kecelakaan di jalan raya.
- c. Lokasi madrasah lebih dekat dengan rumah siswa

- d. Lokasi lama Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) 01 Kepahiang di desa Bumi Sari dimanfaatkan untuk pengembangan RA dan MDA, sehingga aset Negara tetap dikembangkan untuk Kementerian Agama dalam membina anak-anak bangsa.

Proses pemindahan lokasi kegiatan belajar mengajar ke Desa Meranti Jaya sudah dilaksanakan secara bertahap sejak tanggal 03 Maret 2012, dan pada tahun ajaran baru 2012/2013 seluruh kegiatan belajar mengajar sudah pindahkan, namun gedung yang di bangun di Meranti Jaya hanya 5 RKB sehingga ada sebagian kelas yang di bagi dua untuk mencukupi ruang belajar. Sedangkan kalau kegiatan belajar siswa tidak disatukan dalam sebuah lokasi maka akan sangat sulit bagi guru dan kepala sekolah untuk mengontrol aktivitas kegiatan belajar mengajar.

3. **Visi/Misi MIS 01 Kepahiang**

- a. Visi :

Terwujudnya Siswa- Siswi Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Kepahiang Kab. Kepahiang Yang Ilami, berahlak mulia, cerdas dan Kompetitif.

- b. Misi :

- 1) Menciptakan Madrasah memiliki akhlak mulia, beradab, dan berilmu
- 2) Meningkatkan mutu dan daya saing pada masyarakat
- 3) Mengembangkan Madrasah menjadi lembaga pendidikan pilihan masyarakat

- 4) Melaksanakan ajaran Islam dan pembelajaran umum
- 5) Meningkatkan mutu pendidik dan tenaga kependidikan Melengkapi sarana dan prasarana pendidikan.

4. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Tenaga Pengajar

Adapun tenaga pengajar di MIS 01 Kepahiang yakni sebanyak 8 tenaga pengajar antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar Tenaga Pengajar Di MIS 01 Kepahiang

No	Nama	Status Kepegawaian	Jenis kelamin	Jabatan
1	Neli Zetia S.Pd. I	PNS	P	Kepala Madrasah
2	Desi Sandrawati, S.Pd	Non-PNS	P	Wakil KA. Madrasah /Guru Kelas
3	Dessy Indriani, S.Pd.I	Non-PNS	P	Bend BOS /Guru kelas
4	Melinda Saputri, S.Pd.I	Non-PNS	p	Tenaga Adm BOS /Guru Kelas
5	Trianto Syaputra S.Pd	Non-PNS	L	Opr Emis /Guru kelas
6	Lidia Lionita, S.Pd	Non-PNS	P	Guru kelas
7	Ismiana, S.Pd	Non-PNS	P	Guru kelas
8	Ana Paula, S.Pd	Non-PNS	P	Guru Kelas
9	Meriyanti, S.Pd	Non-PNS	P	Guru Kelas
10	Nove Yuriska, S.Pd	Non-PNS	P	Guru Kelas
11	Okta Wahidsa Putri S.Pd	Non-PNS	P	Guru Kelas
12	Oktavia Puspita, S.Pd	Non-PNS	P	Guru Kelas
13	Muhammad Iqbal, S.Pd	Non-PNS	L	Guru Kelas
14	Ihsan Abdul Hafiedh	Non-PNS	L	Guru Kelas
15	Indian Suparto	Non-PNS	L	Penjaga Sekolah

b. Keadaan siswa

Menurut sumber data MIS 01 Kepahiang yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa- siswi MIS 01 Kepahiang adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2

Daftar Kedaan Siswa MIS 01 Kepahiang

No	Nama Rombel	Tingkatan Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Jumlah
1	Kelas 1	Rendah	19	22	41
2	Kelas 2	Rendah	18	18	36
3	Kelas 3	Rendah	22	19	41
4	Kelas 4	Tinggi	20	19	39
5	Kelas 5	Tinggi	22	20	42
6	Kelas 6	Tinggi	38	18	56

5. Sarana/Prasarana

MIS 01 Kepahiang telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai baik yang berbentuk bangunan yang sifatnya permanen maupun sarana yang sifatnya pendukung dalam proses belajar mengajar. Untuk lebih jelasnya tentang bangunan yang ada di MIS 01 Kepahiang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Daftar Sarana Dan Prasarana di MIS 01 Kepahiang

No	Sarana /Prasarana	Jumlah	Kondisi			
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Parah
1	Ruang Kepala Sekolah/Kantor Guru	1	√			
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	-				
3	Ruang Guru	1	√			
4	Ruang TU	-				
5	Ruang BK/BP	-				
6	Ruang Belajar	9	√			
7	Ruang Lab.IPA	-				
8	Laboratorium Bahasa	-				
9	Laboratorium Bahasa	-				
10	Perpustakaan	-				
11	Ruang Praktek Keterampilan	-				
12	Ruang PMR	-				
13	Ruang Osis	-				
14	Ruang Pramuka	-				
15	Ruang Media Siswa	-				
16	Ruang Agama	1	√			
17	Ruang Musik	-		ü		
18	Ruang Paskibra	-				
19	Ruang Tamu	-				
20	Ruang Koperasi	1	√			
21	Aula	1	√			
22	Mesjid/Mushollah	1	√			
23	Gudang	1	√			
24	Kantin	2	√			

B. Hasil Penelitian

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* di Kelas V MIS 01 Kepahiang

a. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen diberikan *pretest* sebanyak 20 soal pilihan ganda, 1 butir soal yang benar mendapatkan poin 5 sedangkan untuk butir soal yang salah mendapatkan poin 0, dengan ketentuan nilai minimal 0 dan nilai maksimal sebesar 100, *pretest* ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Tabel 4.4
Hasil Nilai *Pretest*

Nama Siswa	Pretest
A	40
B	45
C	60
D	65
E	55
F	45
G	40
H	65
I	70
J	55
K	45
L	50
M	40
N	70
O	25
P	35

Q	20
R	55
S	65
T	75

Berikut ini adalah distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

No	Interval	Pretest	
	Nilai	fi	%
1	75 - 79	1	5%
2	70 - 74	2	10%
3	65 - 69	3	15%
3	60 - 64	1	5%
4	55 - 59	3	15%
5	50 - 54	1	5%
6	45 - 49	3	15%
7	40 - 44	3	15%
8	35 - 39	1	5%
9	30 - 34	0	0%
10	25 - 29	1	5%
11	20 - 24	1	5%
Jumlah		20	100%
Mean		51.50	
Median		52.50	
Mode		40	
Std. Deviation		15.183	
Range		55	
Minimum		20	
Maximum		75	

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 51.50, nilai tengah 52.50, nilai yang paling sering muncul 40, nilai paling tinggi 75 dan nilai paling rendah 20.

b. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Setelah diketahui awal masing-masing siswa, dalam proses pembelajaran di kelas V MIS 01 Kepahiang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk mata pelajaran IPAS.

TABEL 4.6
Hasil Nilai *Posttest*

Nama Siswa	<i>Posttest</i>
A	70
B	75
C	75
D	80
E	70
F	65
G	75
H	80
I	60
J	65
K	75
L	60
M	85
N	50
O	65
P	55
Q	65
R	85
S	70
T	90

Berikut ini adalah distribusi frekuensi nilai *posttest* pada kelas eksperimen

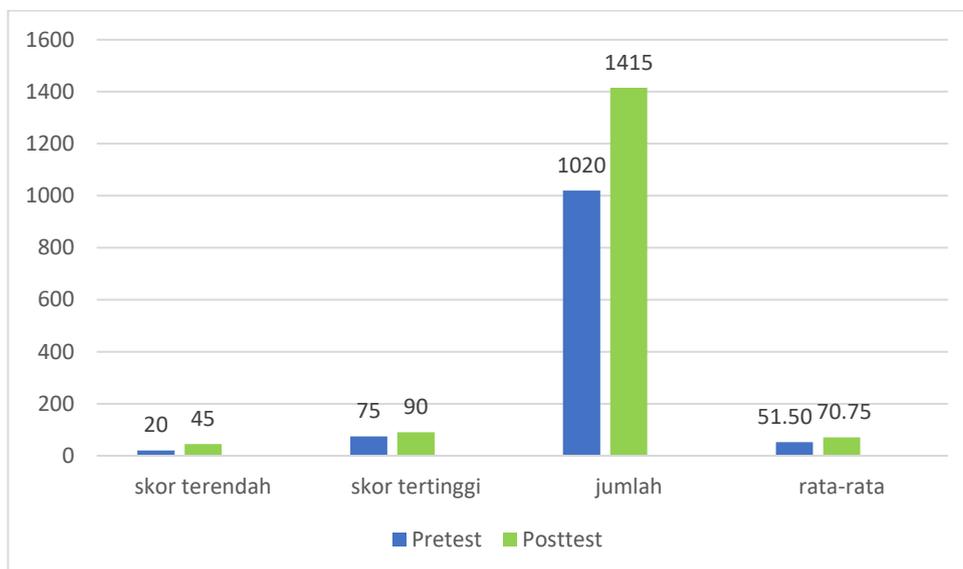
Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

No	Interval	Pretest	
	Nilai	fi	%
1	90 - 94	1	5%
2	85 - 89	2	10%
3	80 - 84	2	10%
4	75 - 79	4	20%
5	70 - 74	3	15%
6	65 - 69	4	20%
7	60 - 64	2	10%
8	55 - 59	1	5%
9	50 - 54	1	5%
Jumlah		20	100%
Mean		70.75	
Median		70.00	
Mode		65	
Std. Deviation		10.422	
Range		40	
Minimum		50	
Maximum		90	

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai pretest peserta didik sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 70.75, nilai tengah 70.00, nilai yang paling sering muncul 65, nilai paling tinggi 90 dan nilai paling rendah 50.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Wordwall* mengalami perbedaan. Hal ini dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik 4.1
Hasil *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengalami perbedaan rata-rata dari yang awalnya 51.50 dengan kategori belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) menjadi sebesar 70.75 dengan kategori sudah mencapai KKTP.

2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang

Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa dilakukan uji hipotesis. Sebelum masuk ke pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Pengujian Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang 50, maka digunakan uji *shapiro-wilk* untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *shapiro wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0.05 berdistribusi normal jika signifikansi > 0.05 , sedangkan data berdistribusi tidak normal jika signifikansi < 0.05 . dalam hal ini, *SPSS* versi 25 digunakan untuk menguji normalitas.

Data hasil uji normalitas menggunakan *SPSS versi 25* dapat dilihat dari tabel yang disajikan berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.122	20	.200*	.963	20	.610
posttest	.109	20	.200*	.979	20	.921
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.8 yang dilihat pada tabel *shapiro-wilk*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari *pretest-posttest* 0.610 dan 0.921 nilai tersebut memiliki nilai Sig. > 0.05 . maka,

dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah data telah memenuhi syarat uji normalitas, maka tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal. Maka, langkah selanjutnya dilakukan *paired sampel t-test* untuk pengujian hipotesis.

Hipotesis di uji untuk mengetahui apakah media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan data sampel. Pengujian ini akan membantu peneliti untuk membantu keputusan yang objektif dan sistematis tentang klaim yang dibuat. Nilai (Sig.) menjadi dasar pedoman dalam pengambilan keputusan dari hasil *SPSS Versi 25*.

1. Jika nilai sig 2-tailed < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai sig 2-tailed > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a diterima, atau;
3. diperoleh hasil thitung \geq ttabel, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, dan
4. Jika diperoleh thitung \leq ttabel, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

Tabel 4.9
Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	19.750	16.739	3.743	27.584	11.916	5.277	19	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig (2-tailed) diperoleh nilai $0.000 < 0.005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada materi rantai makanan pada kelas V MIS 01 Kepahiang.

c. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Rekapitulasi hasil penelitian dilakukan untuk memberikan gambaran secara utuh hasil penelitian, mengidentifikasi pola, dan memfasilitasi untuk analisis penelitian lebih lanjut sehingga dapat ditentukan langkah atau aspek mana yang perlu pembahasan lebih lanjut. Rekapitulasi hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Variabel Penelitian	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (T_{hitung})	T_{tabel} pada taraf 5% (0.05)	Interpretansi	Hasil Penulisan (Kesimpulan)
1	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang	5.277	1.724	Ha diterima	Ada Perbedaan Hasil Belajar sebelum dan sesudah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>
2	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang	0.000	0.05	Ha diterima	Ada Pengaruh Hasil Belajar sebelum dan sesudah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>

C. Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* di Kelas V MIS 01 Kepahiang

a. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang pada Mata Pelajaran IPAS Sebelum Menggunakan Meedia Pembelajaran *Wordwall*

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Siswa diberi diberi pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemampuan awal ini menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan diberikan, karena dapat mengetahui sejauh mana siswa tersebut memahami materi yang akan disajikan. Dalam konteks pendidikan, kemampuan awal siswa sangat penting untuk diperhatikan karena dapat memberikan gambaran sejauh mana siswa memahami konsep atau materi yang berkaitan dengan topik pembelajaran yang akan diajarkan. Kemampuan awal dapat berasal dari berbagai sumber, seperti pembelajaran sebelumnya di kelas, pengalaman belajar di luar sekolah, atau bahkan dari kehidupan sehari-hari siswa.⁸⁶

⁸⁶ Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015): 69, <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh. Pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) karena sebagian siswa merasa pembelajaran ini dianggap membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Permana, dkk, pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media pembelajaran atau langkah-langkah yang pasti sesuai yang hanya menyesuaikan dengan keinginan guru pada saat pembelajaran, sehingga siswa cenderung hanya sebagai pelaku pelajar yang pasif.⁸⁷

b. Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar pada kelas tersebut. Berdasarkan hasil data *posttest* diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90, dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 70.75. perbandingan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran IPAS memiliki selisih sebesar 19.75. Menurut irwan yang menjekaskan bahwa tingkat pemahaman siswa atau proses pembelajaran dapat dinilai maka akan mengalami peningkatan pemahaman apabila tercapainya target (kualitas, kuantitas dan waktu) telah tercapai adanya perbedaan pencapaian lebih baik.⁸⁸

⁸⁷ Permana and Kasrman, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV."

⁸⁸ Mayasari. Novi, "Level Pemahaman konsep Komposisi Fungsi Berdasarkan Taksonomi.", (CV. Pena Persada Redaksi)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranti (2021) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media game edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Klaten Kecamatan Gadingrejo pada tahun ajaran 2020/2021.⁸⁹ Menurut Prisma Ganda Sari dengan judul penelitian Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar, menyebutkan bahwa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang disebabkan adanya perlakuan yang berbeda. Perbedaan tersebut ada pada hasil belajar (kognitif) siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall* memberikan kategori nilai baik yang sudah banyak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.⁹⁰

⁸⁹ Miranti, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo."

