

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI MTsN 1 LAMONGAN**

SKRIPSI

OLEH

MOHAMAD NOVAN ADITYA

NIM 200102110007



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI MTsN 1 LAMONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa di MTsN 1 Lamongan" oleh Mohamad Novan Aditya ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,

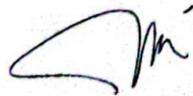


Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP.198107192008012008

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP.197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII DI MTsN 1 LAMONGAN

SKRIPSI

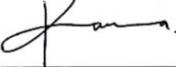
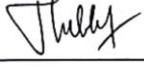
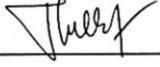
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Mohamad Novan Aditya

Telah dipertahankan di depan penguji pada 26 Juni 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Sidang	Tanda Tangan
Ketua Penguji <u>Dr. Saiful Amin, M.Pd</u> NIP. 198709222015031005	: 
Penguji <u>Kusumadyahdewi, M.AB</u> NIP. 197201022014112005	: 
Sekretaris <u>Dr. Lutfiya Fathi Pusposari, ME</u> NIP. 198107192008012008	: 
Dosen Pembimbing <u>Dr. Lutfiya Fathi Pusposari, ME</u> NIP. 198107192008012008	: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mohamad Novan Aditya
Lamp. : (Empat) Eksampler

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini

:

Nama : Mohamad Novan Aditya
NIM : 200102110007
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning
Dengan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa di
MTsN 1 Lamongan

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 197107012006042001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohamad Novan Aditya

NIM : 200102110007

Program studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MTsN 1 Lamongan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 27 Mei 2024

Hormat saya,



Mohamad Novan Aditya

NIM. 200102110007

LEMBAR MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 6)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil 'alamiin, segala puji bagi Allah, Yang Maha Penyayang, yang telah memberikan penulis kelancaran serta memudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini. Sebuah karya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Ayah dan Ibu Tercinta *Muchtar dan Darti Suwansi*, orang yang berharga di kehidupan penulis, yang telah mencurahkan kasih sayang sepanjang masa baik berupa material maupun non material, mendukung dalam setiap proses belajar penulis, mendukung impian-impian penulis agar menjadi kenyataan, do'a yang selalu dipanjatkan kepada Allah SWT tiada henti sehingga penulis selalu bersemangat dan dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.

Kakak Penulis *Candra Irawan, S.Pd* beserta istrinya *Tri Octa Kharisma Firdausi, S.ST* yang turut serta memberikan dukungan semangat dan kebahagiaan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.

Dosen pembimbing Ibu *Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME* yang sudah senantiasa membimbing, memberikan saran dan arahan serta membantu penulis dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

Kepada *Zahra Nuralita Putri Irkham, S.E* yang selalu menemani dan menjadi support system penulis pada harinyang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat dan pikiran. terima kasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga menyusun skripsi ini.

Kepada teman-teman penulis dan Almamater tercinta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang prodi jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah menjadi bangku perkuliahan dan tempat memperoleh Ilmu serta pengalaman yang berharga

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-nya, bisa menyelesaikan skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learnig Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan” dengan baik dan tepat waktu tanpa terkendala. Sholawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat dari jalan yang gelap gulita menuju jalan yang terang benderang, yaitu islam.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Novianti, M.A, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, dukungan, masukan, arahan serta memberikan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat terselesaikan.

6. Seluruh dosen dan staff FITK terutama prodi PIPS yang telah memberikan arahan dan informasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh dosen di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Soisal yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Seluruh Guru dan Staff MTsN 1 Lamongan yang telah memberikan pengetahuan dan arahan serta bantuan untuk menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh siswa kelas VIII H dan VIII I yang telah memberikan penulis kesempatan untuk belajar bersama.
10. Teman-teman dari Jurusan PIPS yang telah mengsupport.
11. Dan kepada pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis atas bantuan do'a serta dukungan yang diberikan dalam proses pembuatan skripsi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRAC.....	xviii
ملخص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
G. Orisinalitas Penelitian	9
H. Definisi Operasional.....	15
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Kajian Teori	18
1. Game Based Learning	18
a. Pengertian Game Based Learning.....	18
b. Karakteristik Game Based Learning.....	20
c. Kelebihan Penggunaan Game Based Learning.....	21
d. Kekurangan penerapan Game Based Learning.....	22

e.	Indikator Penerapan Game Based Learning	22
2.	Wordwall	23
a.	Pengertian Wordwall	23
b.	Fitur-Fitur Wordwall.....	24
c.	Karakteristik Wordwall.....	27
d.	Cara Mengakses Wordwall.....	28
e.	Keuntungan Wordwall.....	35
f.	Kekurangan Wordwall.....	35
g.	Indikator Wordwall.....	36
a.	Pengertian Hasil Belajar	36
b.	Aspek-Aspek Hasil Belajar.....	37
c.	Indikator Hasil Belajar.....	41
B.	Prespektif Teori Dalam Islam	42
a)	Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Dalam Islam.....	42
b)	Hasil Belajar Siswa dalam Islam.....	42
C.	Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN		45
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B.	Lokasi Penelitian.....	46
C.	Variabel Penelitian.....	47
D.	Subject Penelitian.....	48
E.	Data dan Sumber Data	49
1.	Data Primer.....	49
2.	Data Sekunder	49
F.	Instrumen Penelitian.....	50
G.	Uji Instrumen	51
1.	Uji Validitas	51
2.	Uji Reliabilitas.....	54
1.	Metode Tes	55
2.	Metode Dokumentasi	55
3.	Metode Observasi.....	56
I.	Analisis Data	56
a)	Uji Prasyarat	56

1. Uji Normalitas.....	56
2. Uji Homogenitas	57
b) Uji Hipotesis.....	57
1. Uji <i>Mann Withney</i>	58
2. Uji Gain Score	58
J. Prosedur Penelitian.....	59
1. Tahap Persiapan	59
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan	60
3. Pasca Penelitian dan Penyelesaian	60
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	61
A. Paparan Data Proses Penerapan Media Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall di MTsN 1 Lamongan	61
B. Paparan Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen VIII-I.....	63
C. Paparan Data Hasil Belajar Kelas Kontrol VIII-H.....	64
D. Analisis Data Penelitian	65
1. Uji Prasyarat	66
a. Uji normalitas	66
b. Uji Homogenitas	67
c. Uji Hipotesis	68
d. Temuan Penelitian	69
BAB V PEMBAHASAN	70
BAB VI PENUTUP	77
A. KESIMPULAN	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas penelitian	12
Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir	44
Tabel 3. 1 Rancangan Metode Penelitian.....	46
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	49
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian	50
Tabel 3. 4 Kriteria Validitas.....	52
Tabel 3. 5 Nilai Tingkat Keandalan	55
Tabel 3. 6 Kriteria Nilai	59
Tabel 4. 1 hasil uji N-Gain.....	65
Tabel 4. 2 hasil uji Normalitas	67
Tabel 4. 3 hasil uji homogenitas	68
Tabel 4. 4 hasil uji hipotesis.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal.....	24
Gambar 2. 2 Fitur Wordwall	25
Gambar 2. 3 tampilan log in.....	28
Gambar 2. 4 menu log in ke aplikasi Wordwall.....	28
Gambar 2. 5 tampilan menu aktivitas atau My Activities.....	29
Gambar 2. 6 tampilan menu templat kuis	29
Gambar 2. 7 tampilan menu untuk membuat daftar konten atau pertanyaan.....	30
Gambar 2. 8 tampilan menu selesai	30
Gambar 2. 9 tampilan penyesuaian dalam pengerjaan soal	31
Gambar 2. 10 tampilan penyesuaian tema.	31
Gambar 2. 11 menu tampilan share.....	31
Gambar 2. 12 tampilan publish.	32
Gambar 2. 13 merupakan menu tampilan share.....	32
Gambar 2. 14 tampilan soal/pertanyaan.....	33
Gambar 2. 15 tampilan soal ketika sudah di start	33
Gambar 2. 16 tampilan sesudah mengerjakan soal	34
Gambar 2. 17 tampilan penulisan nama siswa.	34
Gambar 2. 18 tampilan hasil pengerjaan.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:Lembar Penilaian Validasi Media	87
Lampiran 2:Lembar Penilaian Validasi Materi	91
Lampiran 3:Lembar Penilaian Validasi Soal	95
Lampiran 4: Modul Ajar	97
Lampiran 5:Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen VIII-I.....	100
Lampiran 6: Data Hasil Belajar Kelas Kontrol VIII-H.....	101
Lampiran 7: Lampiran Materi Ips	103
Lampiran 8: Lembar Soal Penelitian	123
Lampiran 9: Uji Validitas.....	128
Lampiran 10: Uji Reliabilitas.....	129
Lampiran 11: Uji Gain Score	129
Lampiran 12: Uji Normalitas	129
Lampiran 13: Uji Homogenitas.....	129
Lampiran 14: Uji Independent T Test.....	130
Lampiran 15: Lampiran Dokumentasi	130
Lampiran 16: Lampiran Bukti Plagiasi Turnitin.....	131
Lampiran 17: Lampiran Bukti Konsultasi.....	131
Lampiran 18: Lampiran Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa	132

ABSTRAK

Aditya, Mohamad Novan. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

Kata Kunci : model pembelajaran *Game Based learning*, *Wordwall*, Hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran akan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Guru masih menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran bersifat monoton menyebabkan penurunan hasil belajar pada siswa. Penggunaan media yang tepat memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti halnya penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Menggunakan media *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan metode *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lamongan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah quasi eksperimental. Sampel dari penelitian ini adalah kelas VIII-I (kelas eksperimen) berjumlah 32 siswa dan VIII-H (kelas kontrol) berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode test (pretest dan posttest). Analisis data menggunakan uji N gain score, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji mann withney.