⁹⁰ Gandasari and Pramudiani, "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar."

2. Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang

Penelitian ini dilakukan di MIS 01 Kepahiang dengan sampel sebanyak 20. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MIS 01 Kepahiang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Luftia Putri, Amril dan Antik Estika Hader dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya” yang menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹¹

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa di MIS 01 Kepahiang, ini diduga karena penggunaan media pembelajaran *wordwall* menggunakan permainan dalam aktivitas belajarnya yang bertujuan agar siswa dapat

⁹¹ Putri, Amril, and Hader, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto”

belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prisma Gandasari dan Puri Pramudiana, menjelaskan bahwa setelah mencoba permainan *game* edukasi *wordwall*, siswa akan lebih mudah memahami materi IPA yang disampaikan. Selain itu media *wordwall* merupakan media yang menarik, meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan pada siswa dengan bermain dan belajar. Dimana hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹² Setelah dilaksanakan penelitian dan diketahui hasilnya, penelitian ini memiliki kontribusi bahwa media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam sebuah kegiatan pembelajaran karena mampu memberikan suasana baru serta melalui tampilan media *game* edukasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi ajar yang ada pada media tersebut.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana dan Kasriman Kasriman, yang menunjukkan nilai kelas menggunakan media *wordwall* dengan media *wordwall* cukup terhadap motivasi belajar siswa.⁹³ Hal ini sesuai dengan yang telah peneliti lakukan yaitu dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan semangat, ketika mengetahui adanya *game* dalam proses pembelajaran. pembelajaran yang

⁹² Gandasari and Pramudiani, "Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar."

⁹³ Permana and Kasriman, "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV."

berpola permainan mampu merubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa dalam belajar serta mempermudah siswa untuk memahami materi dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Shofiya Launin, Wahyu Nugroho dan Angga Setiawan, yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh media game online *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.⁹⁴ Minat belajar yang meningkat akan membuat hasil belajar siswa ikut meningkat, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Luftia Putri, Amril dan Antik Estika Hader, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara konsisten pada setiap siklus. Setelah dilakukan tes pada setiap siklus. Penerapan media pembelajaran berbasis game *wordwall* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹⁵

Perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* disebabkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada proses pembelajaran yang menyebabkan tumbuhnya rasa semangat dan motivasi yang kuat. hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh miranti dengan judul “Pengaruh penggunaan media game edukasi *wordwall.nett* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo” yang

⁹⁴ Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, “Pengaruh Media *Game* Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.”

⁹⁵ Putri, Amril, and Hader, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto”

menjelaskan bahwa dengan semangat belajar yang tinggi maka tentu akan mempengaruhi hasil belajarnya. Demikian juga jika siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar maka siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk mempelajari materi yang dipelajarinya.⁹⁶

Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.

⁹⁶ Miranti, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo."

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MIS 01 Kepahiang pada kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diperoleh data yang dapat disimpulkan bahwa :

1. Setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran *wordwall* terdapat perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V MIS 01 Kepahiang sebelum menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Hal ini dibuktikan dengan lebih besarnya nilai rata-rata *pretest* dibandingkan dengan *posttest*. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*.
2. Berdasarkan hasil analisis data uji t (*paired samples t-test*) didapatkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MIS 01 Kepahiang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penggunaan *wordwall* untuk materi lain dalam IPAS atau mata pelajaran.

2. Pengaruh wordwall perlu diterapkan untuk mengetahui pengaruhnya pada variabel lain selain hasil belajar.
3. Penelitian lebih lanjut pada materi atau konsep lain untuk mengetahui penggunaan wordwall dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik.
4. Dalam penggunaan wordwall diharapkan dapat menggunakan berbagai template yang sudah disediakan sebagai sumber belajar, media, maupun alat evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agustin I. N. N. & Supriyono A. "Permasalahan Pendidikan Di Indonesia [Educational Problems in Indonesia]." *Seminar Nasional*, 2009. <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/186>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Arifin, Zaenal. "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian." *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)* 2, no. 1 (2017).
- Astuti, Siwi Puji. "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, 2022.
- Dhika, Harry, and Fitriana Destiawati. "Workshop Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Siswa." *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 7 (2022). <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i7.3718>.
- Rifa'i Abubakar. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press, 2021.
- Elmunsyah, H., W. N. Hidayat, and K. Asfani. "Interactive Learning Media Innovation: Utilization of Augmented Reality and Pop-up Book to Improve User's Learning Autonomy." *Journal of Physics: Conference Series*, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).
- Fadjarajani, Siti, Ely Satiyasih Rosali, Siti Patimah, Fahrina Yustiasari Liriwati,

Nasrullah, Ana Sriekaningsih, Achmad Daengs, et al. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner. Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*, 2020.

Fatmawati, Desy, Iqnatia Alfiansyah, and Nanang Khoirul Umam. "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Penggabungan Mata Pelajaran IPA Dan IPS Kelas 4 Di UPT SD Negeri 31 Gresik," no. 3 (2024).

Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.

Hanim, Lathifah, Romi Mesra, Siti Habsari Pratiwi, Prihastini Oktasari Putri, Reni Marlana, Nurul Zuriah, Qorina Widadiyah, et al. *Metode Penelitian Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Penelitian Di Bidang Pendidikan)*, 2023.

Kalabahi. "Klasifikasi Media Pembelajaran Terhadap Proses Pembelajaran," 2022.

Lubis, Anggianna Putri, and Ishaq Nuriadin. "Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>.

Miranti. "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall.Net Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo," 2021.

Nasution, Sangkot. "Variabel Penelitian." *Raudhah* 05, no. 02 (2017). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>.

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). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>.

Permana, Septariawan Prasetya, and Kasriman Kasriman. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>.

Pradani, Tatsa Galuh. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk

Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.

Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020).

Putri, I L, A Amril, and A E Hader. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto” *Innovative: Journal Of Social Science* ... 3 (2023). <http://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/3348%0A>

Qibthiyah, Maria Tul. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA Di SMA Negeri 4 Jember.” *Universitas Islam Negeri*, no. November (2019).

Rohmatunnisa, Aldika. “Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022,” 2022. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63092>.

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. “Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.

Siti Ma’rifah Setiawati, S.P, Si. “HELPER” Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA* 35, no. 1 (2018).

Sodik, and Siyoto. “Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1.” *Dasar Metodologi Penelitian*, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Penerbit Alfabeta, 2010.

Sugiyono (2020:203). “Metode Penelitian Kualitatif Data Display.” *Metode*

Penelitian, no. 1982 (2018).

Tawakkal, George Towar Ikbal, and Tia Subekti. *Metodologi Penelitian Sosial Dasar. Metodologi Penelitian Sosial Dasar*, 2023. <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967496>.

Yayan, Alpian. "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia." *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019).

Yusuf, Muri A. "Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan)." In *Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri*, Cet. Ke-4, 2017. <https://doi.org/10.47662/farabi.v4i2.166>.

Zulfa, Indana. *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sukorambi*, 2023. http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/24997%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/24997/1/INDANA_ZULFA_T201910027.pdf.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : 424 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Tamala Nur Anggraini tanggal 05 Mei 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025
- MEMUTUSKAN** :
- Menetapkan**
Pertama : 1. **Siti Zulaiha, M.Pd.I** **198308202011012008**
2. **Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd** **199004012023212046**
- Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
N A M A : **Tamala Nur Anggraini**
N I M : **21591207**
JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall sebagai Gamifikasi terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang**
- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 08 Mei 2025



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 460 /In.34/FT/PP.00.9/06/2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

15 Juli 2025

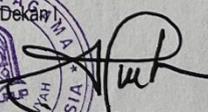
Yth. Kepala Kemeterian Agama
Kabupaten Kepahiang

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Tamala Nur Anggraini
NIM : 21591207
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar
IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang
Waktu Penelitian : 15 Juli s.d 15 Oktober 2025
Tempat Penelitian : MIS 01 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan

Dr. Sakut Awiston, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19810820 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
1. Rektor

Lampiran Surat Izin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372 Website: www.dpmpstsp.kepahiangkab.go.id
IZIN PENELITIAN Nomor : 500.16.7/104/I-Pen/DPMPSTSP/VII/2025	
DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian; 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 490/In.34/FT/PP.00.9/06/2025 Tanggal 15 Juli 2025 Hal Permohonan izin penelitian.	
DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :	
Nama	: TAMALA NUR ANGGRAINI
NPM	: 21591207
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: MIS 01 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 15 Juli 2025 s.d 15 Oktober 2025
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.
Dikeluarkan di : Kepahiang Pada Tanggal : 16 Juli 2025	
	 Ditandatangani secara elektronik oleh : KEPALA DINAS, ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si. Pembina Utama Muda, IV/c NIP. 19690526 199003 2 005
Tembusan disampaikan Kepada yth: 1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan) 2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang 4. Camat Wilayah Tempat Penelitian	

Lampiran Surat Keterangan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KEPAHIANG
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA 01 KEPAHIANG**

Alamat: Jl. Meranti V Desa Meranti Jaya Kec. Ujan Mas Kab. Kepahiang – Bengkulu (39371)
E-mail: mis01kepahiang@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 149/Mi.10.01.378/08/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MIS 01 Kepahiang dengan ini menyatakan::

Nama : **TAMALA NUR ANGGRAINI**
NIM : 21591207
Status : Mahasiswa
Pangkat/Golongan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Tempat Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Swasta 01 Kepahiang

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS 01 Kepahiang”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 04 Agustus 2025

Kepala Madrasah



NELI ZETIA, S.Pd.I.

NIP.197611092000032001

Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Tamara Nur Angraeni
NIM	: 21591207
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Siti Zulaiha, M.Pd.I
DOSEN PEMBIMBING II	: Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran wordwall sebagai Gamifikasi Terhadap Hasil belajar IPAS siswa kelas V MIS 01 Kepahiang
MULAI BIMBINGAN	: 22-05-2025
AKHIR BIMBINGAN	: 06-08-2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	22/05/2025	1. Data awal / pra research harus jelas 2. Teori harus diritersial yg valid 3. Metode penelitian lagi	
2.	16/06/2025	1. Data awal Partikan. lain 2. Teori awalkan lagi 3. Metode penelitian lagi	
3.	24/06/2025	1. Soal harus dibuatkan berupa soal yg akan digunakan 2. Menepunya penelitian lagi	
4.	3/07/2025	1. Perbaiki Daftar pustaka 2. Rincikan Rumusan Masalah	
5.	07/07/2025	Acc bab I-III lanjut ke instrumen penelitian	
6.	23/07/2025	1. Hasil harus sesuai dengan teknik pengumpulan data 2. kerangka penulisan	
7.	25/07/2025	Uji validasi dan lain, & bab III	
8.	28/07/2025	Uji homogenitas & tambahan	
9.	31/07/2025	Harus ada tabel frekuensi data pre test & post test	
10.	04/08/2025	Pembahasan Signifikansi dengan teori	
11.	05/08/2025	Revisi abstrak dan kesimpulan	
12.	06/08/2025	Acc bab I-V 4/ disetujui	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

— CURUP, 06 Agustus 2025
PEMBIMBING II,

Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIP. 199009012023212046

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	Tamala Nur Anggraini
NIM	:	21591201
PROGRAM STUDI	:	PGMI
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PEMBIMBING I	:	Siti Zulaika, M.Pd.I
PEMBIMBING II	:	Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall sebagai Gamifikasi terhadap hasil Belajar IPA siswa kelas V MI 01 Keparang
MULAI BIMBINGAN	:	10-06-2025
AKHIR BIMBINGAN	:	06-08-2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	10/06 2025	Tambahkan dan Observasi awal tambahkan teori BAB II	
2.	17/06 2025	Tambahkan teori di bagian langkah-langkah Perkuatan Media Wordwall	
3.	01/07 2025	Tambahkan teori di bagian manfaat media tambahkan Footnote Cat III	
4.	8/7 2025	Instrumen Penelitian	
5.	8/7 2025	Acc Penelitian	
6.	28/07 2025	Perbaiki BAB IV	
7.	28/07 2025	Perbaiki bagian pembahasan	
8.	31/07 2025	Tambahkan teori di pembahasan	
9.	01/08 2025	Perbaiki lampiran	
10.	04/08 2025	Perbaiki kesimpulan	
11.	05/08 2025	lengkapi abstrak	
12.	06/08 2025	ACC Ujian	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 06 Agustus 2025

PEMBIMBING I,

Siti Zulaika, M.Pd.I
NIP. 19830820201102008

PEMBIMBING II,

Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIP. 199009012023212046

Lampiran Data Nilai Asesmen Akhir Semester Akhir (ASAS)

Nama Siswa	Nilai
A	35
B	80
C	80
D	53
E	50
F	63
G	70
H	50
I	50
J	58
K	50
L	53
M	48
N	40
O	58
P	58
Q	28
R	17
S	35
T	55
Jumlah	1031
Rata-rata	51.55

Lampiran Modul Ajar

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Tamala Nur Anggraini
Instansi	: MIS 01 Kepahiang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025/2026
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Swasta / SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial / IPAS
Fase/Kelas	: C/5
Bab	: Harmoni dalam Ekosistem
Topik	: A. Memakan dan Di Makan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none">1. Berdasarkan Asesmen Diagnostik Peserta didik mengetahui hewan/tumbuhan memerlukan makanan.2. Mengetahui peristiwa makan dan di makan antara makhluk hidup.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia2. Berkebinekaan global3. Bergotong-royong4. Mandiri5. Bernalar kritis6. Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">• Buku Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas V• Laptop• Infocus/proyektor• Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Mengenai materi Rantai Makanan• Speaker• Alat tulis	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan• Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup dalam bentuk rantai makanan• Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan.	

F. JUMLAH PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 20 Peserta Didik 		
G. METODE, MODEL, PENDEKATAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Metode : Pembelajaran dilaksanakan dengan model Tatap muka di kelas melalui kegiatan Ceramah, Tanya Jawab, dan Presentasi • Media : Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> (Rantai Makanan) 		
KOMPONEN INTI		
H. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotok dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem dilingkungan sekitarnya.		
I. TUJUAN PEMBELAJARAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan. 3. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar. 		
J. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Pada bab ini, peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian dari rantai makanan dengan komponen-komponennya serta berbagai keterkaitan antar komponen-komponennya.		
K. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya? 2. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi? 3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem 		
L. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruang kelas sebelum pembelajaran di mulai 2. Peserta didik bersama guru saling memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan 	10 menit

	<p>kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. (<i>Religius</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik di tanya kabar oleh guru dan di cek kehadirannya dengan dilakukan absensi 4. Peserta didik di ajak mendoakan apabila ada teman yang tidak masuk karena sakit (<i>KSE: kesadaran sosial</i>) 5. Peserta didik bersama guru membuat kesepakatan kelas (<i>KSE: pengambilan keputusan yang bertanggung jawab</i>) 6. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan semua kegiatan yang akan dilakukan serta pemberian motivasi 7. Peserta didik diberikan pertanyaan dan mengangitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya <ol style="list-style-type: none"> a. Bagaimana cara hewan mendapatkan makanan? b. Bagaimana cara tumbuhan mendapatkan makanan? 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan berdasarkan tampilan <i>Wordwall</i> kepada peserta didik mengenai materi tentang rantai makanan 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan seksama 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami 4. Guru melakukan tanya jawab: <ol style="list-style-type: none"> a. Menurut pendapatmu, apakah yang dimaksud dengan rantai makanan? b. Bagaimana jika salah satu komponen pada rantai makanan jumlahnya tidak terkendali? 5. Guru meminta peserta didik membentuk kelompok menjadi 4 kelompok 6. Guru menjelaskan peraturan permainan yang akan dilaksanakan 7. Secara bergantian, setiap kelompok melakukan permainan dengan kuis game <i>wordwall</i> yang telah disediakan oleh guru 8. Guru dan siswa memeriksa kembali jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru secara bersama-sama 9. Guru dan siswa menghitung jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar 10. Setelah selesai, guru akan memberitahukan poin yang telah diperoleh dalam turnamen untuk dijumlahkan poin dan waktu yang digunakan dan dituliskan ke papan tulis, kemudian diumumkan kelompok terbaik pada pertemuan ini 	<p>50 menit</p>

	11. Scor tertinggi itulah yang menjadi pemenang dan mendapat <i>rewards</i> atau hadiah dan yang kalah diberi tugas tambahan yang bersangkutan dengan materi yang disampaikan hari ini	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 3. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ; <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipahami siswa? - Apa yang belum dipahami siswa? - Bagaimana perasaan selama pembelajaran?. 4. Peserta didik melakukan <i>operasi semut</i> untuk menjaga kebersihan kelas. 5. Guru mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup. 	10 Menit

M. REFLEKSI

A. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100 % siswa mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira siswa yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami siswa yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu siswa?	
3	Apakah terdapat siswa yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

B. Refleksi untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dari penyampaian materi, bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

N. ASESMEN / PENILAIAN

- Sikap (Instrument : lembar penilaian sikap)
- Pengetahuan (Instrument : tes tertulis)
- Keterampilan (Instrument : lembar penilaian kinerja)

O. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**Pengayaan**

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

P. DAFTAR PUSTAKA

(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, M.Pd. dkk dan Internet).

Q. LAMPIRAN**A. Bahan Ajar****B. LKPD**

Mengetahui,

Wali kelas VA



Dessy Indrivani, S.Pd.I

Mahasiswa



Tamala Nur Anggraini

NIM: 21591207

Kepala Madrasah
MIS 01 Kepahiang



Neli Zetia, S.Pd.I

NIP. 197611092000032001

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Tamala Nur Anggraini
Instansi	: MIS 01 Kepahiang
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025/2026
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Swasta / SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial / IPAS
Fase/Kelas	: C/5
Bab	: Harmoni dalam Ekosistem
Topik	: B. Transfer Energi Antar Makhluk Hidup
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan Asesmen Diagnostik Peserta didik mengetahui hewan/tumbuhan memerlukan makanan. 2. Mengetahui peristiwa makan dan di makan antara makhluk hidup. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Buku Kurikulum Merdeka Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas V • Laptop • Infocus/proyektor • Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Menganai materi Rantai Makanan • Speaker • Alat tulis 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan • Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup dalam bentuk rantai makanan • Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan. 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 20 Peserta Didik 	

G. METODE, MODEL, PENDEKATAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> • Metode : Pembelajaran dilaksanakan dengan model Tatap muka di kelas melalui kegiatan Ceramah, Tanya Jawab, dan Presentasi • Media : Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> (Rantai Makanan) 		
KOMPONEN INTI		
H. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem dilingkungan sekitarnya.		
I. TUJUAN PEMBELAJARAN		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mendeskripsikan jaring-jaring makanan sebagai transfer energi antar makhluk hidup 2. Peserta didik dapat menyusun rantai makanan dalam sebuah ekosistem dengan benar. 3. Peserta didik dapat mengaitkan besar kecil populasi makhluk hidup berdasarkan rantai makanan 		
J. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Pada bab ini, peserta didik mampu menguraikan peran makhluk hidup pada rantai makanan dan menyusun rantai makanan dalam ekosistem		
K. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan makanan? 2. Bagaimana hubungan antara tumbuhan dan hewan di sawah? 		
L. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruang kelas sebelum pembelajaran di mulai 2. Peserta didik bersama guru saling memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. (<i>Religius</i>) 3. Peserta didik di tanya kabar oleh guru dan di cek kehadirannya dengan dilakukan absensi 4. Peserta didik di ajak mendoakan apabila ada teman yang tidak masuk karena sakit (<i>KSE: kesadaran sosial</i>) 	10 menit

	<p>5. Peserta didik bersama guru membuat kesepakatan kelas (<i>KSE: pengambilan keputusan yang bertanggung jawab</i>)</p> <p>6. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan semua kegiatan yang akan dilakukan serta pemberian motivasi</p> <p>7. Peserta didik diberikan pertanyaan dan mengangitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya</p>	
Kegiatan Inti	<p>9. Guru memberikan penjelasan berdasarkan tampilan <i>Wordwall</i> kepada peserta didik mengenai materi tentang rantai makanan</p> <p>10. Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan seksama</p> <p>11. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami</p> <p>12. Guru melakukan tanya jawab:</p> <p>c. Menurut pendapatmu, apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?</p> <p>d. Bagaimana jika salah satu komponen pada rantai makanan jumlahnya tidak terkendali?</p> <p>13. Guru meminta peserta didik membentuk kelompok menjadi 4 kelompok</p> <p>14. Guru menjelaskan peraturan permainan yang akan dilaksanakan</p> <p>15. Secara bergantian, setiap kelompok melakukan permainan dengan kuis game <i>wordwall</i> yang telah disediakan oleh guru</p> <p>16. Guru dan siswa memeriksa kembali jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru secara bersama-sama</p> <p>17. Guru dan siswa menghitung jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar</p> <p>18. Setelah selesai, guru akan memberitahukan poin yang telah diperoleh dalam turnamen untuk dijumlahkan poin dan waktu yang digunakan dan dituliskan ke papan tulis, kemudian diumumkan kelompok terbaik pada pertemuan ini</p> <p>19. Scor tertinggi itulah yang menjadi pemenang dan mendapat <i>reward</i> atau hadiah dan yang kalah diberi tugas tambahan yang bersangkutan dengan materi yang disampaikan hari ini</p>	50 menit

Kegiatan Penutup	<p>20. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</p> <p>21. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>22. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipahami siswa? - Apa yang belum dipahami siswa? - Bagaimana perasaan selama pembelajaran?. <p>23. Peserta didik melakukan <i>operasi semut</i> untuk menjaga kebersihan kelas.</p> <p>24. Guru mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p> <p>25. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.</p>	10 Menit
-------------------------	---	-----------------

M. REFLEKSI

A. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100 % siswa mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira siswa yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami siswa yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu siswa?	
3	Apakah terdapat siswa yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

B. Refleksi untuk Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Dari penyampaian materi, bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	

3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?		
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?		
N. ASESMEN / PENILAIAN			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap (Instrument : lembar penilaian sikap) ▪ Pengetahuan (Instrument : tes tertulis) ▪ Keterampilan (Instrument : lembar penilaian kinerja) 			
O. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL			
Pengayaan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP. 			
P. DAFTAR PUSTAKA			
(Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas V, Penulis: Adi Darma Indra, M.Pd. dkk dan Internet).			
Q. LAMPIRAN			
A. Bahan Ajar B. Soal Evaluasi			

Mengetahui,
Wali kelas VA



Dessy Indrivani, S.Pd.I

Mahasiswa



Tamala Nur Anggraini
NIM: 21591207

Kepala Madrasah
MIS 01 Kepahiang



Neli Zetia, S.Pd.I
NIP. 197611092000032001

B. BAHAN BACAAN GURU & MURID

Topik A: Makan dan Dimakan

Bahan Bacaan Guru

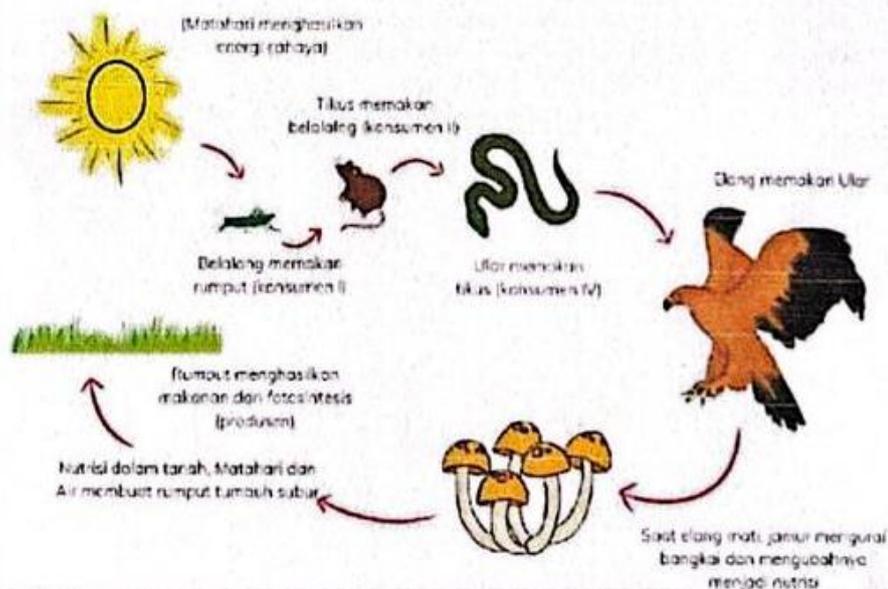
Rantai Makanan

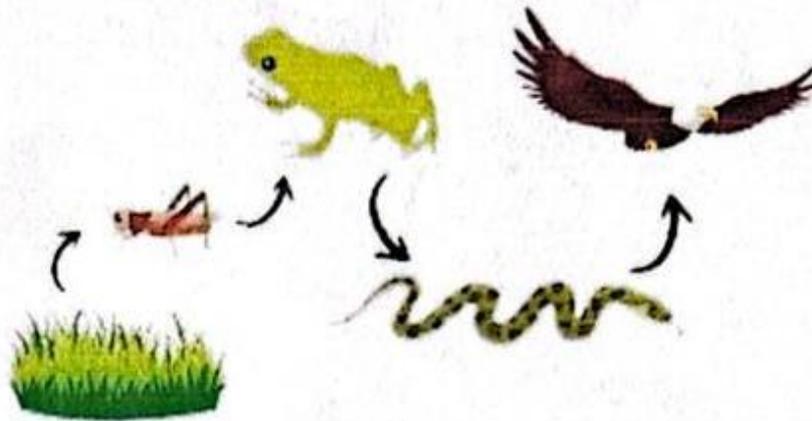
Jalur makan dan dimakan antarmakhluk hidup bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari peran yang disebut produsen.

Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari. Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka mengonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

- Konsumen tingkat 1 merupakan kelompok hewan yang memakan tumbuhan. Jenis hewan yang tergolong pada konsumen ini, yaitu hewan herbivora atau hewan omnivora.
- Konsumen tingkat 2 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 1. Hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
- Konsumen tingkat 3 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 2. Sama dengan sebelumnya, hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
- Dan seterusnya

Selain produsen dan konsumen, ada peran lain yang sangat penting, yaitu dekomposer. Jamur, bakteri, dan cacing tanah merupakan contoh dekomposer alami. Dekomposer menguraikan senyawa organik (bangkai, daun busuk, dan sebagainya) menjadi nutrisi yang tersimpan dalam tanah. Kemudian, nutrisi ini akan dipakai lagi oleh tumbuhan untuk tumbuh. Dekomposer mendaur ulang energi sehingga rantai makanan tidak bersifat linear, namun merupakan sebuah siklus.

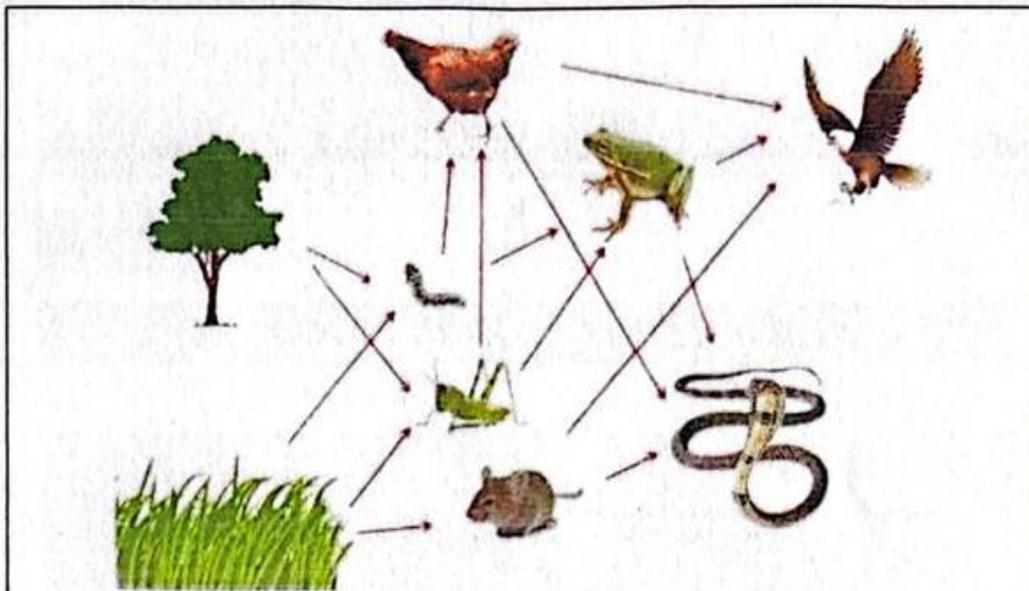




Salah satu contoh rantai makanan di ekosistem sawah yaitu Rumput dimakan oleh belalang. Kemudian belalang di makan oleh katak. Selanjutnya katak akan di makan oleh ular. Kemudian ular akan di makan oleh elang. Belalang, katak, ular dan elang tidak dapat membuat makanan sendiri sehingga disebut konsumen. Pada peristiwa makan dan dimakan tersebut, rumput berperan sebagai produsen karena dapat membuat makanannya sendiri. Kemudian, belalang disebut konsumen tingkat I, katak disebut konsumen tingkat II, ular disebut konsumen tingkat III, Sedangkan elang disebut konsumen tingkat IV. Apabila elang mati dan membusuk akan menjadi humus yang menyuburkan tanah sehingga rumput akan tumbuh subur . Semua makhluk hidup yang mati apabila tidak dimakan oleh makhluk hidup yang lainakan diuraikan oleh bakteri atau jamur. Bakteri atau jamur disebut dekomoser/pengurai. Hasil pengurai tersebut bermanfaat bagi tumbuhan sebagai zat hara.