Hasil penelitian ini yakni, adanya pengaruh penggunaan model *game based learning* dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kelas eksperimen memiliki skor yang lebih tinggi. Saran bagi guru penggunaan digital *game based learning* dengan media *wordwall* bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran disamping itu juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

ABSTRAC

Aditya, Mohamad Novan. 2024. The Effect of Game Based Learning Model with Wordwall Media on the Learning Outcomes of Class VIII Students at MTsN 1 Lamongan. Thesis. Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, ME

Keywords : *game based learning model, wordwall, learning outcomes.*

The use of inappropriate learning media in the learning process will have an impact on the suboptimal achievement of student learning outcomes. Teachers still use conventional methods without using supporting media in the learning process. So that learning is monotonous causing a decrease in student learning outcomes. The use of appropriate media has the potential to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning learning model using the Wordwall media on student learning outcomes at MTs Negeri 1 Lamongan.

This research uses a quantitative approach with an experimental research type. The design used was quasi-experimental. The samples of this study were class VIII-I (experimental class) totaling 32 students and VIII-H (control class) totaling 32 students. The data collection technique used the test method (pretest and posttest). Data analysis used N gain score test, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using mann withney test.

The result of this study is that there is an effect of using a game-based learning model with wordwall media on student learning outcomes. This is evidenced by the difference in scores between the control class and the experimental class, with the experimental class having a higher score. Suggestions for teachers using digital game-based learning with wordwall media can be used as an alternative learning media because it makes students more active and enthusiastic in learning activities besides that it can also create a pleasant learning atmosphere for students.

ملخص

على نواتج التعلّم لدى طلاب Wordwall أديتيا، محمد نوفان 2024. تأثير نموذج التعلّم القائم على الألعاب باستخدام وسائط لامونغان. الأطروحة. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والعلوم الاجتماعية، كلية MTsN 1 الصف الثامن في مدرسة التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: د. لوفنيا فتحي بوسوساري، ماجستير في الطب

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم القائم على اللعبة، جدار الكلمات، نتائج التعلم

إن استخدام الوسائط التعليمية غير الملائمة في عملية التعلم سيكون له تأثير على التحصيل الأقل من الأمل لنواتج تعلم الطلاب. لا يزال المعلمون يستخدمون الأساليب التقليدية دون استخدام الوسائط المساندة في عملية التعلم. بحيث يكون التعلّم رتيبًا مما يؤدي إلى انخفاض نواتج تعلّم الطلاب. إن استخدام الوسائط المناسبة له القدرة على تحسين نواتج تعلم الطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى MTs على مخرجات تعلم الطلاب في مدرسة Wordwall تحديد تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب باستخدام وسائط Negeri 1 Lamongan.

يستخدم هذا البحث منهجًا كمّيًا بنوع بحث تجريبي. وكان التصميم المستخدم شبه تجريبي. كانت عينة هذه الدراسة من الصف الثامن-أول (الصف التجريبي) بمجموع 32 طالبًا وطالبة، والصف الثامن-ح (الصف الضابط) بمجموع 32 طالبًا وطالبة. استخدم أسلوب جمع البيانات أسلوب الاختبار (الاختبار القبلي والاختبار البعدي). ، واختبار المعيارية، واختبار التجانس، واختبار الفرضيات N واستخدام في تحليل البيانات اختبار درجة الكسب باستخدام اختبار مان معني

تشير نتيجة هذه الدراسة إلى وجود تأثير لاستخدام نموذج التعلّم القائم على الألعاب مع وسائط حائط الكلمات على نتائج تعلّم الطلاب. ويتضح ذلك من خلال الفرق في الدرجات بين الفصل الضابطة والفصل التجريبي، حيث حصل الفصل التجريبي على درجات أعلى. يمكن استخدام مقترحات للمعلمين باستخدام التعلّم القائم على الألعاب الرقمية مع وسائط حائط الكلمات كوسائط تعليمية بديلة لأنها تجعل الطلاب أكثر نشاطًا وحماسًا في أنشطة التعلم بالإضافة إلى أنها يمكن أن تخلق جوًا تعليميًا ممتعًا للطلاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pentingnya pendidikan untuk upaya membangun potensi nilai tingkat kualitas dan kecerdasan yang tinggi, dan kemampuan bersaing yang sangat kuat sebanding dengan dinamika perkembangan dan perubahan zaman. Berdasarkan kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan telah menjadi faktor krusial yang perlu dipenuhi. Pendidikan memainkan peran yang menentukan dalam kemajuan masa depan suatu bangsa, karena mampu meningkatkan kesejahteraan sosial dan berkontribusi kepada bangsa yang semakin maju¹.

Sementara itu, berdasarkan UU RI No. 20 tahun pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan, serta akhlak mulia. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai tujuan yang mencakup pencapaian prestasi belajar, motivasi belajar, terlibat aktif dalam proses belajar, minat terhadap belajar, dan aspek-aspek lainnya. Faktor-faktor tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, pendekatan pengajaran guru di kelas, dan dukungan motivasi orang tua untuk mengajar anaknya sehingga dapat berprestasi ketika berada di lingkungan sekolah².

¹ Arifudin, "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia."

² UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title."

Berdasarkan pendapat Suparlan pendidikan adalah aspek yang sangat signifikan dan krusial untuk menyiapkan jalan menuju keberhasilan di era globalisasi. Pendidikan mampu untuk dicapai menggunakan berbagai pendekatan, salah satunya yaitu pendidikan di sekolah. Sebuah pendidikan mempunyai 3 komponen primer yaitu: pengajar, peserta didik, serta kurikulum. Ketiga elemen tersebut tidak bisa untuk dipisahkan dan elemen itu berada pada lingkungan sekolah sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar³.

Selain itu, menurut Aini pendidikan adalah kunci utama pada penerapan proses pembelajaran yang terstruktur serta sudah terjadwal. Pendidikan merupakan suatu keperluan pada hidup sebab dalam konteks pendidikan seorang individu tidak hanya memperoleh pengetahuan semata. Namun, ketrampilan yang mampu diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara⁴.

Pembelajaran bisa dikatakan sebagai hubungan antara peserta didik dengan pendidik yang didukung oleh komponen pembelajaran seperti fasilitas, materi ajar, pendekatan guru dalam mengajar, serta situasi lingkungan sekolah serta penilaian yang telah disediakan oleh guru untuk para siswa. Masing-masing komponen dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya untuk pemanfaatan media, model, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Bila model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan Media *Wordwall* dipergunakan dengan sempurna maka dapat berpengaruh terhadap kesuksesan dalam mencapai hasil pembelajaran. Namun, hal tersebut masih banyak dari para guru yang menggunakan metode konvensional selama kegiatan belajar mengajar serta masih terdapat beberapa guru

³ Suwardi, Imam, "Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa."

⁴ Nur'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS."

yang kurang dalam menerapkan model pengajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran terbaru pada era perkembangan teknologi⁵.

Menurut Hanifah proses pembelajaran bisa dikatakan unggul sehingga diperlukan pendidik yang sudah profesional dalam hal mengajar, namun, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran perlu dilibatkan agar pembelajaran dapat efektif. Pengajar menyampaikan materi kepada siswa sehingga terjadi hubungan timbal balik kepada pendidik dan peserta didik. Strategi atau penggunaan model pembelajaran juga sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran karena bisa mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik⁶.

Jika terjadi rasa bosan karena siswa kurang memperhatikan atau kurangnya konsentrasi di ruang kelas, oleh karena itu, metode yang sesuai adalah dengan menyusun strategi pembelajaran berupa model pembelajaran agar peserta didik dapat lebih tertatik dalam belajar. Guru merupakan faktor kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga diharapkan para guru dapat meningkatkan semangat dalam menerima pembelajaran⁷.

Hasil pembelajaran bisa dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena hal tersebut dapat mengadaptasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Model pembelajaran kreatif dan inovatif ini merupakan pembelajaran dengan menggunakan game atau yang dikenal dengan istilah *Game Based Learning*. Pembelajaran berbasis permainan adalah suatu sistem yang telah

⁵ “5 Langkah Tepat Agar Siswa Senang Belajar Di Kelas.”

⁶ Aeni et al., “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd.”

⁷ Noviyanti, “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma.”

diterapkan dalam proses pendidikan, dimana penggunaannya yaitu guru, guru dapat menerapkan permainan untuk memenuhi kebutuhan siswa, semangat belajar mereka dapat dapat meningkat sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar⁸.

Pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional atau dengan menggunakan metode ceramah. Dalam metode ini diharapkan para pendidik memiliki peran penting dalam merangsang siswa agar lebih aktif, mampu berpikir kritis, bersifat edukatif, dan dapat bekerja sama dengan baik saat berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Dengan demikian, murid-murid semakin bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan mampu menguasai materi yang diajarkan dengan lebih mudah. Dan pada akhirnya, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif pada hasil belajar.⁹

Game Based Learning adalah suatu cara untuk memberikan kesempatan belajar berupa game kepada siswa dan juga dapat minat belajar siswa dalam pembelajaran¹⁰. Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi penunjang pengajaran dengan pemanfaatan aplikasi yang dapat dipergunakan pada saat proses pembelajaran. Aplikasi tersebut bisa digunakan solusi inovatif baik online maupun offline sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Sebuah terobosan inovasi yang dapat menarik minat dan meningkatkan minat siswa dalam belajar, aplikasi berbasis

⁸ Winatha and Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar."