Jaring-Jaring Makanan

Jaring-jaring makanan adalah sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan. Peristiwa makan dan dimakan tidak sederhana seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Rumput sebagai produsen tidak hanya dimakan oleh belalang saja, tetapi juga dimakan oleh burung dan hewan lainnya. Ular tidak hanya memakan katak sajatetapi juga memakan tikus, ayam, dan hewan lainnya.



Pada jaring-jaring makanan tersebut terdapat beberapa rantai makanan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Padi > Tikus > Ular > Elang
2. Padi > Belalang > Katak > Elang
3. Padi > Belalang > Ayam > Elang
4. Padi > Ulat > Ayam > Elang
5. Pohon > Ulat > Ayam > Elang

Rantai makanan merupakan bagian dari jaring-jaring makanan. Rantai makanan hanya proses makan dimakan dengan skala lebih kecil. Sedangkan jaring-jaring makanan merupakan proses atau sekumpulan dari rantai makanan dengan skala yang lebih besar dan luas.

LKPD SISWA

Nama :

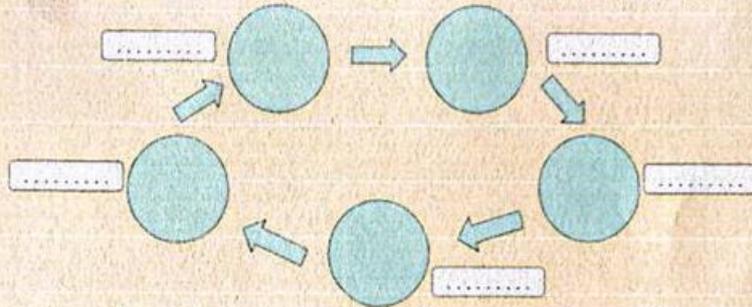
Kelas :

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Susunlah gambar yang telah disediakan, sehingga membentuk rantai makanan pada ekosistem.
Tuliskan pula peran dari setiap makhluk hidup tersebut dalam rantai makanan.



Lampiran Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Apriliya, M.Pd.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Tamala Nur Anggraini

NIM : 21591207

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Mis 01 Kepahiang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, 12 Juli2025

Validator



Rosety Apriliya, M.Pd.

Catatan :

Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTTEST*
IPAS KELAS V MATERI “RANTAI MAKANAN”

Nama Validator : Rosety Apriliya, M.Pd.
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Mis 01 Kepahiang

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Materi						
1	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran pada kisi-kisi					✓
2	Soal sesuai dengan materi (ruang lingkup)					✓
3	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur					✓
4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang dan tingkat kelas					✓
B. Konstruksi						
1	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran					
2	Ruang lingkup berupa batasan pertanyaan dan jawaban yang jelas dan tegas					✓
3	Ada petunjuk yang jelas berkaitan cara mengerjakan soal					✓
4	Soal tidak memberikan petunjuk kearah jawaban benar					✓
5	soal tidak mengandung pertanyaan yang bersifat negatif ganda					✓
C. Bahasa						
1	Setiap soal menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓

2	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					√
3	Kalimat soal menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					√

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen soal *pretest-posttest* dinyatakan :

- 1. Layak digunakan untuk tes tanpa revisi
- 2. Layak digunakan untuk tes setelah revisi
- 3. Tidak layak digunakan untuk tes
 - Mohon untuk Bapak/Ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrumen soal *pretest-posttest* yang telah dibuat.

Lampiran Kisi-Kisi Soal

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif				No. Soal
			3	4	5	6	
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.	4. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan. 5. Peserta didik dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan. 6. Peserta didik dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar.	Menyimpulkan informasi tentang rantai makanan pada ekosistem					6, 7, 8, 16, 19,
		Menganalisis hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan bentuk rantai makanan dengan tepat					9, 15, 21, 27
		Menganalisis peran dari masing-masing makhluk hidup di ekosistem yang lebih besar					5, 13, 22, 24, 26, 28, 30
		Menyimpulkan rantai makanan pada ekosistem					2, 14, 25, 29
		Menyusun rantai makanan pada ekosistem					10, 17, 20, 23
Total Keseluruhan Soal							

Lampiran Instrumen Penelitian

SOAL KOMPETENSI PENGETAHUAN IPAS TAHUN AJARAN 2025/2026

Mata Pelajaran	: IPAS
Bab 2	: Harmoni dan Ekosistem
Topik	: Makanan dan Dimakan
Kelas/Semester	: V/Ganjil
Jumlah Soal	: 30 Soal
Nama	:

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban
5. Periksalah seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Apa perbedaan utama antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan?
 - a. Rantai makanan bergerak secara linear, sedangkan jaring-jaring makanan tidak.
 - b. Rantai makanan melibatkan satu jenis organisme, sedangkan jaring-jaring makanan melibatkan lebih dari satu jenis organisme.
 - c. Rantai makanan lebih kompleks daripada jaring-jaring makanan.
 - d. Rantai makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling terhubung, sedangkan jaring-jaring makanan merupakan urutan tertentu dalam proses makan dan dimakan.
2. Bagaimana peran produsen dalam rantai makanan?
 - a. Memakan organisme lain
 - b. Menjadi konsumen primer
 - c. Menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - d. Mengurai sisa-sisa organisme mati
3. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, dia pergi ke sawah di belakang rumah nya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, burung pipit, ular, dan burung bangau.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah...

 - a. Tanaman padi -> belalang -> mujair -> burung pipit -> burung bangau
 - b. Tanaman padi -> belalang -> burung pipit -> ular -> burung bangau
 - c. Tanaman padi -> ikan mujair -> belalang -> ular -> burung bangau
 - d. Tanaman padi -> ikan mujair -> ular -> belalang -> burung bangau

4. Pada komunitas kebun, terdapat urutan rantai makanan sebagai berikut:
Tumbuhan-belalang-katak-ular-elang.
Ular berada pada tingkatan...
- Produsen
 - Konsumen Primer
 - Konsumen sekunder
 - Konsumen tersier
5. Jika populasi katak menurun, maka populasi ... akan meningkat
- Rumput
 - Belalang
 - Katak
 - Ular
6. Pada ekosistem kebun terdapat tanaman kacang, elang, burung kutilang, dan ulat. Jika dalam ekosistem tersebut datang burung prenjak, kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah
- Hasil panen kacang turun dan populasi ulat naik
 - Populasi ulat naik dan populasi elang menurun
 - Hasil panen kacang naik dan populasi ulat menurun
 - Populasi elang naik dan populasi kutilang berkembang pesat
7. Pada ekosistem sungai terdapat ganggang, ikan nila dan berang-berang. Kemudian, sekelompok burung bangau tinggal pada ekosistem tersebut dalam jangka waktu lama. Kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah
- Populasi ganggang meningkat sedangkan populasi ikan nila menurun
 - Populasi ganggang menurun sedangkan populasi berang-berang meningkat
 - Populasi ganggang dan berang-berang meningkat
 - Populasi ganggang dan berang-berang menurun
8. Dalam ekosistem sawah terdapat komponen rantai makanan yang terdiri dari padi → belalang → katak → ular → elang. Jika dalam ekosistem tersebut ular banyak diburu oleh manusia, maka hal yang mungkin terjadi adalah
- Panen padi meningkat karena populasi belalang menurun
 - Populasi elang meningkat sehingga panen padi meningkat
 - Populasi katak meningkat sehingga panen padi menurun
 - Panen padi menurun karena populasi belalang meningkat

9. **Perhatikan rantai makanan berikut!**

Rumput → belalang → tikus → ular → elang → bakteri pengurai

Kegiatan perburuan ular hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangnya rantai makanan tersebut. Dampak dari penurunan populasi ular adalah....

- Belalang berkembang dengan cepat
- Elang berkembang dengan cepat
- Tikus berkembang dengan cepat
- Bakteri pembusuk akan punah

10. **Di ekosistem kebun ditemukan beberapa jenis makhluk hidup berikut.**

1) Ayam, (2) Ulat, (3) Tanaman tomat, (4) Musang, (5) Ular

Urutan rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun tersebut adalah....

- a. (1) → (3) → (2) → (5) → (4)
- b. (2) → (4) → (3) → (5) → (1)
- c. (3) → (2) → (1) → (4) → (5)
- d. (3) → (4) → (1) → (2) → (5)

11. Pada hari Minggu, Dimas pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, katak, ikan, ular, dan burung elang. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → katak → burung elang
- b. Tanaman padi → belalang → katak → ular → burung elang
- c. Tanaman padi → ikan → belalang → ular → burung bangau
- d. Tanaman padi → ikan → ular → belalang → burung bangau

12. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- a. Produsen memakan Konsumen
- b. Produsen membuat makanan sendiri
- c. Produsen melepas energi kepada konsumen
- d. Konsumen membuat makanan sendiri

Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai rantai makanan ditunjukkan pada nomer....

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

13. **Perhatikan rantai makanan berikut!**

Sayuran → Ulat → burung pipit → ular → elang

Ulat dan ular berperan sebagai

- a. Konsumen I dan konsumen II
- b. Konsumen I dan konsumen III
- c. Konsumen II dan konsumen III
- d. Konsumen II dan konsumen IV

14. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- I. Makhluk hidup yang menempati posisi pertama pada rantai makanan.
- II. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain.
- III. Makhluk hidup atau organisme terakhir dalam rantai makanan.
- IV. Makhluk hidup yang mempunyai peranan menghasilkan makanan.
- V. Sebagai sumber makanan dari tingkatan ekosistem dibawahnya.

Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai produsen dalam rantai makanan adalah....

- a. I, III, dan V
- b. I, IV, dan V
- c. II, III, dan IV
- d. I, II, dan III

15. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang berkembang pesat dan ular punah

16. Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah
- Rumput semakin pesat
 - Katak menurun drastis
 - Belalang menurun drastis
 - Ulat di pekarangan habis

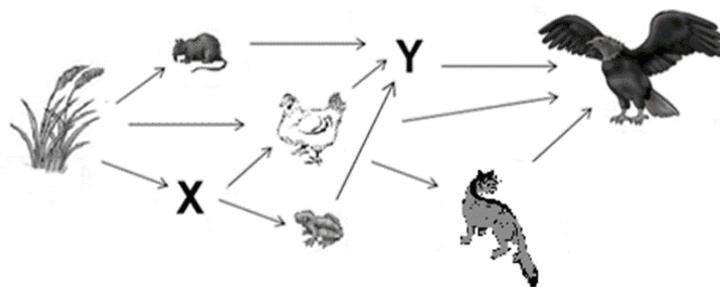
17. Perhatikan rantai makanan berikut!

Tanaman kedelai → belalang → (X) → ular → pengurai

Makhluk hidup yang tepat menduduki rantai makanan pada huruf (X) adalah

- Elang
- Musang
- Katak
- Tikus

18. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang dapat menduduki posisi X dan Y adalah...

- Burung kutilang dan ular
- Burung pipit dan burung hantu
- Belalang dan ular
- Ulat dan kelinci

19. Pada ekosistem kebun terdapat makhluk hidup yang terdiri dari ular, belalang, jagung, dan burung kutilang, yang membentuk rantai makanan. Burung kutilang banyak ditangkap untuk diperjual-belikan, sehingga populasinya menurun drastis. Akibat yang terjadi adalah
- Panen jagung meningkat dan ular berkurang
 - Hama belalang merajalela dan panen jagung meningkat
 - Ular berkurang dan hasil panen jagung menurun
 - Belalang menurun dan ular bertambah banyak

20. Rantai makanan yang paling tepat terdapat pada ekosistem kebun adalah

- Jambu → ulat → prenjak → ular
- Jeruk → belalang → ular → elang
- Pepaya → jangkrik → bunglon → ular
- Rambutan → belalang → percutut → ular

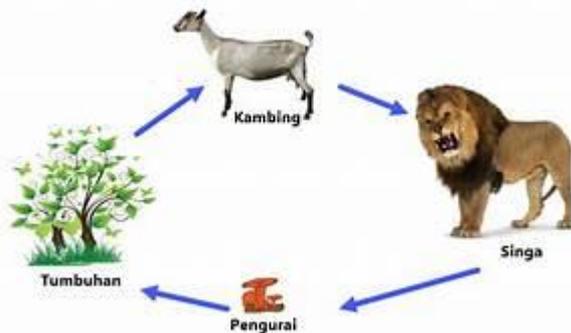
21. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar jaring- jaring makan di atas, jika populasi burung pipit berkurang akan menakitkan.....

- a. Populasi ulat meningkat
- b. Populasi elang meningkat
- c. Populasi belalang berkurang
- d. Populasi tikus meningkat

22. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas pernyataan yang benar mengenai peran dari setiap makhluk hidup adalah...

- a. Tumbuhan = konsumen 1, kambing= konsumen 2, singa = konsumen 3, jamur = pengurai
- b. Tumbuhan = produsen, singa = konsumen 2, kambing = konsumen 3, jamur = pengurai
- c. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- d. Tumbuhann = pengurai, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = produsen

23. Perhatikan jenis makhluk hidup berikut!

(1) Ular (2) Bakteri (3) Burung elang (4) Tikus (5) Padi

Urutan yang benar dalam membentuk suatu rantai makanan adalah....

- a. (5) → (4) → (1) → (3) → (2)
- b. (5) → (4) → (3) → (2) → (1)
- c. (5) → (3) → (4) → (2) → (1)
- d. (5) → (3) → (2) → (1) → (4)

24. Perhatikan rantai makanan berikut!

Tumbuhan → serangga → katak → ular → pengurai

Berdasarkan rantai makanan tersebut, pernyataan yang benar adalah...

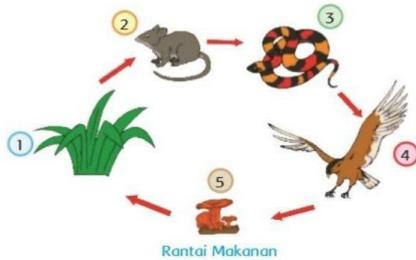
- a. Tumbuhan berperan sebagai konsumen I
- b. Serangga berperan sebagai konsumen II
- c. Katak berperan sebagai produsen

d. Ular berperan sebagai konsumen III

25. Dibawah ini pernyataan yang benar mengenai konsumen adalah....

- a. Makhluk hidup yang membuat makanan sendiri
- b. Makhluk hidup yang mendapatkan energi dari produsen atau konsumen lain
- c. Makhluk hidup yang tidak memerlukan makanan
- d. Makhluk hidup yang hanya memakan benda mati

26. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas yang bertindak sebagai konsumen II ditunjukkan dengan nomer...