⁹ Nur'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS."

¹⁰ Kudri and Maisharoh, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa."

web ini merupakan platform resmi pembelajaran yang bermanfaat untuk membuat latihan soal bagi siswa dan didalam aplikasi tersebut terdapat kuis, teka-teki silang, pengurutan grub, kata yang hilang, mencari kata, kuis gameshow dan lain-lain. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk melihat aktivitas perkembangan kemampuan siswa, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, yang kemudian dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa.¹¹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhana Agung Pratama, dkk dengan judul “Mobile Learning Berbasis *Game Based Learning* Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar”¹² menyatakan bahwa belajar melalui permainan dapat dilakukan karena sangat tidak membosankan bagi siswa, dan model tersebut membuat siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Claudya Banesa Siagian, dkk dengan judul “Penggunaan “Fun With English” Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar”¹³ menyatakan bahwa game based learning yaitu teknik pembelajaran yang bisa dilakukan dengan sarana game online maupun offline yang dapat meningkatkan minat belajar. Metode tersebut juga dapat memanfaatkan teknologi sehingga siswa dapat memahami pemanfaatan teknologi sejak dini.

Kelebihan media wordwall dibandingkan dengan media yang lain yaitu, media wordwall dapat dengan bebas memilih template saat menggunakan media wordwall untuk membuat kuis. Dan masih terdapat banyak jenis permainan yang

¹¹ Savira and Gunawan, “Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.”

¹² Pratama, Ulfa, and Kuswandi, “Mobile Learning Berbasis *Game Based Learning* Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar.”

¹³ Siagian et al., “Penggunaan ‘Fun With English’ Dengan Metode *Game Based Learning* Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar.”

tersedia di website wordwall ini, antara lain teka teki silang, tes, kartu acak, dan masih banyak lagi. Manfaat lainnya adalah game yang dibuat dapat dicetak dalam format pdf, sehingga memudahkan disaat memiliki masalah jaringan. Sehingga wordwall dapat membantu siswa memahami materi dan mudah digunakan untuk menentukan bagaimana hasil belajar siswa tercapai.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada saat Asistensi Mengajar ditemukan bahwa hasil belajar di kelas unggulan pada saat diadakan ulangan harian cukup menurun, kemudian peneliti mencoba untuk mencoba memberikan ulangan harian di kelas reguler dan hasilnya sangat menurun dibandingkan dengan kelas unggulan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum benar-benar memahami materi secara menyeluruh baik di kelas unggulan maupun reguler. Jika hal tersebut bisa terjadi di kelas unggulan maka tidak diragukan lagi bahwa di kelas reguler juga mengalami permasalahan yang sama. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR” (Studi Kasus Siswa Kelas VIII MTsN 1 Lamongan).**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, sehingga didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “ Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Menggunakan Metode *Wordwall* Terhadap hasil Belajar siswa di MTs Negeri 1 Lamongan?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada, sehingga didapatkan tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu “Untuk Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan metode *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lamongan”.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk merancang kebijakan di sekolah, guna menciptakan proses pembelajaran yang optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru untuk menjadi lebih bisa untuk memanfaatkan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan memanfaatkan media *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi, dan pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Bagi Peserta Didik

Harapannya, penelitian ini dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik terkait dengan materi yang diajarkan.

E. Hipotesis Penelitian

Pada Penelitian ini akan menguraikan hipotesis mengenai pengaruh model pembelajaran *game based learning* dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar. Hipotesis adalah kesimpulan yang belum lengkap dan perlu untuk diperkuat dengan penelitian guna membuktikan hipotesis tersebut benar. Pengujian hipotesis secara

empiric atau data lapangan adalah satu-satunya untuk membuktikan kebenaran yang ada di lapangan. Hipotesis tersebut digunakan untuk mengusulkan jawaban sementara terhadap pernyataan penelitian, hipotesis juga digunakan dalam merumuskan keterkaitan atau hubungan antara dua atau lebih variable atau faktor yang akan diuji dalam penelitian¹⁴ antara lain adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (Ha) :

Adanya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Wordwall* terhadap hasil belajar di Mts Negeri 1 Lamongan.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *game Based Learning* dengan media *Wordwall* terhadap hasil belajar di Mts Negeri 1 Lamongan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Lingkup Penelitian ini mencakup :

1. Objek penelitian ini adalah Pelajaran IPS kelas VIII di MTsN 1 Lamongan.
2. Variable utama dalam penelitian ini ada dua yaitu independen yang berarti model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Wordwall*, kemudian variable dependen yaitu hasil belajar siswa.
3. Subject dari penelitian ini adalah peserta didik di kelas VIII di MTsN 1 Lamongan
4. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

¹⁴ Abdullah, *Living in the World That Is Fit for Habitation : CCI's Ecumenical and Religious Relationships*.

5. Penelitian akan berfokus pada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa.
6. Materi pembelajaran Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan

G. Orisinalitas Penelitian

Peneliti tidak hanya mengkaji keunikan penelitian dalam mengembangkan proposal skripsi, namun penulis juga mengkaji penelitian lain yang memiliki desain serupa untuk mengetahui perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya, bagaimana penelitian sebelumnya atau apakah ada hubungannya dengan penelitian sebelumnya yang diteliti, antara lain :

1. Rosnah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar” yang dilakukan tahun 2017. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas I-B banyak yang tidak mencapai KKM. Hanya 59,4% siswa yang mencapai nilai KKM. hasil belajar sebelum PTK sebesar 69,9 termasuk dalam kategori “kurang baik”. Berdasarkan PTK I sesi 1 hasil belajar sebesar 72,5 dengan kategori “cukup baik” dan sesi 2 sebesar 74,7 dengan kategori “cukup baik”. Pada sesi II pertemuan 3 hasil belajar siswa sebesar 80 dengan kategori baik dan pada pertemuan ke 4 hasil belajar siswa sebesar 82,2 dengan kategori baik. Tingkat ketuntasan individu sebelum PTK berjumlah 19 (59,4%) orang. Kelulusan individu pada siklus I, sesi 1 sebanyak 28 (87,7%) dan pada sesi 2 sebanyak 29 (90,6%). Lulusan individu siklus II sesi 3 ada 30 (90,6%) dan sesi 4 ada 31 (96,9%). Oleh

karena itu, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas I-B¹⁵.

2. Shellyna Fidya Silka, dkk dengan judul “Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X” yang dilakukan tahun 2023. Hasil dari penelitian ini berupa pengembangan media yang sudah dibuat berupa qr code yang dapat diakses oleh para pembaca, hasil validasi materi dan media dengan nilai rata-rata 77,86% dan 88,94% meskipun dengan sedikit revisi dan responsiswa memiliki skor rata-rata 89,05% dengan interpretasi sangat baik. Hasil penelitian secara keseluruhan yakni pengembangan game wordwall hasil penelitian dapat digunakan untuk pembelajaran¹⁶.
3. Mohammad Fikriansyah, dkk dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran” yang dilakukan pada tahun 2022. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diujikan dengan rumus persamaan korekasi product moment dengan taraf signifikansi 5% dan 95% tingkat kepercayaan dan tingkat signifikansi 1% dan tingkat kepercayaan 99%, hasil r-hitungnya adalah 0,955. Sedangkan pada r-tabel dengan 50 responden diketahui r-tabel sebesar 0,284 dan 0,368. Setelah dibandingkan dengan r-hitung ternyata r-hitung lebih besar dari r-tabel ($0,284 < 0,955 > 0,478$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, diinterpretasi

¹⁵ Rosnah, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar.”

¹⁶ Fidya Silka et al., “Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X.”

penilaian, koefisien korelasi yang ditemukan adalah 0,955 yang berada diantara 0,80-1.000 sehingga termasuk dalam kategori sangat kuat¹⁷.

4. Nurlia Br Ginting, dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Peahaman Ips Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di SD 020254 Kota Binjai” yang diteliti pada tahun 2023. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang dihasilkan oleh model pembelajaran game based learning tipe Wordwall dengan menggunakan metode ceramah dengan hasil analisis t-test sebesar $0,01 < 0,05$ ¹⁸.
5. Isti Nasaroh, dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas III SD Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022” dapat disimpulkan bahwa setelah menganalisis uji T dan uji Grain untuk pengaruh penggunaan media wordwall, sedangkan untuk uji skala likert digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat siswa tentang media wordwall diperoleh data uji T yang memiliki nilai signifikasi kurang dari 0,05 yaitu 0,000 maka nilai pretest dan post teset memiliki keterkaitan. Namun untuk perhitungan menggunakan uji grain diperoleh data 0,5633, sehingga terdapat pengaruh dalam meningingkatkan kemampuan belajar peserta didik pembelajaran matematika, selain itu hasil kuesioner juga menunjukkan data presentase 76% sehingga termasuk dalam kategori kuat.

¹⁷ Mohammad Fikriansyah and Idzi' Layinnati, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran.”

¹⁸ Dan, Di, and Kota, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TIPE WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN IPS MATERI KERAGAMAN SUKU.”

Hasil penelitian secara keseluruhan yakni penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar mayermatika di kelas III Sd dari nilai rata-raya pretest 73 mnejadi rata-rata posttest 88¹⁹.