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

27. Perhatikan rantai makanan di bawah ini

- 1) Padi → tikus → ular → burung elang
- 2) Fitoplankton → zooplankton → udang → cumi-cumi
- 3) Rumput → zebra → singa
- 4) Tanaman tomat → ulat → ayam → ular

Rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor....

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

28. Rumput -> Belalang -> Burung -> Kucing!

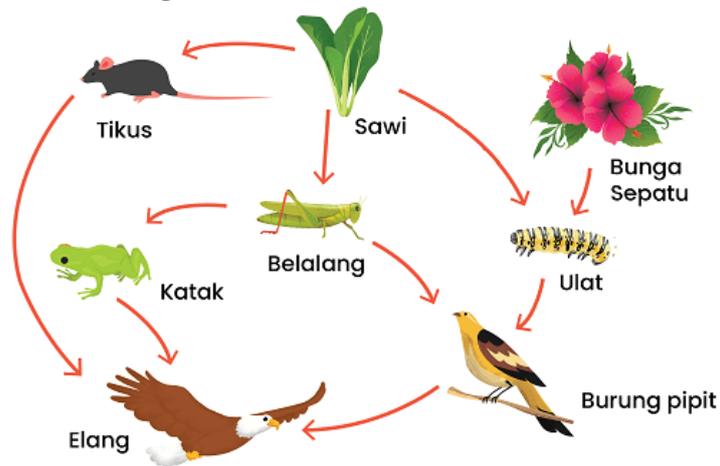
Berdasarkan rantai makanan tersebut, peran kucing sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

29. Pernyataan yang paling tepat mengenai jaring- jaring makanan adalah...

- a. Proses makan memakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu untuk masing dalam ekosistem.
- b. kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaring
- c. Susunan makhluk hidup yang menempati tempat paling pertama
- d. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain

30. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar jaring-jaring makanan di atas ini peran dari sawi, belalang, katak, burung elang secara berturut-turut adalah...

- Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III, Produsen
- Konsumen II, Konsumen III, Konsumen I, Produsen
- Produsen, Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III
- Produsen, Konsumen III, Konsumen II, Konsumen I

KUNCI JAWABAN

1. A
2. C
3. B
4. D
5. B
6. C
7. A
8. A
9. C
10. C
11. B
12. B
13. B
14. B
15. D
16. B
17. C
18. C
19. C
20. A
21. A
22. C
23. A
24. D
25. B
26. C
27. D
28. D
29. A
30. C

Lampiran Data Uji Valid

Lampiran Data Uji Valid																
No. Siswa	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
A	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1
B	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
C	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0
D	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
E	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0
F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
G	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
H	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
I	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
J	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
K	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
M	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
N	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0
O	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
P	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
Q	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
R	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
S	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
T	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
U	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
V	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
W	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0
X	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
Y	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0
Z	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1

CS Dipindai dengan CamScanner

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	TOTAL
1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	22
1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	12
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	11
0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	11
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	12
0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	21
0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	22
0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21
0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	22
0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	12
0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	23
0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10
0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	22
0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	21
1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	22
1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	23
1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	10
0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	10
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	22
0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22
0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	20
1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	24

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	20

Lampiran 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
soal1	11.35	20.315	.312	.820
soal3	11.27	19.965	.421	.814
soal4	11.35	19.755	.444	.813
soal5	11.35	20.075	.368	.817
soal7	11.31	20.622	.250	.823
soal9	11.35	19.995	.387	.816
soal11	11.54	20.098	.356	.818
soal12	11.38	20.326	.303	.820
soal13	11.31	19.742	.460	.812
soal15	11.27	19.805	.461	.812
soal16	11.42	19.774	.426	.814
soal18	11.50	19.860	.406	.815
soal19	11.19	19.842	.505	.811
soal20	11.35	19.915	.406	.815
soal22	11.27	19.805	.461	.812
soal25	11.50	19.860	.406	.815
soal26	11.27	20.205	.362	.817
soal28	11.27	20.285	.343	.818
soal29	11.58	20.094	.364	.817
soal30	11.46	19.698	.442	.813

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
11.96	21.958	4.686	20

Lampiran Uji Tingkat Kesukaran

Lampiran Tingkat Sukkar

Statistics

	soal1	soal3	soal4	soal5	soal7	soal9	soal11	soal12	soal13	soal15	soal16	soal18	soal19	soal20	soal22	soal25	soal26	soal28	soal29	soal30
N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Valid	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	0,62	0,69	0,62	0,62	0,65	0,62	0,42	0,58	0,65	0,69	0,54	0,46	0,77	0,62	0,69	0,46	0,69	0,69	0,38	0,50
Median	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,00	0,50
Mode	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0*
Sum	16	18	16	16	17	16	11	15	17	18	14	12	20	18	18	12	18	18	10	13

* Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran Soal *Pretest* dan *Posttest*

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Nama Lengkap:.....

Kelas :

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban
5. Periksalah seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Apa perbedaan utama antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan?
 - a. Rantai makanan bergerak secara linear, sedangkan jaring-jaring makanan tidak.
 - b. Rantai makanan melibatkan satu jenis organisme, sedangkan jaring-jaring makanan melibatkan lebih dari satu jenis organisme.
 - c. Rantai makanan lebih kompleks daripada jaring-jaring makanan.
 - d. Rantai makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling terhubung, sedangkan jaring-jaring makanan merupakan urutan tertentu dalam proses makan dan dimakan.
2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, dina pergi ke sawah di belakang rumah nya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, burung pipit, ular, dan burung bangau.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah...

 - a. Tanaman padi -> belalang -> mujair -> burung pipit -> burung bangau
 - b. Tanaman padi -> belalang -> burung pipit -> ular -> burung bangau
 - c. Tanaman padi -> ikan mujair -> belalang -> ular -> burung bangau
 - d. Tanaman padi -> ikan mujair -> ular -> belalang -> burung bangau
3. Pada komunitas kebun, terdapat urutan rantai makanan sebagai berikut:

Tumbuhan-belalang-katak-ular-elang.

Ular berada pada tingkatan...

 - a. Produsen
 - b. Konsumen Primer
 - c. Konsumen sekunder
 - d. Konsumen tersier
4. Jika populasi katak menurun, maka populasi ... akan meningkat
 - a. Rumput
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
5. Pada ekosistem sungai terdapat ganggang, ikan nila dan berang-berang. Kemudian, sekelompok burung bangau tinggal pada ekosistem tersebut dalam jangka waktu lama. Kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah
 - a. Populasi ganggang meningkat sedangkan populasi ikan nila menurun
 - b. Populasi ganggang menurun sedangkan populasi berang-berang meningkat
 - c. Populasi ganggang dan berang-berang meningkat
 - d. Populasi ganggang dan berang-berang menurun
6. **Perhatikan rantai makanan berikut!**

Rumput → belalang → tikus → ular → elang → bakteri pengurai

Kegiatan perburuan ular hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangnya rantai makanan tersebut. Dampak dari penurunan populasi ular adalah....

- a. Belalang berkembang dengan cepat
 - b. Elang berkembang dengan cepat
 - c. Tikus berkembang dengan cepat
 - d. Bakteri pembusuk akan punah
7. Pada hari Minggu, Dimas pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, katak, ikan, ular, dan burung elang. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah
- a. Tanaman padi → belalang → katak → burung elang
 - b. Tanaman padi → belalang → katak → ular → burung elang
 - c. Tanaman padi → ikan → belalang → ular → burung bangau
 - d. Tanaman padi → ikan → ular → belalang → burung bangau

8. **Perhatikan pernyataan berikut!**

- a. Produsen memakan Konsumen
 - b. Produsen membuat makanan sendiri
 - c. Produsen melepas energi kepada konsumen
 - d. Konsumen membuat makanan sendiri
- Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai rantai makanan ditunjukkan pada nomer....
- e. 1
 - f. 2
 - g. 3
 - h. 4

9. **Perhatikan rantai makanan berikut!**

Sayuran → Ulat → burung pipit → ular → elang

Ulat dan ular berperan sebagai

- a. Konsumen I dan konsumen II
- b. Konsumen I dan konsumen III
- c. Konsumen II dan konsumen III
- d. Konsumen II dan konsumen IV

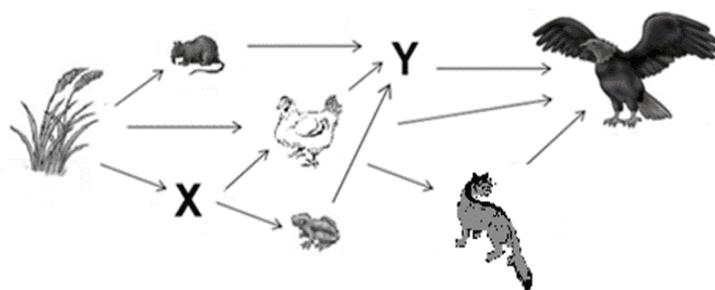
10. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang berkembang pesat dan ular punah

11. Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

12. **Perhatikan gambar berikut!**



Organisme yang dapat menduduki posisi X dan Y adalah...

- a. Burung kutilang dan ular
- b. Burung pipit dan burung hantu

c. Belalang dan ular

d. Ulat dan kelinci

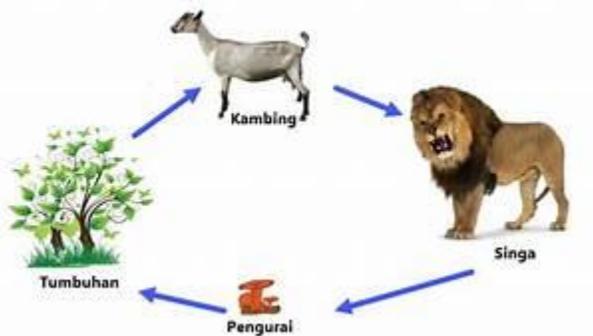
13. Pada ekosistem kebun terdapat makhluk hidup yang terdiri dari ular, belalang, jagung, dan burung kutilang, yang membentuk rantai makanan. Burung kutilang banyak ditangkap untuk diperjual-belikan, sehingga populasinya menurun. Akibat yang terjadi adalah...

- a. Panen jagung meningkat dan ular berkurang
- b. Hama belalang merajalela dan panen jagung meningkat
- c. Ular berkurang dan hasil panen jagung menurun
- d. Belalang menurun dan ular bertambah banyak

14. Rantai makanan yang paling tepat terdapat pada ekosistem kebun adalah

- a. Jambu → ulat → prenjak → ular
- b. Jeruk → belalang → ular → elang
- c. Pepaya → jangkrik → bunglon → ular
- d. Rambutan → belalang → percutut → ular

15. Perhatikan gambar berikut!



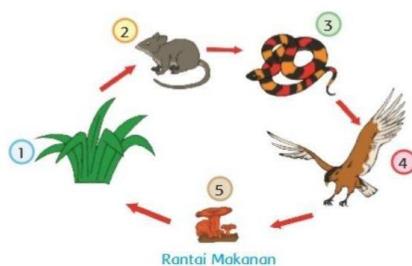
Berdasarkan gambar diatas pernyataan yang benar mengenai peran dari setiap makhluk hidup adalah...

- a. Tumbuhan = konsumen 1, kambing= konsumen 2, singa = konsumen 3, jamur = pengurai
- b. Tumbuhan = produsen, singa = konsumen 2, kambing = konsumen 3, jamur = pengurai
- c. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- d. Tumbuhann = pengurai, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = produsen

16. Dibawah ini pernyataan yang benar mengenai konsumen adalah....

- a. Makhluk hidup yang membuat makanan sendiri
- b. Makhluk hidup yang mendapatkan energi dari produsen atau konsumen lain
- c. Makhluk hidup yang tidak memerlukan makanan
- d. Makhluk hidup yang hanya memakan benda mati

17. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas yang bertindak sebagai konsumen II ditunjukkan dengan nomer...

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

18. Rumput -> Belalang -> Burung -> Kucing!

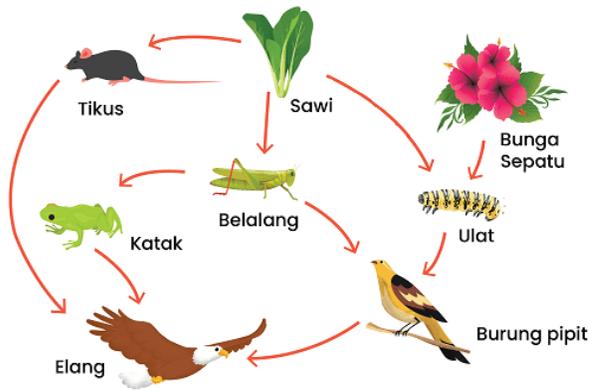
Berdasarkan rantai makanan tersebut, peran kucing sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

19. Pernyataan yang paling tepat mengenai jaring- jaring makanan adalah...

- a. Proses makan memakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu untuk masing dalam ekosistem.
- b. kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaring
- c. Susunan makhluk hidup yang menempati tempat paling pertama
- d. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain

20. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar jaring-jaring makanan di atas ini peran dari sawi, belalang, katak, burung elang secara berturut- turut adalah...

- e. Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III, Produsen
- f. Konsumen II, Konsumen III, Konsumen I, Produsen
- g. Produsen, Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III
- h. Produsen, Konsumen III, Konsumen II, Konsumen I

Lampiran Nilai Hasil Belajar

Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
A	40	70
B	45	75
C	60	75
D	65	80
E	55	70
F	45	65
G	40	75
H	65	80
I	70	60
J	55	65
K	45	75
L	50	60
M	40	85
N	70	50
O	25	65
P	35	55
Q	20	65
R	55	85
S	65	70
T	75	90

Lampiran Hasil Belajar *Pretest* terendah dan tertinggi

SOAL PRETEST

Nama Lengkap: M. R. I. S. H. A. Z. A. U.

Kelas : 5a

20

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban
5. Periksa seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Apa perbedaan utama antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan?

- a. Rantai makanan bergerak secara linear, sedangkan jaring-jaring makanan tidak.
- b. Rantai makanan melibatkan satu jenis organisme, sedangkan jaring-jaring makanan melibatkan lebih dari satu jenis organisme.
- c. Rantai makanan lebih kompleks daripada jaring-jaring makanan.
- d. Rantai makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling terhubung, sedangkan jaring-jaring makanan merupakan urutan tertentu dalam proses makan dan dimakan.

2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, dia pergi ke sawah di belakang rumah nya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, burung pipit, ular, dan burung bangau.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah...

- a. Tanaman padi -> belalang -> mujair -> burung pipit -> burung bangau
- b. Tanaman padi -> belalang -> burung pipit -> ular -> burung bangau
- c. Tanaman padi -> ikan mujair -> belalang -> ular -> burung bangau
- d. Tanaman padi -> ikan mujair -> ular -> belalang -> burung bangau

3. Pada komunitas kebun, terdapat urutan rantai makanan sebagai berikut:

Tumbuhan-belalang-katak-ular-elang.

Ular berada pada tingkatan...

- a. Produsen
- b. Konsumen Primer
- c. Konsumen sekunder
- d. Konsumen tersier

4. Jika populasi katak menurun, maka populasi ... akan meningkat

- a. Rumput
- b. Belalang
- c. Katak
- d. Ular

5. Pada ekosistem sungai terdapat ganggang, ikan nila dan berang-berang. Kemudian, sekelompok burung bangau tinggal pada ekosistem tersebut dalam jangka waktu lama. Kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah

- a. Populasi ganggang meningkat sedangkan populasi ikan nila menurun
- b. Populasi ganggang menurun sedangkan populasi berang-berang meningkat
- c. Populasi ganggang dan berang-berang meningkat
- d. Populasi ganggang dan berang-berang menurun

6. Perhatikan rantai makanan berikut!

Rumput → belalang → tikus → ular → elang → bakteri pengurai

Kegiatan perburuan ular hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangannya rantai makanan tersebut. Dampak dari penurunan populasi ular adalah....

- a. Belalang berkembang dengan cepat
- b. Elang berkembang dengan cepat
- c. Tikus berkembang dengan cepat
- d. Bakteri pembusuk akan punah

7. Pada hari Minggu, Dimas pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, katak, ikan, ular, dan burung elang. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → katak → burung elang
- b. Tanaman padi → belalang → katak → ular → burung elang
- c. Tanaman padi → ikan → belalang → ular → burung bangau
- d. Tanaman padi → ikan → ular → belalang → burung bangau

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- a. Produsen memakan Konsumen
- b. Produsen membuat makanan sendiri
- c. Produsen melepas energi kepada konsumen
- d. Konsumen membuat makanan sendiri

Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai rantai makanan ditunjukkan pada nomer....

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

9. Perhatikan rantai makanan berikut!

Sayuran → Ulat → burung pipit → ular → elang

Ulat dan ular berperan sebagai

- a. Konsumen I dan konsumen II
- b. Konsumen I dan konsumen III
- c. Konsumen II dan konsumen III
- d. Konsumen II dan konsumen IV

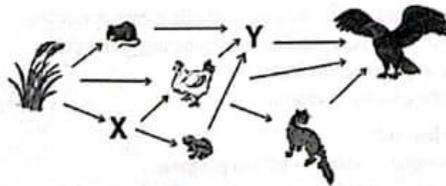
10. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang berkembang pesat dan ular punah

11. Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

12. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang dapat menduduki posisi X dan Y adalah...

- a. Burung kutilang dan ular
- b. Burung pipit dan burung hantu
- c. Belalang dan ular
- d. Ulat dan kelinci

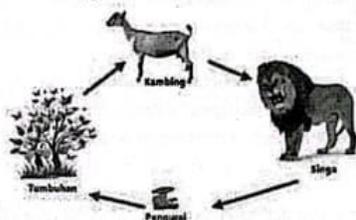
13. Pada ekosistem kebun terdapat makhluk hidup yang terdiri dari ular, belalang, jagung, dan burung kutilang, yang membentuk rantai makanan. Burung kutilang banyak ditangkap untuk diperjual-belikan, sehingga populasinya menurun. Akibat yang terjadi adalah...

- a. Panen jagung meningkat dan ular berkurang
- b. Hama belalang merajalela dan panen jagung meningkat
- c. Ular berkurang dan hasil panen jagung menurun
- d. Belalang menurun dan ular bertambah banyak

14. Rantai makanan yang paling tepat terdapat pada ekosistem kebun adalah

- a. Jambu → ulat → prenjak → ular
- b. Jeruk → belalang → ular → elang
- c. Pepaya → jangkrik → bunglon → ular
- d. Rambutan → belalang → percutut → ular

15. Perhatikan gambar berikut!



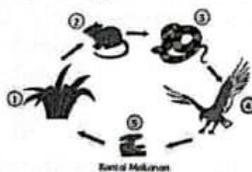
Berdasarkan gambar diatas pernyataan yang benar mengenai peran dari setiap makhluk hidup adalah...

- a. Tumbuhan = konsumen 1, kambing= konsumen 2, singa = konsumen 3, jamur = pengurai
- b. Tumbuhan = produsen, singa = konsumen 2, kambing = konsumen 3, jamur = pengurai
- c. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- d. Tumbuhan = pengurai, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = produsen

16. Dibawah ini pernyataan yang benar mengenai konsumen adalah....

- a. Makhluk hidup yang membuat makanan sendiri
- b. Makhluk hidup yang mendapatkan energi dari produsen atau konsumen lain
- c. Makhluk hidup yang tidak memerlukan makanan
- d. Makhluk hidup yang hanya memakan benda mati

17. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas yang bertindak sebagai konsumen II ditunjukkan dengan nomer...

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

18. Rumput -> Belalang -> Burung -> Kucing!

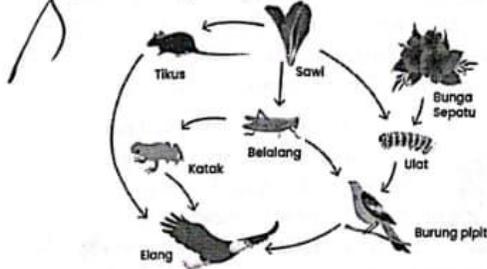
Berdasarkan rantai makanan tersebut, peran kucing sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

19. Pernyataan yang paling tepat mengenai jaring-jaring makanan adalah...

- a. Proses makan memakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu untuk masing dalam ekosistem.
- b. kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaring
- c. Susunan makhluk hidup yang menempati tempat paling pertama
- d. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain

20. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar jaring-jaring makanan di atas ini peran dari sawi, belalang, katak, burung elang secara berturut-turut adalah...

- a. Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III, Produsen
- b. Konsumen II, Konsumen III, Konsumen I, Produsen
- c. Produsen, Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III
- d. Produsen, Konsumen III, Konsumen II, Konsumen I

SOAL PRETEST

Nama Lengkap: Dzakira Samba Saufa

Kelas : V.A

75

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban
5. Periksa seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas

SELAMAT MENERJAKAN

1. Apa perbedaan utama antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan?
 - a. Rantai makanan bergerak secara linear, sedangkan jaring-jaring makanan tidak.
 - b. Rantai makanan melibatkan satu jenis organisme, sedangkan jaring-jaring makanan melibatkan lebih dari satu jenis organisme.
 - c. Rantai makanan lebih kompleks daripada jaring-jaring makanan.
 - d. Rantai makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling terhubung, sedangkan jaring-jaring makanan merupakan urutan tertentu dalam proses makan dan dimakan.
2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, dina pergi ke sawah di belakang rumah nya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, burung pipit, ular, dan burung bangau.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah...

 - a. Tanaman padi -> belalang -> mujair -> burung pipit -> burung bangau
 - b. Tanaman padi -> belalang -> burung pipit -> ular -> burung bangau
 - c. Tanaman padi -> ikan mujair -> belalang -> ular -> burung bangau
 - d. Tanaman padi -> ikan mujair -> ular -> belalang -> burung bangau
3. Pada komunitas kebun, terdapat urutan rantai makanan sebagai berikut:

Tumbuhan-belalang-katak-ular-elang.

Ular berada pada tingkatan...

 - a. Produsen
 - b. Konsumen Primer
 - c. Konsumen sekunder
 - d. Konsumen tersier
4. Jika populasi katak menurun, maka populasi ... akan meningkat
 - a. Rumput
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
5. Pada ekosistem sungai terdapat ganggang, ikan nila dan berang-berang. Kemudian, sekelompok burung bangau tinggal pada ekosistem tersebut dalam jangka waktu lama. Kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah
 - a. Populasi ganggang meningkat sedangkan populasi ikan nila menurun
 - b. Populasi ganggang menurun sedangkan populasi berang-berang meningkat
 - c. Populasi ganggang dan berang-berang meningkat
 - d. Populasi ganggang dan berang-berang menurun
6. Perhatikan rantai makanan berikut!

Rumput → belalang → tikus → ular → elang → bakteri pengurai

Kegiatan perburuan ular hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangya rantai makanan tersebut. Dampak dari penurunan populasi ular adalah....

- a. Belalang berkembang dengan cepat
- b. Elang berkembang dengan cepat
- c. Tikus berkembang dengan cepat
- d. Bakteri pembusuk akan punah

7. Pada hari Minggu, Dimas pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, katak, ikan, ular, dan burung elang. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → katak → burung elang
- b. Tanaman padi → belalang → katak → ular → burung elang
- c. Tanaman padi → ikan → belalang → ular → burung bangau
- d. Tanaman padi → ikan → ular → belalang → burung bangau

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- a. Produsen memakan Konsumen
- b. Produsen membuat makanan sendiri
- c. Produsen melepas energi kepada konsumen
- d. Konsumen membuat makanan sendiri

Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai rantai makanan ditunjukkan pada nomer....

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

9. Perhatikan rantai makanan berikut!

Sayuran → Ulat → burung pipit → ular → elang
Ulat dan ular berperan sebagai

- a. Konsumen I dan konsumen II
- b. Konsumen I dan konsumen III
- c. Konsumen II dan konsumen III
- d. Konsumen II dan konsumen IV

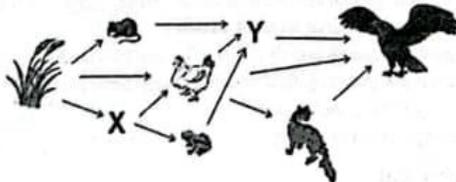
10. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang berkembang pesat dan ular punah

11. Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

12. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang dapat menduduki posisi X dan Y adalah...

- a. Burung kutilang dan ular
- b. Burung pipit dan burung hantu
- c. Belalang dan ular
- d. Ulat dan kelinci

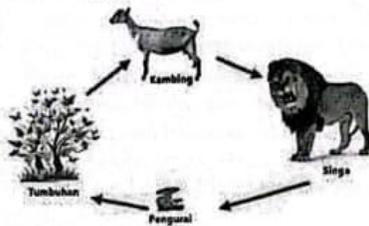
16. Pada ekosistem kebun terdapat makhluk hidup yang terdiri dari ular, belalang, jagung, dan burung kutilang, yang membentuk rantai makanan. Burung kutilang banyak ditangkap untuk diperjual-belikan, sehingga populasinya menurun. Akibat yang terjadi adalah...

- a. Panen jagung meningkat dan ular berkurang
- b. Hama belalang merajalela dan panen jagung meningkat
- c. Ular berkurang dan hasil panen jagung menurun
- d. Belalang menurun dan ular bertambah banyak

17. Rantai makanan yang paling tepat terdapat pada ekosistem kebun adalah

- a. Jambu → ulat → prenjak → ular
- b. Jeruk → belalang → ular → elang
- c. Pepaya → jangkrik → bunglon → ular
- d. Rambutan → belalang → percutut → ular

18. Perhatikan gambar berikut!



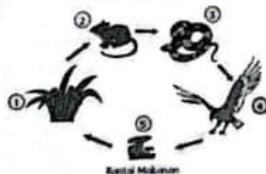
Berdasarkan gambar diatas pernyataan yang benar mengenai peran dari setiap makhluk hidup adalah...

- a. Tumbuhan = konsumen 1, kambing = konsumen 2, singa = konsumen 3, jamur = pengurai
- b. Tumbuhan = produsen, singa = konsumen 2, kambing = konsumen 3, jamur = pengurai
- c. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- d. Tumbuhan = pengurai, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = produsen

19. Dibawah ini pernyataan yang benar mengenai konsumen adalah....

- a. Makhluk hidup yang membuat makanan sendiri
- b. Makhluk hidup yang mendapatkan energi dari produsen atau konsumen lain
- c. Makhluk hidup yang tidak memerlukan makanan
- d. Makhluk hidup yang hanya memakan benda mati

20. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas yang bertindak sebagai konsumen II ditunjukkan dengan nomer...

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

21. Rumput → Belalang → Burung → Kucing!

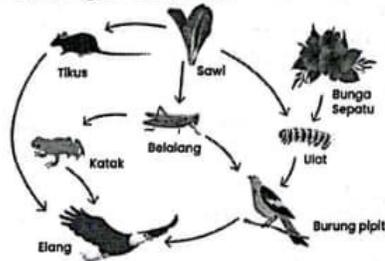
Berdasarkan rantai makanan tersebut, peran kucing sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

19. Pernyataan yang paling tepat mengenai jaring-jaring makanan adalah...

- a. Proses makan memakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu untuk masing dalam ekosistem.
- b. kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaring
- c. Susunan makhluk hidup yang menempati tempat paling pertama
- d. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain

20. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar jaring-jaring makanan di atas ini peran dari sawi, belalang, katak, burung elang secara berturut-turut adalah...

- a. Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III, Produsen
- b. Konsumen II, Konsumen III, Konsumen I, Produsen
- c. Produsen, Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III
- d. Produsen, Konsumen III, Konsumen II, Konsumen I

Lampiran nilai *Posttest* terendah dan tertinggi

SOAL POSTTEST

Nama Lengkap: Kecwa Milda

Kelas : 5

50

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban
5. Periksalah seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Apa perbedaan utama antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan?
 - a. Rantai makanan bergerak secara linear, sedangkan jaring-jaring makanan tidak.
 - b. Rantai makanan melibatkan satu jenis organisme, sedangkan jaring-jaring makanan melibatkan lebih dari satu jenis organisme.
 - c. Rantai makanan lebih kompleks daripada jaring-jaring makanan.
 - d. Rantai makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling terhubung, sedangkan jaring-jaring makanan merupakan urutan tertentu dalam proses makan dan dimakan.
2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, dia pergi ke sawah di belakang rumah nya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, burung pipit, ular, dan burung bangau. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah...

 - a. Tanaman padi -> belalang -> mujair -> burung pipit -> burung bangau
 - b. Tanaman padi -> belalang -> burung pipit -> ular -> burung bangau
 - c. Tanaman padi -> ikan mujair -> belalang -> ular -> burung bangau
 - d. Tanaman padi -> ikan mujair -> ular -> belalang -> burung bangau
3. Pada komunitas kebun, terdapat urutan rantai makanan sebagai berikut:

Tumbuhan-belalang-katak-ular-elang.

Ular berada pada tingkatan...

 - a. Produsen
 - b. Konsumen Primer
 - c. Konsumen sekunder
 - d. Konsumen tersier
4. Jika populasi katak menurun, maka populasi ... akan meningkat
 - a. Rumput
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
5. Pada ekosistem sungai terdapat ganggang, ikan nila dan berang-berang. Kemudian, sekelompok burung bangau tinggal pada ekosistem tersebut dalam jangka waktu lama. Kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah
 - a. Populasi ganggang meningkat sedangkan populasi ikan nila menurun menurun
 - b. Populasi ganggang menurun sedangkan populasi berang-berang meningkat
 - c. Populasi ganggang dan berang-berang meningkat
 - d. Populasi ganggang dan berang-berang menurun
6. Perhatikan rantai makanan berikut!