6. Nila Kurnia, dkk dengan judul “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri” yang diteliti pada tahun 2023. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa siklus I diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 63 % atau 15 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 37 % atau 9 siswa belum tuntas belajar. Hasil dari siklus II didapatkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 83 % atau 20 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 17 % atau 4 siswa belum tuntas belajar. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 20 % siswa yang memenuhi kriteria tuntas dalam belajar²⁰.

Tabel 1. 1 orisinalitas penelitian

No	Nama peneliti, Judul Penelitian, (Jurnal, Skripsi, Thesis) Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	“Rosnah, Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Ilmu	1. Variabel terhadap hasil belajar 2. Metode kuantitatif	1.Menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based learning</i> 2.Mata pelajaran PKn Kelas I tingkat SD	Pada penelitian ini berfokus pada Penerapan problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar PKn

¹⁹ Guarango, “No Title”העינים לנגד שבאמת מה את לראות קשה הכי.”

²⁰ Kurnia, Permana, and Permatasari, “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.”

	Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora, 2017”		3.Lokasi penelitian	siswa di Sekolah Dasar.
2	“Shellyna Fidya Silka, dkk Pengembangan Media Game based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X, khatulistiwa : Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 2023”	1.Menggunakan model pembelajaran Game Based Learning 2.Menggunakan media wordwall	1.Variabel pembelajaran dasar kuliner program keahlian kuliner 2.Metode R&D 3.Kelas X tingkat SMK 4.Lokasi penelitian	Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan media game based learning pada pembelajaran dasar kuliner siswa smk pada program keahlian di kelas X
3	“Mohammad Fikriansyah, dkk Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran, Jurnal Pendidikan Islam, 2022”	1.Menggunakan media wordwall 2.Metode kuantitatif 3.Variabel hasil belajar	1.Materi yang diteliti 2.Lokasi dan kelas yang diteliti	Pada penelitian ini berfokus pada pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi fiqih dikelas VII
4	Nurlia Br Ginting, dkk Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Ips Materi Keberagaman Suku	1.Menggunakan model pembelajaran game based learning 2.Menggunakan media wordwall 3.Metode kuantitatif	1.Variable pemahaman materi keberagaman bangsa dan budaya 2.Lokasi dan kelas yang diteliti	Pada penelitian ini berfokus pada Pengaruh model pembelajaran game based learning tipe wordwall terhadap pemahaman

	Bangsa dan Budaya Di SD 020254 Kota binjai, 2023	4.Mata pelajaran Ips		maeri keberagaman suku bangsa dan budaya
5	“Isti Nasaroh, dkk Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas III SD Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022”	1.Menggunakan media wordwall 2.Metode kuantitatif	Penelitian ini berfokus pada kemampuan belajar Mata pelajaran matematika	Pada penelitian ini berfokus pada Pengaruh penggunaan media wordwall dalam peningkatan kemampuan belajar matematika.
6	“Nila Kurnia, dkk Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri, jurnal simiki pedagogia, 2023”	1.Menggunakan media wordwall 2.Variable hasil belajar siswa 3.Metode kuantitatif	1.Lokasi yang diteliti 2.Kelas yang diteliti	Pada penelitian ini berfokus pada implementasi media wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat sejumlah penelitian yang membahas pengaruh penerapan Game Based Learning maupun penerapan wordwall secara umum, namun peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang permasalahan yang terjadi di MTsN 1 lamongan terhadap menurunnya hasil belajar siswa baik di kelas unggulan maupun reguler dengan menerapkan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah proses menentukan variable sehingga dapat diukur secara konkret dan pengumpulan data akan lebih mudah²¹. Pada penelitian ini definisi operasionalnya yaitu :

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menampilkan permainan yang menarik dan menyenangkan yang melibatkan siswa dalam mencapai tujuan akhir sehingga dapat mengembangkan atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Manfaat dari model pembelajaran *Game Based Learning* seperti dapat memotivasi siswa, dapat menambah literasi dan keterampilan, sebagai media sehingga tidak membuat jenuh, dsb. Model pembelajaran *Game Based Learning* digunakan pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan.

2. Media *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi browser yang menarik. Aplikasi ini dirancang khusus untuk menjadi sumber belajar, media maupun alat penilaian yang menyenangkan untuk siswa. Di dalam website *Wordwall* juga menyertakan contoh karya guru untuk membantu para pengguna baru untuk dapat memahami gambaran-gambaran yang akan dibuat. Sehingga *Wordwall* dapat diartikan sebagai aplikasi website yang digunakan untuk membuat game yang berbasis kuis yang sangat menyenangkan dan aplikasi website ini sangat cocok untuk penilaian aktivitas pembelajaran.

²¹ Gustnest Binalay et al., "Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado the Influence of Attitudes, Subjective Norms, and Motivation on Purchase Intention At Unsrat Economic and Business Faculty Students in Manado."

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah gambaran perkembangan yang dimiliki oleh siswa dalam awal proses pembelajaran sampai akhir. Kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan bukti kemahiran siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran dan dapat membantu mengevaluasi hasil pembelajaran.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk memberikan pedoman berpikir sistematis, pembahasan penelitian didasarkan pada sistem yang jelas dan terstruktur :

a. **BAB I : Pendahuluan**

BAB I dijabarkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional.

b. **BAB II : Landasan Teori**

BAB II berisikan teori-teori yang didalamnya membahas konsep model pembelajaran *Game Based Learning*, *Wordwall*, dan Hasil belajar serta berisi kerangka berpikir.

c. **BAB III : Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang subjek penelitian, metode dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, pengujian hipotesis dan metode penelitian.

d. **BAB IV : Paparan Data dan Hasil Penelitian**

Bab IV menjelaskan tentang presentasi hasil penelitian setelah selesai, termasuk profil sekolah dan data penelitian.

e. BAB V : Pembahasan

Bab ini berisi mendiskusikan objek penelitian, menemukan solusi untuk masalah dan menginterpretasikan hasilnya secara realistis..

f. BAB VI : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. berisi pokok-pokok pembahasan dan saran-saran yang dapat menjadi bahan pelengkap dan tambahan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Game Based Learning

a. Pengertian Game Based Learning

Berikut ini adalah pengertian dari *Game Based Learning* menurut beberapa pandangan:

1. Menurut Torrente (2020) dalam pembelajaran *Game Based Learning* ialah pemanfaatan permainan dengan mengarah ke tujuan jenjang pendidikan dan sebagai instrumen pembelajaran yang sangat berarti dalam pembelajaran diantaranya :²²
 - a. Memberikan motivasi serta mengikutsertakan semua peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Meningkatkan keterampilan peserta didik, termasuk keterampilan berhitung dan literasi .
 - c. Sebagai metode untuk mengatasi gangguan kognitif.
 - d. Menjalankan tugas atau bidang tertentu sebelum menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
 - e. Memberikan kewenangan kepada siswa untuk menjadi pembuat multimedia atau konten berbasis game
2. Menurut Prensky (2016) strategi pembelajaran yang dikenal sebagai “*Game Based Learning*” memanfaatkan aplikasi website yang berguna

²² Winatha and Setiawan, “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.”

untuk membantu proses pembelajaran. Dengan memakai pembelajaran berbasis game kita dapat memberikan rangsangan pada bagian penting yaitu pembelajaran antara lain emosional, intelektual dan psikomotorik²³.

3. Menurut Nolan & McBride (2015) model pembelajaran berbasis game sangat cocok untuk proses pembelajaran karena sebagian besar mencakup elemen bermain, yang merupakan kebutuhan penting bagi anak usia sekolah. Dalam metode ini, konten pendidikan atau prinsip-prinsip pembelajaran digabungkan dengan elemen permainan, bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian yang diberikan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis game yaitu pendekatan dengan media pembelajaran yang menggabungkan konsep belajar dengan sebuah permainan baik menggunakan perangkat lunak maupun permainan tanpa perangkat lunak. Perangkat lunak yang dipakai antara lain seperti Smartphone, laptop maupun perangkat lunak lainnya. Berikut terdapat beberapa penerapan (Sintaks) *game based learning* dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Pilih game yang sesuai dengan tema dengan berbantuan aplikasi atau website *wordwall*, dalam tahapan ini guru memilih game yang sesuai untuk diimplementasikan dalam penerapan pembelajaran, yang sesuai dengan penerapan materi, jika permainan yang sudah dipilih tepat dan siswa memahami materi secara mendalam, prestasi belajar akan

²³ Astuti, Suyanto, and Sukoco, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

mengalami peningkatan secara signifikan. Contoh, guru mengajar mengenai materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan, sehingga diperlukan penggunaan media game seperti wordwall untuk mempermudah penyampaian materi selama proses pembelajaran.

- b. Penjelasan konsep, Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang gambaran umum kepada para siswa tentang subjek. Guna untuk meningkatkan pemahaman mereka yang nantinya akan dijadikan sebagai bagian dari permainan. Di samping itu, langkah ini melibatkan guru yang memberikan penjelasan. terkait permainan yang akan dilibatkan.
- c. Peraturan, pada tahap ini, guru memberikan penjelasan mengenai aturan yang harus dipatuhi oleh siswa selama permainan.
- d. Bermain game, Dalam tahap ini, siswa akan melakukan permainan melalui penggunaan media yang disiapkan oleh guru.
- e. Ringkasan materi, setelah permainan berakhir, siswa menyusun ringkasan materi atau mencatat beberapa point kunci yang nantinya akan dijelaskan lebih rinci oleh guru selama keberlangsungan permainan.
- f. Refleksi, siswa akan mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru²⁴.

b. Karakteristik Game Based Learning

Metode permainan ialah metode penyajian materi pembelajaran melalui permainan. Potensi yang ada dalam permainan menjadikannya sebagai media pembelajaran yang sangat bisa dimanfaatkan yang motivatif bagi siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi, permainan

²⁴ Mathematics, "Tinjauan Teoretis Game Based Learning."

juga memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Siswa yang memanfaatkan permainan dalam pembelajaran cenderung lebih cepat memahami materi daripada siswa yang diajar dengan metode konvensional²⁵.