Rumput → belalang → tikus → ular → elang → bakteri pengurai

Kegiatan perburuan ular hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangya rantai makanan tersebut. Dampak dari penurunan populasi ular adalah....

- a. Belalang berkembang dengan cepat
- b. Elang berkembang dengan cepat
- c. Tikus berkembang dengan cepat
- d. Bakteri pembusuk akan punah

Pada hari Minggu, Dimas pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, katak, ikan, ular, dan burung elang. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → katak → burung elang
- b. Tanaman padi → belalang → katak → ular → burung elang
- c. Tanaman padi → ikan → belalang → ular → burung bangau
- d. Tanaman padi → ikan → ular → belalang → burung bangau

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- a. Produsen memakan Konsumen
- b. Produsen membuat makanan sendiri
- c. Produsen melepas energi kepada konsumen
- d. Konsumen membuat makanan sendiri

Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai rantai makanan ditunjukkan pada nomor

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

9. Perhatikan rantai makanan berikut!

Sayuran → Ulat → burung pipit → ular → elang

Ulat dan ular berperan sebagai

- a. Konsumen I dan konsumen II
- b. Konsumen I dan konsumen III
- c. Konsumen II dan konsumen III
- d. Konsumen II dan konsumen IV

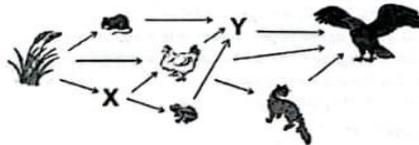
10. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang berkembang pesat dan ular punah

11. Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

12. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang dapat menduduki posisi X dan Y adalah...

- a. Burung kutilang dan ular
- b. Burung pipit dan burung hantu
- c. Belalang dan ular
- d. Ulat dan kelinci

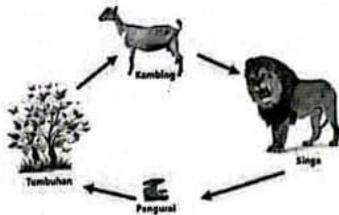
13. Pada ekosistem kebun terdapat makhluk hidup yang terdiri dari ular, belalang, jagung, dan burung kutilang, yang membentuk rantai makanan. Burung kutilang banyak ditangkap untuk diperjual-belikan, sehingga populasinya menurun. Akibat yang terjadi adalah...

- a. Panen jagung meningkat dan ular berkurang
- b. Hama belalang merajalela dan panen jagung meningkat
- c. Ular berkurang dan hasil panen jagung menurun
- d. Belalang menurun dan ular bertambah banyak

14. Rantai makanan yang paling tepat terdapat pada ekosistem kebun adalah

- a. Jambu → ulat → prenjak → ular
- b. Jeruk → belalang → ular → elang
- c. Pepaya → jangkrik → bunglon → ular
- d. Rambutan → belalang → percutut → ular

15. Perhatikan gambar berikut!



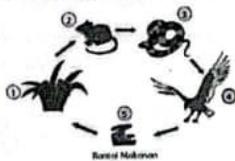
Berdasarkan gambar diatas pernyataan yang benar mengenai peran dari setiap makhluk hidup adalah...

- a. Tumbuhan = konsumen 1, kambing = konsumen 2, singa = konsumen 3, jamur = pengurai
- b. Tumbuhan = produsen, singa = konsumen 2, kambing = konsumen 3, jamur = pengurai
- c. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- d. Tumbuhan = pengurai, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = produsen

16. Dibawah ini pernyataan yang benar mengenai konsumen adalah....

- a. Makhluk hidup yang membuat makanan sendiri
- b. Makhluk hidup yang mendapatkan energi dari produsen atau konsumen lain
- c. Makhluk hidup yang tidak memerlukan makanan
- d. Makhluk hidup yang hanya memakan benda mati

17. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas yang bertindak sebagai konsumen II ditunjukkan dengan nomer...

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

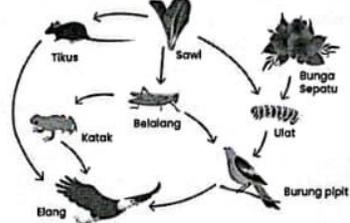
18. Rumput → Belalang → Burung → Kucing!

Berdasarkan rantai makanan tersebut, peran kucing sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

19. Pernyataan yang paling tepat mengenai jaring-jaring makanan adalah...
- a. Proses makan memakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu untuk masing dalam ekosistem.
 - b. kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaring
 - c. Susunan makhluk hidup yang menempati tempat paling pertama
 - d. Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain

20. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar jaring-jaring makanan di atas ini peran dari sawi, belalang, katak, burung elang secara berturut-turut adalah...

- a. Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III, Produsen
- b. Konsumen II, Konsumen III, Konsumen I, Produsen
- c. Produsen, Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III
- d. Produsen, Konsumen III, Konsumen II, Konsumen I

SOAL POSTTEST

Nama Lengkap: Alisya Satrio

Kelas : VA

90

Petunjuk :

1. Tulislah identitas pada Lembar Jawaban yang telah disediakan
2. Periksa dan bacalah soal dengan cermat sebelum menjawab
3. Laporkan pada guru atau pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal kurang
4. Silanglah huruf a, b, c, atau d dengan pilihan anda pada lembar jawaban
5. Periksalah seluruh jawaban anda sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas

SELAMAT MENGERJAKAN

1. Apa perbedaan utama antara rantai makanan dan jaring-jaring makanan?
 - a. Rantai makanan bergerak secara linear, sedangkan jaring-jaring makanan tidak.
 - b. Rantai makanan melibatkan satu jenis organisme, sedangkan jaring-jaring makanan melibatkan lebih dari satu jenis organisme.
 - c. Rantai makanan lebih kompleks daripada jaring-jaring makanan.
 - d. Rantai makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling terhubung, sedangkan jaring-jaring makanan merupakan urutan tertentu dalam proses makan dan dimakan.
2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, dia pergi ke sawah di belakang rumah nya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, burung pipit, ular, dan burung bangau.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah...

 - a. Tanaman padi -> belalang -> mujair -> burung pipit -> burung bangau
 - b. Tanaman padi -> belalang -> burung pipit -> ular -> burung bangau
 - c. Tanaman padi -> ikan mujair -> belalang -> ular -> burung bangau
 - d. Tanaman padi -> ikan mujair -> ular -> belalang -> burung bangau
3. Pada komunitas kebun, terdapat urutan rantai makanan sebagai berikut:

Tumbuhan-belalang-katak-ular-elang.

Ular berada pada tingkatan...

 - a. Produsen
 - b. Konsumen Primer
 - c. Konsumen sekunder
 - d. Konsumen tersier
4. Jika populasi katak menurun, maka populasi ... akan meningkat
 - a. Rumput
 - b. Belalang
 - c. Katak
 - d. Ular
5. Pada ekosistem sungai terdapat ganggang, ikan nila dan berang-berang. Kemudian, sekelompok burung bangau tinggal pada ekosistem tersebut dalam jangka waktu lama. Kemungkinan yang akan terjadi pada ekosistem tersebut adalah ...
 - a. Populasi ganggang meningkat sedangkan populasi ikan nila menurun
 - b. Populasi ganggang menurun sedangkan populasi berang-berang meningkat
 - c. Populasi ganggang dan berang-berang meningkat
 - d. Populasi ganggang dan berang-berang menurun
6. Perhatikan rantai makanan berikut!

Rumput → belalang → tikus → ular → elang → bakteri pengurai

Kegiatan perburuan ular hingga populasinya menurun drastis berakibat pada tidak seimbangnya rantai makanan tersebut. Dampak dari penurunan populasi ular adalah....

- a. Belalang berkembang dengan cepat
- b. Elang berkembang dengan cepat
- c. Tikus berkembang dengan cepat
- d. Bakteri pembusuk akan punah

7. Pada hari Minggu, Dimas pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman dan hewan di sawahnya. Di sana dia melihat tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan antara lain belalang, katak, ikan, ular, dan burung elang. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat terbentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → katak → burung elang
- b. Tanaman padi → belalang → katak → ular → burung elang
- c. Tanaman padi → ikan → belalang → ular → burung bangau
- d. Tanaman padi → ikan → ular → belalang → burung bangau

8. Perhatikan pernyataan berikut!

- a. Produsen memakan Konsumen
- b. Produsen membuat makanan sendiri
- c. Produsen melepas energi kepada konsumen
- d. Konsumen membuat makanan sendiri

Berdasarkan pernyataan di atas, pernyataan yang benar mengenai rantai makanan ditunjukkan pada nomer....

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

9. Perhatikan rantai makanan berikut!

Sayuran → Ulat → burung pipit → ular → elang

Ulat dan ular berperan sebagai

- a. Konsumen I dan konsumen II
- b. Konsumen II dan konsumen III
- c. Konsumen I dan konsumen III
- d. Konsumen II dan konsumen IV

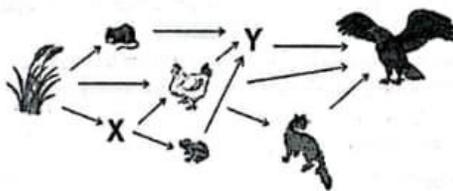
10. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari rumput, belalang, burung, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah

- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
- b. Rumput berkurang dan ular punah
- c. Belalang dan ular punah
- d. Belalang berkembang pesat dan ular punah

11. Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

12. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang dapat menduduki posisi X dan Y adalah...

- a. Burung kutilang dan ular
- b. Burung pipit dan burung hantu
- c. Belalang dan ular
- d. Ulat dan kelinci

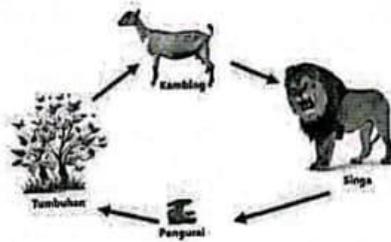
13. Pada ekosistem kebun terdapat makhluk hidup yang terdiri dari ular, belalang, jagung, dan burung kutilang, yang membentuk rantai makanan. Burung kutilang banyak ditangkap untuk diperjual-belikan, sehingga populasinya menurun. Akibat yang terjadi adalah...

- a. Panen jagung meningkat dan ular berkurang
- b. Hama belalang merajalela dan panen jagung meningkat
- c. Ular berkurang dan hasil panen jagung menurun
- d. Belalang menurun dan ular bertambah banyak

14. Rantai makanan yang paling tepat terdapat pada ekosistem kebun adalah

- a. Jambu → ulat → prenjak → ular
- b. Jeruk → belalang → ular → elang
- c. Pepaya → jangkrik → bunglon → ular
- d. Rambutan → belalang → perkutut → ular

15. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas pernyataan yang benar mengenai peran dari setiap makhluk hidup adalah...

- a. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- b. Tumbuhan = produsen, singa = konsumen 2, kambing = konsumen 3, jamur = pengurai
- c. Tumbuhan = produsen, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = pengurai
- d. Tumbuhan = pengurai, kambing = konsumen 1, singa = konsumen 2, jamur = produsen

16. Dibawah ini pernyataan yang benar mengenai konsumen adalah....

- a. Makhluk hidup yang membuat makanan sendiri
- b. Makhluk hidup yang mendapatkan energi dari produsen atau konsumen lain
- c. Makhluk hidup yang tidak memerlukan makanan
- d. Makhluk hidup yang hanya memakan benda mati

17. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan gambar diatas yang bertindak sebagai konsumen II ditunjukkan dengan nomer...

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

18. Rumput → Belalang → Burung → Kucing!

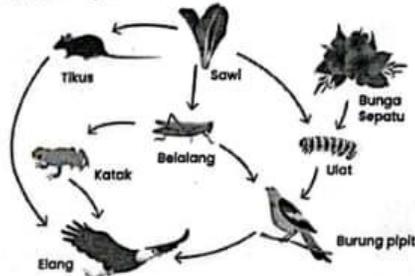
Berdasarkan rantai makanan tersebut, peran kucing sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

19. Pernyataan yang paling tepat mengenai jaring- jaring makanan adalah...

- a. Proses makan memakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu untuk masing dalam ekosistem.
- b. kumpulan dari rantai makanan yang tumpang tindih tetapi saling berhubungan di ekosistem sehingga membentuk semacam jaring
- c. Susunan makhluk hidup yang menempati tempat paling pertama
- d. Makluk hidup yang bergantung pada makhluk lain

20. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar jaring-jaring makanan di atas ini peran dari sawi, belalang, katak, burung elang secara berturut- turut adalah...