Metode pembelajaran game juga mempunyai beberapa kelebihan yang tidak ada dalam metode pembelajaran lainnya, seperti membuat siswa menjadi lebih aktif, pemberian umpan balik secara langsung, serta kemampuan untuk mengulangi pengaturan dan event dalam suatu proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis game memiliki nilai edukatif yang tinggi karena dapat mengembangkan ketrampilan seperti kemampuan pengambilan keputusan, komunikasi kelompok, dan pemikiran kritis yang tepat.²⁶

c. Kelebihan Penggunaan Game Based Learning

Berikut ini adalah kelebihan metode *Game Based Learning* diantaranya sebagai berikut :

1. Interaktif, menyenangkan serta melatih kolaborasi dan pemilik pemikiran baru.
2. Memfasilitasi dalam proses pembelajaran dengan kemampuan mengurangi tingkat stress
3. Memiliki daya tarik khusus yang mendorong dalam proses belajar dan menerima kritik yang menyenangkan dan berpikir kritis.

²⁵ Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar."

²⁶ Hidayat, "Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan."

4. Mampu menilai tingkat pengetahuan, meningkatkan daya ingat yang tinggi, membantu siswa bersantai setelah belajar, dan menginspirasi kecintaan untuk belajar. Selain itu, terdapat kelebihan menempatkan permainan ini berbasis permainan membiasakan diri untuk beralih antara pembelajaran daring dan luring²⁷.

d. Kekurangan penerapan Game Based Learning

Berikut metode *Game Based Learning* terdapat beberapa dari kekurangan diantaranya :

1. Memerlukan perangkat dan bahan tambahan.
2. Kondisi di dalam kelas seringkali tidak mendukung
3. Alokasi waktu pembelajaran yang lama
4. Persiapan pembelajaran perlu dilakukan dengan cermat²⁸.

e. Indikator Penerapan Game Based Learning

Indikator yaitu ukuran atau kombinasi ukuran yang memberikan gambaran tentang proses, atau proyek atau produk yang akan kite teliti. Indikator²⁹. Berikut ini adalah indikator penerapan Game Based Learning yaitu:

1. Tingkat pemahaman siswa.
2. Tingkat keseriusan siswa
3. Tingkat emosional siswa.
4. Tingkat keaktifan siswa.
5. Tingkat minat dan keinginan siswa untuk belajar.

²⁷ Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal."

²⁸ Oktavia, *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.

²⁹ "Indikator: Pengertian, Fungsi, Dan Jenisnya - Insan Pelajar."

6. Tingkat hasil akademik dari siswa.

2. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

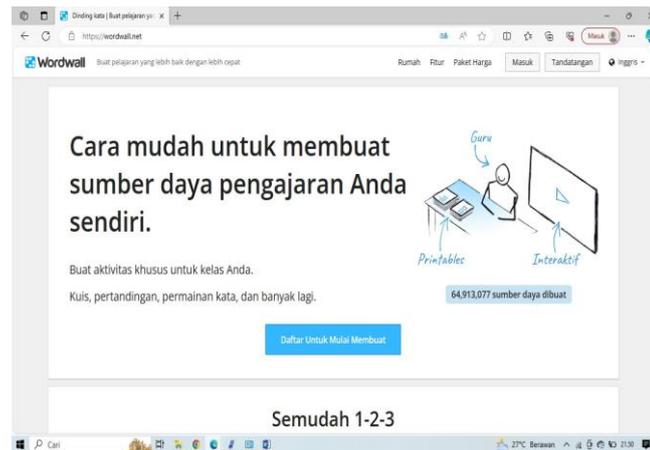
Wordwall ialah salah satu aplikasi berbasis web yang dapat difungsikan sebagai alat bantu pembelajaran atau instrument penilaian yang menarik untuk siswa, baik dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring³⁰.

Wordwall ialah suatu aplikasi yang berbentuk website yang menarik. Website ini khusus dirancang untuk yang fungsinya sebagai media, dan instrumen evaluasi yang menyenangkan untuk siswa. Di halaman wordwall, terdapat contoh karya dari guru, memberikan pengguna baru gambaran tentang seperti apa kreasi yang dapat dihasilkan menggunakan aplikasi ini³¹.

Wordwall juga merupakan website yang dapat dipergunakan sebagai permainan yang dapat melibatkan siswa dengan berpartisipasi dalam format kuis, survei dan diskusi. Siswa yang mengikuti permainan tidak perlu untuk membuat akun baru karena bisa dilakukan dengan cara mengakses melalui web yaitu www.wordwall.net dan dapat menginstal aplikasinya melalui Playstore. (Sulfi Purnamasai, Soffi Soffiatun, dkk). Berikut adalah gambar pada tampilan *wordwall*.

³⁰ Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar."

³¹ Wafiqni and Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan."



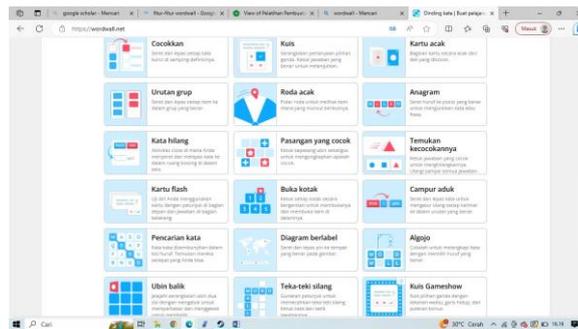
Gambar 2. 1 Tampilan Awal

Gambar diatas adalah gambar awal dari platfrom *wordwall* yang memperlihatkan beberapa bagian awal seperti home, features, contact, price plans, login, sign up, dan pilihan bahasa yang dapat digunakan yaitu bahasa english, indonesia, melayu, dan lain-lain yang dpat digunakan pada platform.

b. Fitur-Fitur Wordwall

Aplikasi pada website *Wordwall* ini mempunyai berbagai banyak fitur antara lain seperti permainan pencocokan, kuis, menemukan kecocokan, kata yang hilang, dan lain sebgaiannya³². gambar 2.2 di bawah ini menunjukkan istilah *wordwall*.

³² Marhaeni, Fitri, and Fariha, "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta."



Gambar 2. 2 Fitur Wordwall

Gambar 2.2 adalah fitur yang ada dalam aplikasi atau website *Wordwall* diantaranya yaitu :

1. *Match up*/mencocokkan, semua siswa diminta untuk menyeret dan melepaskan setiap kata kunci serta definisinya.
2. *Quiz*/ kuis, semua siswa diminta untuk memberikan jawaban atas pertanyaan pilihan ganda, dan semua siswa memilih jawaban yang benar.
3. *Random cards*/kartu acak, Kartu yang dikocok secara otomatis harus ditebak oleh peserta didik.
4. *Group sort*/ urutan grup, semua siswa diminta untuk menyeret dan menjatuhkan semua elemen ke dalam bagian/kolom yang benar..
5. *Random wheel*/ roda acak, peserta didik diminta untuk mengisi roda secara acak dan kemudian mereka akan mendeskripsikan gambar tersebut..
6. *Anagram*, Peserta didik disarankan untuk menggambar huruf yang benar sehingga dapat membentuk kalimat atau kata-kata yang tepat.

7. *Missing word*/kata hilang, semua siswa diminta untuk menyeret jawaban yang benar kemudian melepas kata kedalam ruang yang kosong.
8. *Matching pairs*/pasangan yang cocok, peserta didik diminta untuk memasangkan dengan cara mengetuk jawaban yang benar sampai jawaban tersebut sesuai.
9. *Find the match*/temukan kecocokannya, siswa diminta untuk mengetuk atau mencocokkan sampai jawaban yang benar.
10. *True or false*/kartu flash, peserta didik diminta untuk memilih jawaban benar atau salah.
11. *Open the box*/buka kotak, semua siswa diminta untuk membuka kotak kemudian peserta didik tersebut diminta untuk menjawab pertanyaan dari kotak tersebut.
12. *Unjumble*/campur aduk, peserta didik diminta untuk menyeret jawaban yang tepat kemudian melepas jawaban tersebut sampai menjadi kalimat atau jawaban yang benar.
13. *Wordsearch*/pencarian kata, semua siswa diminta untuk mencari kata yang disembunyikan dalam kisi huruf dan diminta peserta didik dapat menemukan kata tersebut secara cepat dan tepat.
14. *Labelled diagram*/diagram berlabel, peserta didik diminta untuk mencari nama atau grafik pada gambar yang tersedia.
15. *Hangram/algajo*, peserta didik diminta untuk memilih huruf yang benar untuk melengkapi kata yang benar dan tepat.

16. *Flip tiles*/ubin balik, semua siswa diminta untuk mengetuk dan mengusap untuk memperbesar dan membalik deretan ubin dua sisi.
17. *Crossword*/teka-teki silang, murid-murid diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan kemudian jawaban tersebut di ketik di kolom yang sudah disediakan.
18. *Gameshow quiz*/kuis gameshow, peserta didik diminta untuk menyelesaikan masalah dalam waktu yang ditentukan

c. Karakteristik Wordwall

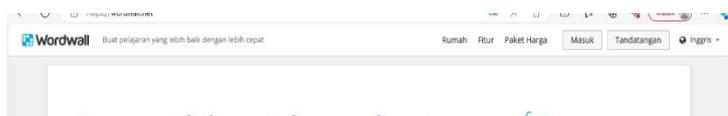
Adapun karakteristik media pembelajaran *Wordwall* antara lain yaitu :

1. Tingkat kesulitannya dalam media *Wordwall* dapat disesuaikan dengan dengan siswa, pada media tersebut berbagai tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan level yang berbeda-beda, sehingga semakin tinggi levelnya maka akan semakin tinggi untuk tingkat kesulitannya. Oleh karena itu, media ini dapat dimanfaatkan oleh para pengajar untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.
2. Tampilan yang menarik, dapat menjadikan siswa lebih semangat untuk menjawab pertanyaan sehingga dapat membimbing siswa dalam mencapai tujuan berdasarkan kemampuannya.
3. Menambah pengalaman baru bagi siswa, mereka mungkin dapat mencoba dengan berbagai permainan yang telah disediakan dan siswa dapat merasakan menang dan kalah, namun mereka akan terus dapat mengulangi game tersebut.

d. Cara Mengakses Wordwall

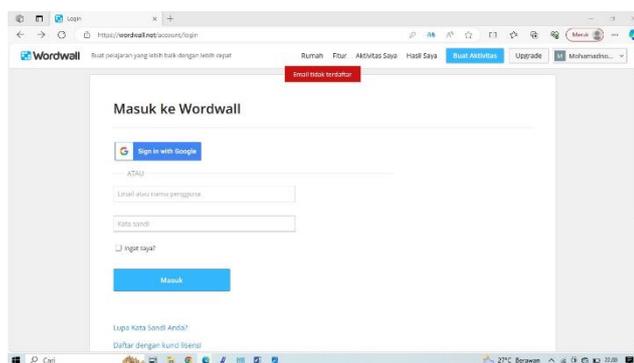
Ada beberapa cara untuk mengakses media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, yaitu yang pertama, untuk admin bisa di akses oleh guru sebagai orang yang membuat soal dengan cara mengakses melalui website <https://Wordwall.net> dan peserta yaitu siswa menjawab pertanyaan guru melalui link website yang telah dibagikan oleh guru. terdapat beberapa langkah-langkah dalam mengakses media pembelajaran *Wordwall* diantaranya :

1. Silahkan masuk pada website <https://Wordwall.net> kemudian akan ada tampilan awal berupa log in atau masuk di pojok kanan sebelah atas. Selanjutnya klik login atau masuk. Dibawah ini merupakan gambar 2.3 yang menampilkan tampilan log in ke aplikasi *Wordwall*



Gambar 2. 3 tampilan log in

2. Silahkan masuk dengan menggunakan account yang sudah ada atau dengan menggunakan account baru dengan cara mendaftar

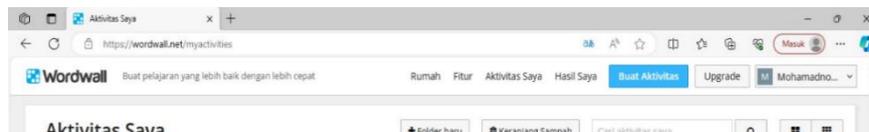


Gambar 2. 4 menu log in ke aplikasi Wordwall

memasukkan email beserta passwordnya. Dibawah ini merupakan

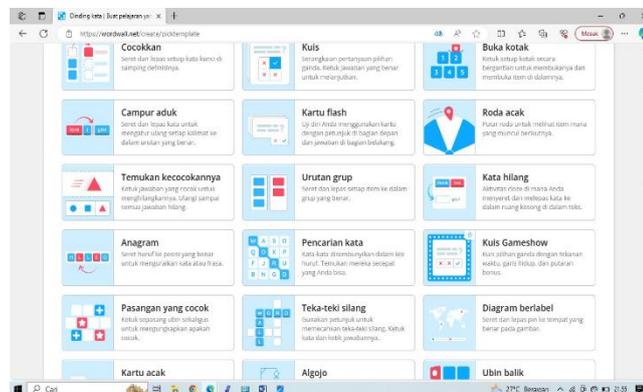
gambar 2.4 yang menampilkan menu log in atau masuk dengan account yang sudah ada.

- Setelah itu silahkan klik menu buat aktivitas atau *My Activities* pada menu bagian pojok kanan atas. Dibawah ini merupakan gambar 2.5 yang menampilkan menu aktivitas atau *My Activities*



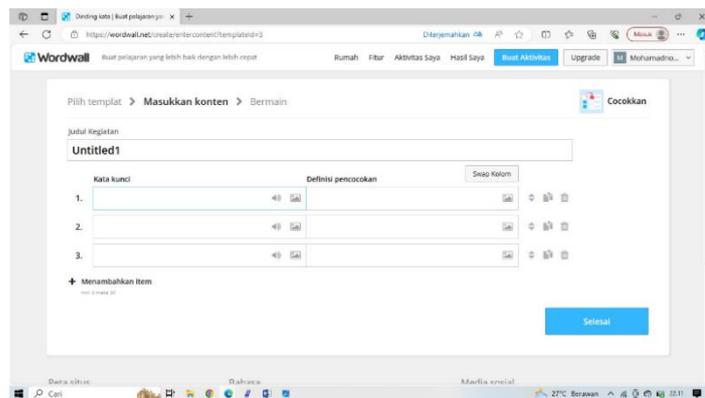
Gambar 2. 5 tampilan menu aktivitas atau My Activities

- Setelah itu emplat kuis akan muncul, kemudian pilih templat kuis yang akan diujikan kepada siswa. Dibawah ini merupakan gambar 2.6 yang menampilkan menu templat



Gambar 2. 6 tampilan menu templat kuis

5. Setelah itu guru atau admin membuat konten atau pertanyaan (bisa berupa gambar, teks maupun suara) yang akan diujikan kepada siswa dengan menggunakan templat yang sudah dipilih. Gambar 2.7 merupakan gambar yang menampilkan menu untuk admin atau guru dalam membuat pertanyaan.



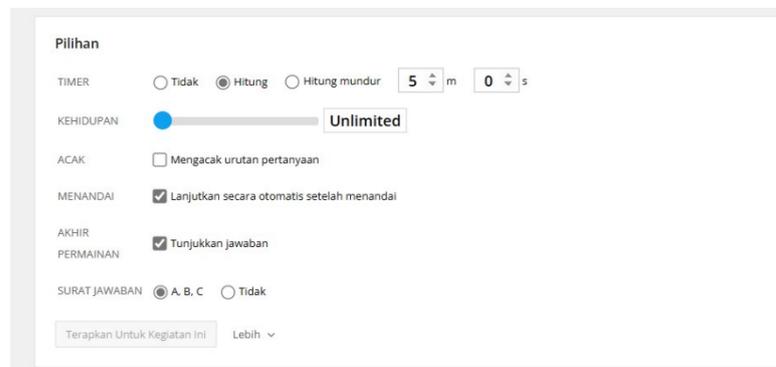
Gambar 2. 7 tampilan menu untuk membuat daftar konten atau pertanyaan

6. Setelah itu jika daftar konten atau pertanyaan sudah selesai kemudian klik di bagian selesai pada menu pojok bawah sebelah kanan. Gambar 2.8 merupakan gambar yang menampilkan menu selesai



Gambar 2. 8 tampilan menu selesai

7. Setelah itu, kita bisa menyesuaikan waktu dalam pengerjaan soal-soal, acak soal, menandai, dan lain sebagainya. Gambar 2.9 merupakan gambar yang menampilkan pilihan penyesuaian dalam pengerjaan soal.



Gambar 2. 9 tampilan penyesuaian dalam pengerjaan soal

8. Setelah itu, kita bisa menyesuaikan pilihan tema sehingga siswa tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran. Gambar 2.10 merupakan menu yang menampilkan pilihan tema.

Gambar 2. 10 tampilan penyesuaian tema.