- a. Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III, Produsen
- b. Konsumen II, Konsumen III, Konsumen I, Produsen
- c. Produsen, Konsumen I, Konsumen II, Konsumen III
- d. Produsen, Konsumen III, Konsumen II, Konsumen I

Lampiran Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
posttest	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
pretest	Mean	51.00	3.395	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43.89	
		Upper Bound	58.11	
	5% Trimmed Mean	51.39		
	Median	52.50		
	Variance	230.526		
	Std. Deviation	15.183		
	Minimum	20		
	Maximum	75		
	Range	55		
	Interquartile Range	25		
	Skewness	-.324	.512	
	Kurtosis	-.537	.992	
	posttest	Mean	70.75	2.330
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	65.87	
		Upper Bound	75.63	
5% Trimmed Mean		70.83		
Median		70.00		
Variance		108.618		
Std. Deviation		10.422		
Minimum		50		
Maximum		90		
Range		40		
Interquartile Range		14		
Skewness		-.066	.512	
Kurtosis		-.394	.992	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.122	20	.200*	.963	20	.610
posttest	.109	20	.200*	.979	20	.921

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran Hasil Uji Homogenitas

Case Processing Summary

	Kelas	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Pretest	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Posttest	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Descriptives

	Kelas	Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar	Pretest	Mean	51.00	3.395
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43.89
			Upper Bound	58.11
		5% Trimmed Mean		51.39
		Median		52.50
		Variance		230.526
		Std. Deviation		15.183
		Minimum		20
		Maximum		75
		Range		55
	Interquartile Range		25	
	Skewness		-.324	.512
	Kurtosis		-.537	.992
	Posttest	Mean	70.75	2.330
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.87
			Upper Bound	75.63
		5% Trimmed Mean		70.83
		Median		70.00
		Variance		108.618
		Std. Deviation		10.422
Minimum			50	
Maximum			90	
Range			40	
Interquartile Range		14		
Skewness		-.066	.512	
Kurtosis		-.394	.992	

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	3.427	1	38	.072
	Based on Median	3.408	1	38	.073
	Based on Median and with adjusted df	3.408	1	35.031	.073
	Based on trimmed mean	3.413	1	38	.072

Lampiran Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	51.00	20	15.183	3.395
	posttest	70.75	20	10.422	2.330

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	19.750	16.739	3.743	27.584	11.916	5.277	19	.000

Lampiran Hasil Analisis Data

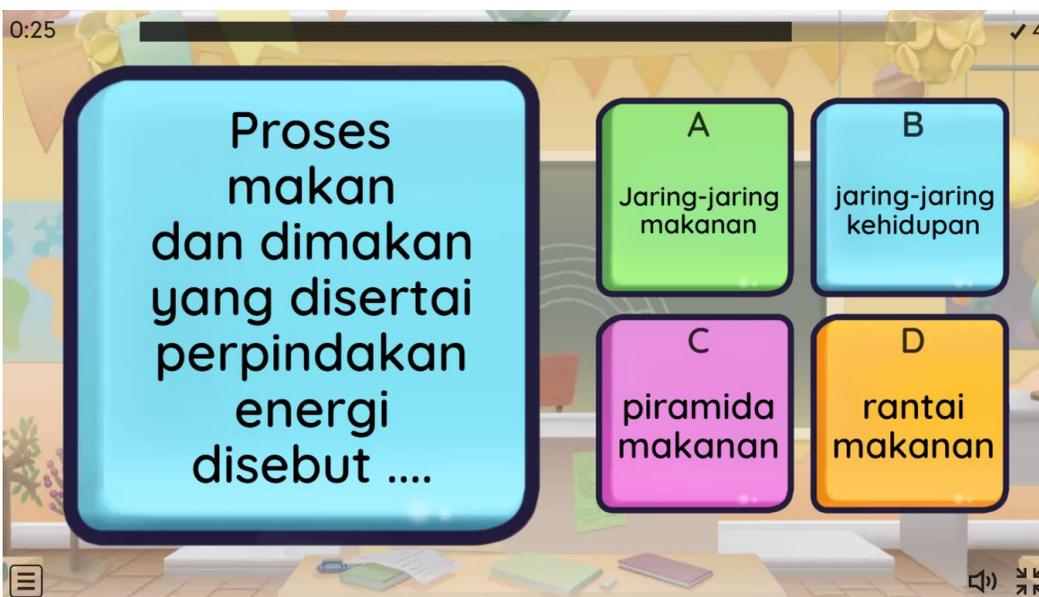
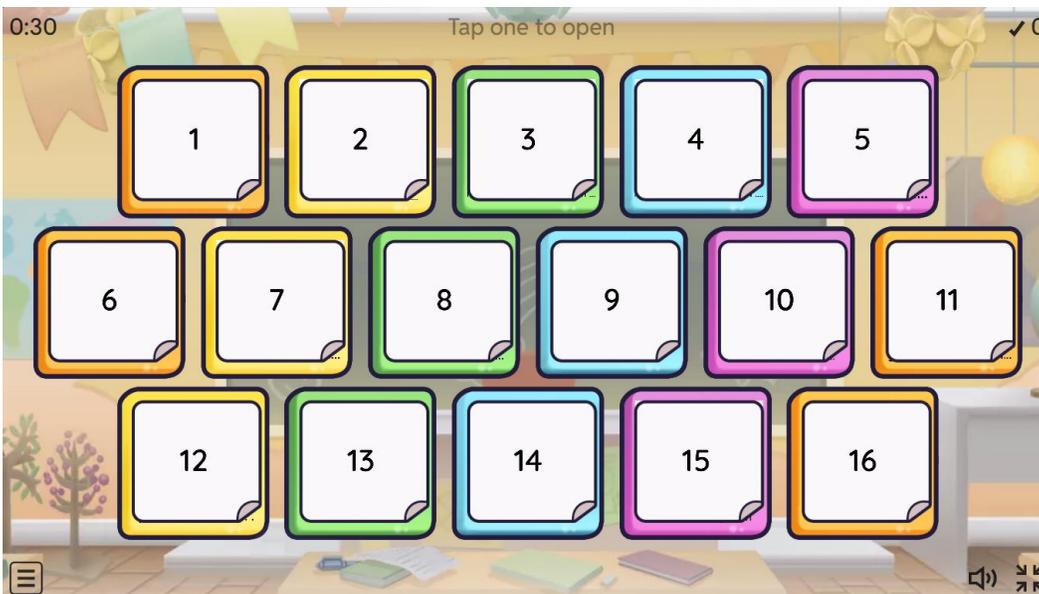
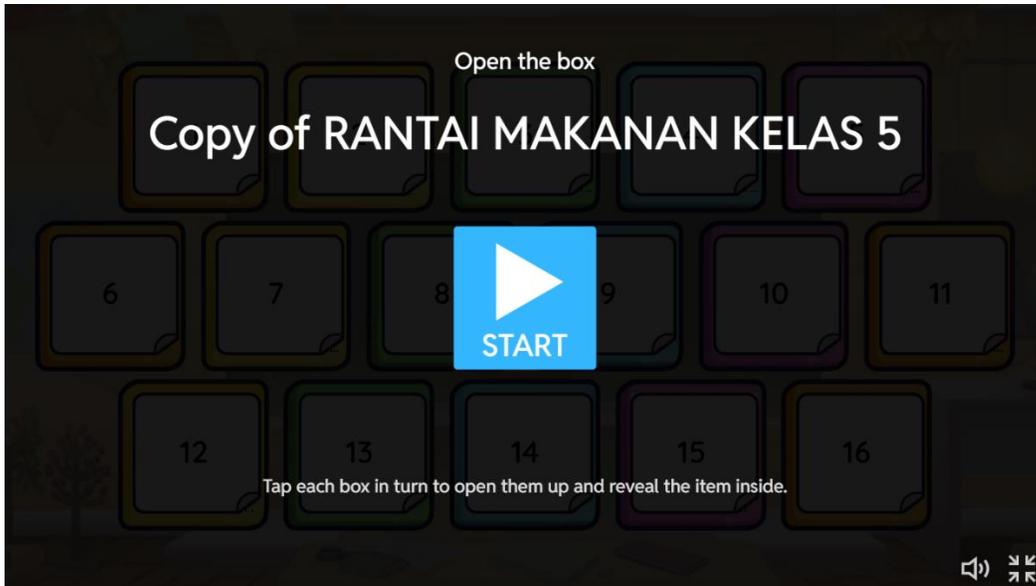
		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		51.00	70.75
Median		52.50	70.00
Mode		40 ^a	65 ^a
Std. Deviation		15.183	10.422
Range		55	40
Minimum		20	50
Maximum		75	90
Sum		1020	1415

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

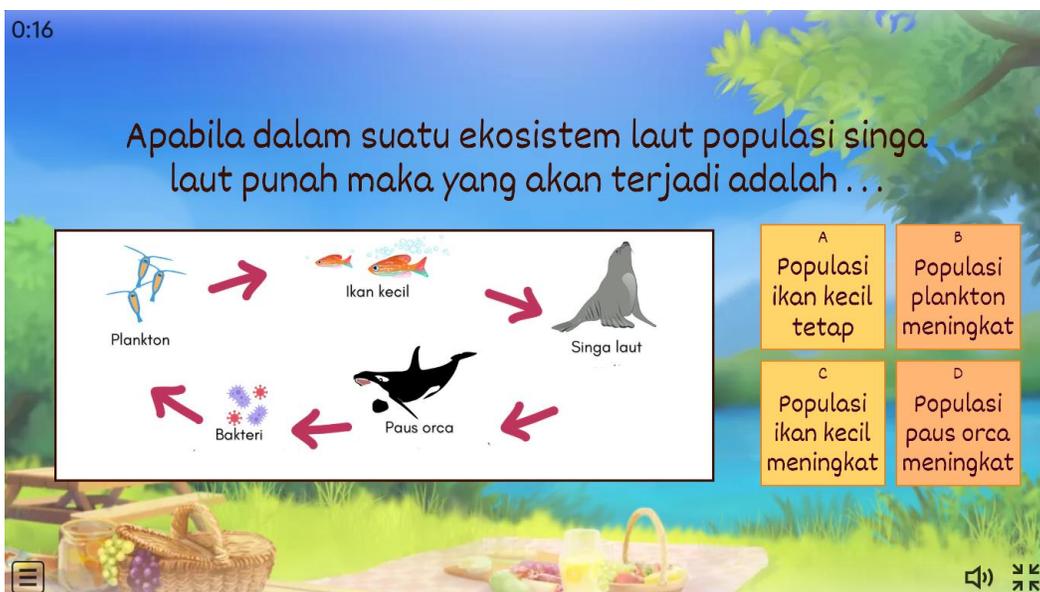
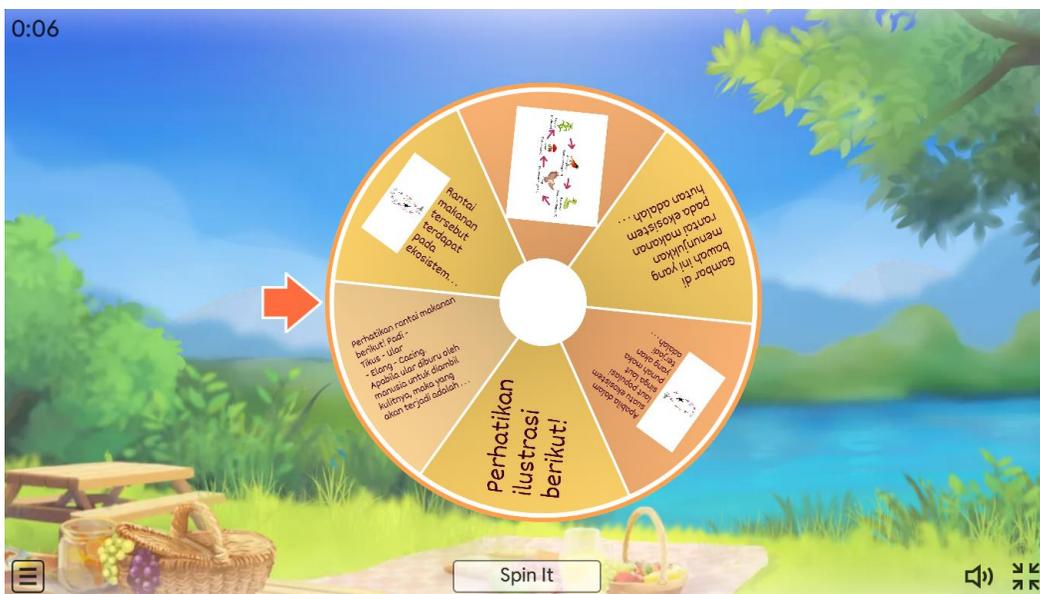
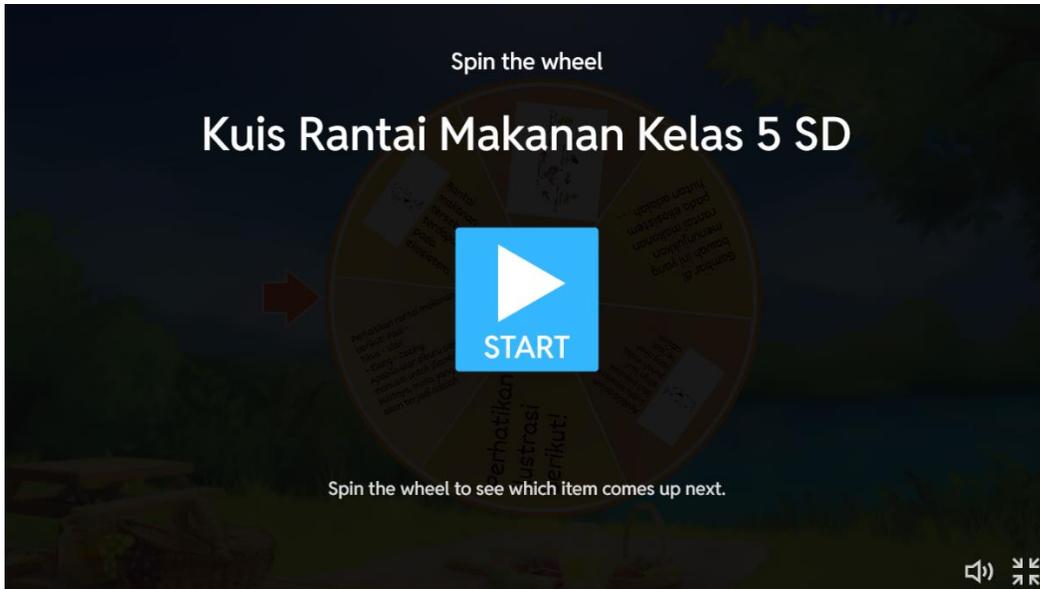
		pretest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	20	1	5.0	5.0	5.0
	25	1	5.0	5.0	10.0
	35	1	5.0	5.0	15.0
	40	3	15.0	15.0	30.0
	45	3	15.0	15.0	45.0
	50	1	5.0	5.0	50.0
	55	3	15.0	15.0	65.0
	60	1	5.0	5.0	70.0
	65	3	15.0	15.0	85.0
	70	2	10.0	10.0	95.0
	75	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

		pretest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	20	1	5.0	5.0	5.0
	25	1	5.0	5.0	10.0
	35	1	5.0	5.0	15.0
	40	3	15.0	15.0	30.0
	45	3	15.0	15.0	45.0
	50	1	5.0	5.0	50.0
	55	3	15.0	15.0	65.0
	60	1	5.0	5.0	70.0
	65	3	15.0	15.0	85.0
	70	2	10.0	10.0	95.0
	75	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Lampiran Media Pembelajaran *Wordwall* Pertemuan 1



Lampiran Media Pembelajaran *Wordwall* Pertemuan 2



Lampiran Dokumentasi



Dokumentasi Uji Coba Instrumen



Dokumentasi Memberikan Surat Izin Penelitian



Dokumentasi Pemberian *Pretest*



Pembelajaran Pertemuan ke-1



Pembelajaran Pertemuan ke-2



Pemberian *Posttest*

BIODATA

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Tamala Nur Anggraini, biasa dipanggil mala, lahir di curup pada tanggal 22 Desember 2002. Putri pertama dari dua bersaudara yakni, Alma Syava Rianti. Kami terlahir dari orang tua yang sangat hebat dan luar biasa yaitu bapak Iwan Irawan dan ibu Warsumi. Penulis pertama kali menempuh pendidikan Sekolah Dasar Negeri 112 Curup Tengah, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP 01 Curup Tengah setelah itu melanjutkan sekolah di MAN Curup. Setelah itu, penulis melanjutkan Strata 1 (S-1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah. Dengan ketekunan yang tinggi untuk belajar, berusaha dan do'a dari kedua orang tua untuk menyelesaikan pendidikan S1, penulis berhasil menyelesaikan S1 ini pada tahun 2025. Semoga dengan penulisan tugas akhir ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta bermanfaat dan berguna bagi sesama.