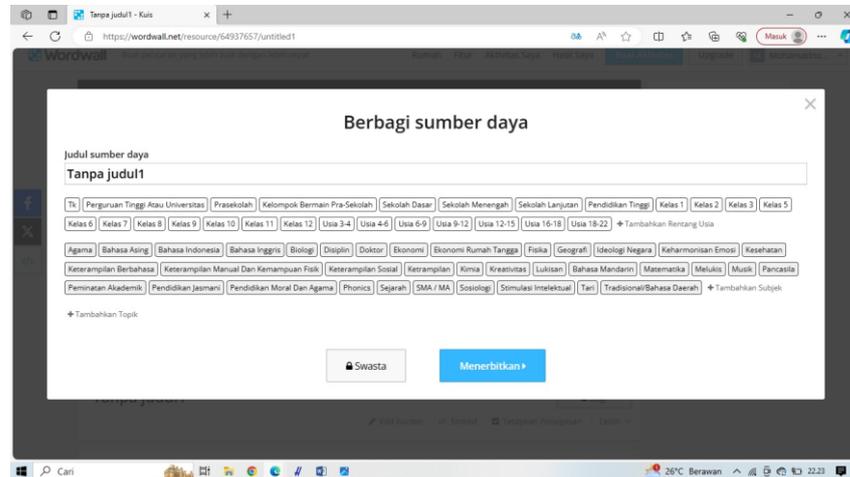


9. Setelah itu klik share pada bagian kanan bawah pada soal, gambar 2.11 merupakan menu yang menampilkan menu share.

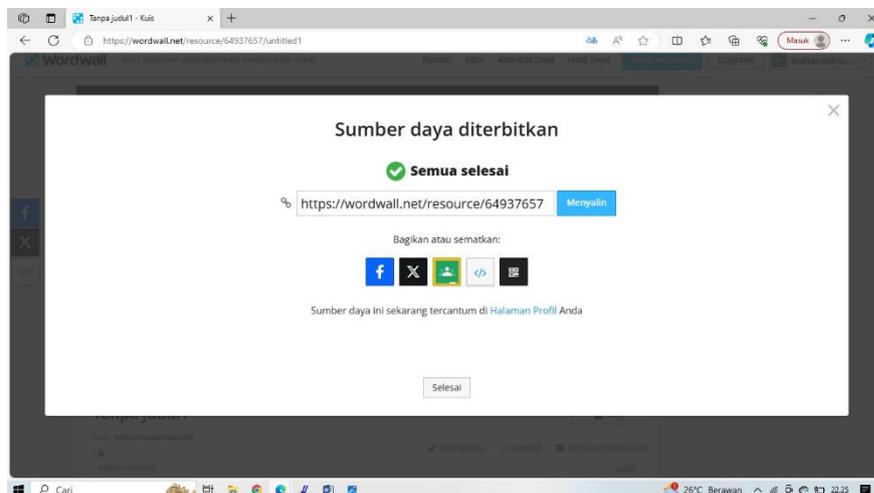


Gambar 2. 11 menu tampilan share

10. Kemudian setelah mengeklik share maka akan muncul tampilan seperti yang adadi gambar. Selanjutnya klik bagian menerbitkan/publish



Gambar 2. 12 tampilan publish.



Gambar 2. 13 merupakan menu tampilan share

11. Selanjutnya copy/menyalin link yang seperti di gambar, kemudian klik done/selesai. Gambar 2.13 merupakan tampilan link yang sudah dapat dishare.

12. Kemudian guru/admin bisa memberikan link yang sudah di copy kepada siswa dan siswa mengeklik link yang sudah dibagikan, selanjutnya akan muncul tampilan soal/pertanyaan seperti di bawah ini



Gambar 2. 14 tampilan soal/pertanyaan

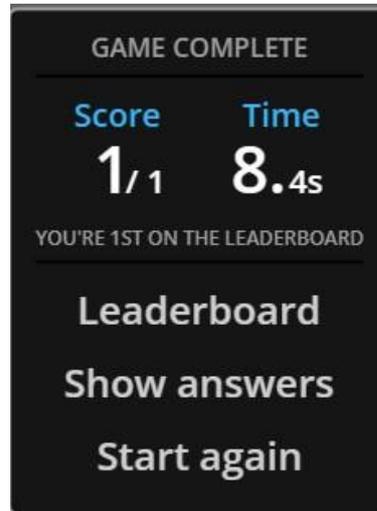
di gambar 2.14.

13. Selanjutnya siswa bisa klik di bagian start untuk memulai soal pada permainan, dan dipojok kiri bagian atas terdapat waktu dalam pengerjaan soal, selanjutnya di bagian kanan atas terdapat gamba “√” jika soal tersebut benar dijawab, seperti gambar 2.15

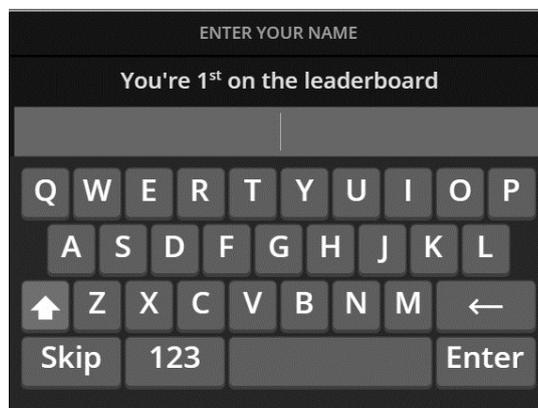


Gambar 2. 15 tampilan soal ketika sudah di start

14. Setelah siswa sudah selesai menjawab maka akan muncul score dan waktu yang sudah di tempuh dalam mengerjakan soal, kemudian siswa mengklik leaderboard, seperti gambar 2.16



Gambar 2. 16 tampilan sesudah mengerjakan soal



Gambar 2. 17 tampilan penulisan nama siswa.

15. Setelah mengklik leaderboard maka akan masukan nama, seperti gambar 2.17 yang ada di bawah ini. Kemudian siswa memasukan nama kemudian klik di bagian enter.

16. Yang terakhir akan muncul urutan nama teratas dengan dimuali dari pengerjaan soal benar semua kemudian dilanjutkan dengan waktu pengerjaan tercepat. Seperti gambar 2.18 yang ada dibawah ini.

Leaderboard		
1 st	novan	1 8.4s
2 nd		
3 rd		
4 th		

✓ 1

Gambar 2. 18 tampilan hasil pengerjaan.

e. Keuntungan Wordwall

Keuntungan dari aplikasi *wordwall* adalah :

1. *Wordwall* memiliki kemampuan untuk menyajikan sistem pembelajaran yang signifikan dan mudah diikuti oleh siswa dari sekolah dasar hingga menengah atas.
2. Model tugas terdapat dalam *Wordwall* yang dapat diakses oleh siswa dengan perangkat seluler mereka..
3. Memiliki sifat yang kreatif³³.

f. Kekurangan Wordwall

1. Kekurangan dari Aplikasi *Wordwall* yaitu :
2. Dalam penggunaanya, huruf yang bersifat tetap dan tidak dapat diubah.
3. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
4. Hanya dapat terlihat karena media visual³⁴.

³³ Mujahidin et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti.”

³⁴ Mujahidin et al.

g. Indikator Wordwall

1. Prinsip pembelajaran sambil bermain diaplikasikan melalui penggunaan media.
2. Mampu memicu minat siswa.
3. Siswa dapat mudah untuk mengoprasikannya.
4. Membangkitkan kebahagiaan dalam mencoba pembelajaran melalui permainan edukasi berbasis *Wordwall*.
5. Mengembangkan kapasitas ingatan siswa³⁵.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran merupakan proses pertumbuhan siswa, tujuan ini terwujud melalui keterlibatan aktif siswa dan guru sebagai subjek dalam interaksi pembelajaran. Pembelajaran memerlukan partisipasi mental dan keaktifan siswa. Dengan demikian kegiatan pembelajaran bukanlah sepihak antara guru dan siswa. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada partisipasi siswa secara keseluruhan dibawah bimbingan guru. kegiatan pembelajaran akan berlangsung maksimal apabila siswa turut berpartisipasi penuh dalam seluruh rangkaian aktivitas dalam kegiatan pembelajaran³⁶.

Aktivitas siswa dan hasil belajar merupakan permasalahan penting dan mendasar yang tidak dapat diabaikan, sehingga perlu untuk dikembangkan oleh setiap guru dalam proses pembelajaran. Aktivitas

³⁵ Nisa and Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar."

³⁶ Lestari, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika."

belajar dapat memupuk potensi dari setiap siswa untuk melakukan transformasi perilaku tertentu selama proses belajar. Dalam konteks ini, siswa perlu memiliki kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran³⁷.

Pencapaian yang telah diperoleh siswa selama proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar siswa melalui ujian dan latihan soal, proses tanya jawab dalam bentuk pertanyaan dan respon memiliki peran penting dalam mencapai pencapaian hasil pembelajaran. Di lingkungan akademis, sering diungkapkan bahwa kesuksesan pendidikan tidak hanya bergantung pada nilai yang tercantum dalam rapor atau ijazah siswa, melainkan lebih pada pencapaian dalam aspek kognitif yang dapat diukur dari hasil pembelajaran siswa³⁸.

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Menurut teori Bloom membagi bidang pembelajaran, juga dikenal sebagai tujuan pembelajaran, menjadi tiga bagian antara lain³⁹ :

1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif merupakan aspek kemampuan yang menyangkut aspek pengetahuan, penalaran dan berpikir. Pembelajaran hampir selalu terjadi dalam ranah kognitif. Sulit untuk membayangkan bahwa siswa dapat berpikir tanpa domain kognitif.⁴⁰ Penguasaan aspek kognitif siswa meliputi perilaku yang ditunjukkan melalui komponen kognitif, seperti

³⁷ Besare, "Hubungan Minat Dengan Aktivitas Belajar Siswa."

³⁸ Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM."

³⁹ Setiawati, "HELPER" Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA."

⁴⁰ Fauzet, "Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

pengetahuan dan kemampuan untuk berpikir kritis. Pengetahuan dan ketrampilan siswa terlihat dari perkembangan teori yang dimiliki siswa, serta daya ingat berpikir siswa yang mampu menyimpan informasi baru yang diberikan kepadanya. Misalnya, siswa baru mempelajari pengertian budaya, lingkungan, dan masyarakat. Maka secara umum, siswa yang memiliki ranah kognitif kuat maka dapat mengingat dan memahami definisi baru yang dipelajarainya⁴¹.

Ranah kognitif ini terbagi menjadi enam level yaitu :

a. Pengetahuan / *Knowledge*

Pengetahuan pada tingkat ini, yaitu proses kemampuan untuk menyebutkan kembali atau menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan.

b. Pemahaman / *Comperhension*

Pemahaman pada tingkat ini, yaitu menerangkan kembali atau merumuskan kembali dengan menggunakan kata asli.

c. Penerapan / *Application*

Penerapan pada tingkat ini, yaitu menerapkan, mengubah, memodifikasi pada suatu objek.

d. Analisis / *Analysis*

Pada proses analisis ini yaitu membedakan atau membandingkan sehingga dapat memecahkan suatu masalah.

⁴¹ Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan."

e. Sintesis / *Syntheis*

Pada proses sintesis ini siswa diharapkan mampu menciptakan dan menyusun kembali unsur-unsur menjadi satu integritas.

f. Evaluasi / *Evaluation*

Pada proses evaluasi ini siswa diharapkan mampu menyimpulkan atau mengevaluasi dalam suatu keputusan.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup faktor-faktor seperti sikap, nilai, perasaan, emosi, dan sejauh mana suatu objek diterima atau ditolak. selama proses pembelajaran. Penguasaan siswa terhadap bidang afektif dapat diungkapkan melalui aspek moral, emosi, nilai, motivasi dan sikap siswa. Di bidang afektif inilah siswa seringkali lemah dalam penguasaannya⁴².

Ranah afektif terdiri dari lima tingkatan, antarlain :

a. Penerimaan

Pada tingkatan ini diharapkan siswa mau memperhatikan suatu stimulus atau rangsangan yang muncul pada saat proses kegiatan belajar mengajar.

b. Tanggapan

Pada tingkatan ini siswa diharapkan mampu berpartisipasi dalam menanggapi suatu fenomena yang sedang terjadi.

⁴² Arifudin, "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia."

c. Penghargaan

Penghargaan adalah kemampuan siswa untuk menilai, mempercayai, dan menunjukkan sikap dan menunjukkan tingkat dan komitmen yang dimilikinya.

d. Pengorganisasian

Pengorganisasian adalah kemampuan yang melibatkan penggabungan nilai-nilai yang berbeda, penyelesaian konflik, dan pembentukan sistem nilai yang konsisten.

e. Karakteristik

Karakteristik berdasarkan nilai sangat berhubungan dengan sistem nilai yang dapat mengontrol perilaku seseorang sehingga dapat mempengaruhi kepribadian dan tingkah laku⁴³.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan setiap perilaku yang terkait dengan kapasitas atau ketrampilan motorik/tindakan yang ditunjukkan seseorang setelah menerima pengetahuan atau pengalaman sebagai respon terhadap gerakan tubuh mereka⁴⁴. Ranah ini terbagi menjadi 7 level antara lain:

- a. Presepsi, melibatkan penggunaan organ sensorik untuk menerima sinyal yang memandu aktivitas motorik.
- b. Kesiapan, adalah menunjukkan diri siap bertindak atau siap bertindak secara mental dan fisik.

⁴³ Nurhidayati and Sunarsih, "Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional."

⁴⁴ Haristo Rahman, "Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti."

- c. Gerakan terbimbing, adalah langkah pertama dalam memahami ketrampilan yang kompleks seperti meniru.
- d. Gerakan yang sudah terbiasa, adalah respon siswa yang telah menjadi kebiasaan, di mana gerakannya dilakukan dengan penuh keyakinan dan keahlian.
- e. Gerakan kompleks, merupakan ketrampilan melakukan pola gerakan rumit dengan keahlian.
- f. Penyesuaian pola gerakan, adalah kemampuan mengembangkan ketrampilan dengan baik agar siswa tersebut dapat mengubah pola gerak mereka untuk memenuhi kebutuhan tertentu.
- g. Kreativitas, mengacu pada pembuatan cara baru untuk bertindak situasi atau permasalahan tertentu⁴⁵.

c. Indikator Hasil Belajar

- a. Ranah kognitif meliputi Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan kreasi.
- b. Ranah afektif meliputi penentuan karakteristik nilai, penerimaan, reaksi, evaluasi, dan organisasi.
- c. Ranah psikomotorik, adalah *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*⁴⁶.

⁴⁵ Hamzah, "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik."

⁴⁶ Ricardo and Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa."

B. Prespektif Teori Dalam Islam

a) *Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall*

Dalam Islam

Banyak model belajar yang sangat penting bagi keberhasilan pendidikan, karena model-model tersebut menjadi dasar untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadi fondasi untuk pembelajaran yang sukses. Sebagai apapun strategi jika modelnya tidak tepat maka tidak akan mendapatkan hasil yang terbaik. Namun jika model yang digunakan benar maka hasilnya akan berdampak pada hasil pembelajaran. Dalam hal ini terdapat Surah an-Nahl ayat 125 yang menjelaskan yaitu :

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ «النحل : ١٢٥

Artinya : “(Wahai Nabi Muhammad SAW) serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kependaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan emelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahi dari orang-orang yang mendapat petunjuk).”

b) *Hasil Belajar Siswa dalam Islam*

Tuhan memberi kita bakat untuk belajar, yang membedakan kita dengan hewan lainnya. Tuhan memberi kita tujuan untuk belajar dan bertumbuh menjadi pemimpin global. Pemikiran manusia saja tidak dapat memunculkan keyakinan bahwa belajar adalah kegiatan yang tidak dapat menjadi bagian dari kehidupan

manusia. Namun, ajaran agama menginspirasi orang untuk tidak pernah berhetu belajar sebagai cara hidup⁴⁷.

Tujuan belajar dalam islam bukan hanya tentang memperoleh kekuasaan dan materi, tetapi lebih dari itu tujuan belajar menurut islam yaitu untuk memperoleh keridhaan dan kebaikan bersama. Hal ini sejalan dengan pendapat al-Ghazali yang mengatakan jika tujuan belajar yaitu untuk memperoleh harta, mengumpulkan kekayaan, memperoleh status, dan lain-lain, maka akan terjadi celaka. Dalam hal ini terdapat surah Al-Baqarah ayat 269 yang berbunyi :

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

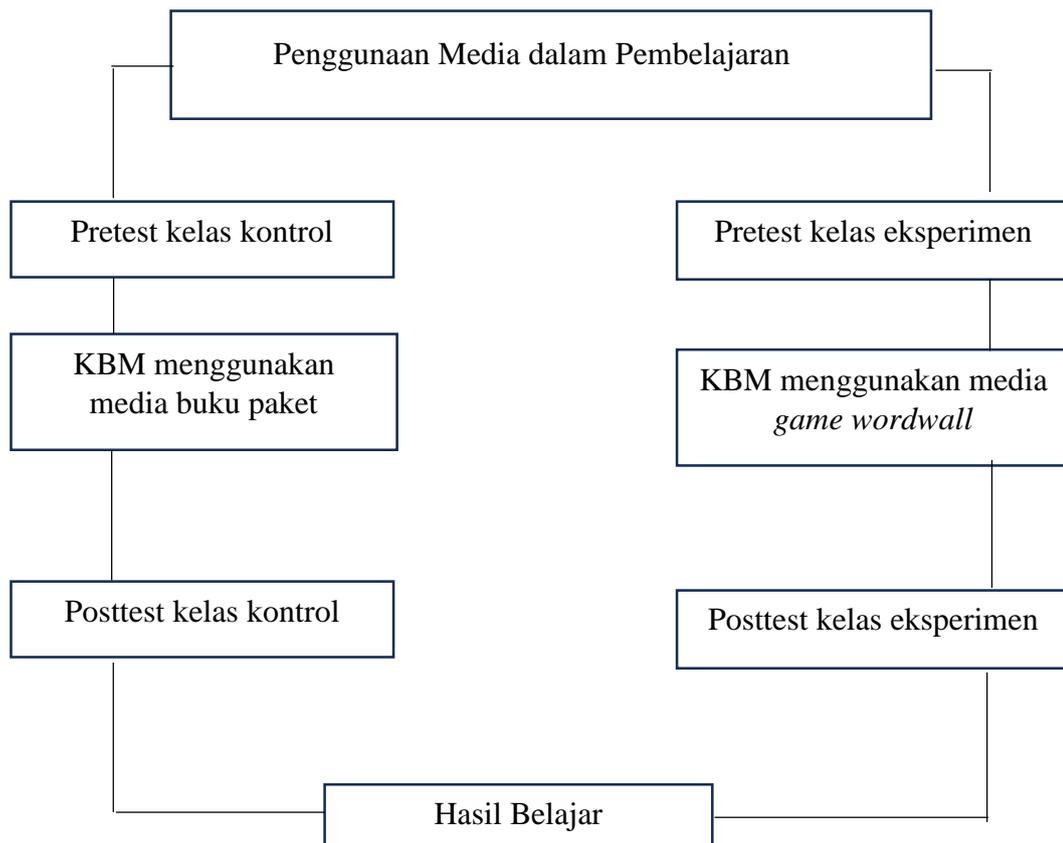
Artinya :*“Dia memberikan hikmah kepada siapa yang dia kehendaki. Barangsiapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat”*.

⁴⁷ Darmiah, “Konsep Belajar Menurut Islam.”

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII di MTs Negeri 1 Lamongan yaitu:

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Pendekatan kuantitatif adalah suatu metode penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data numerik dan menjelaskan fenomena dan menganalisisnya, seringkali dengan menggunakan alat statistik⁴⁸. Oleh sebab itu agar data dapat ditafsirkan dengan benar, maka harus dikumpulkan dan diolah secara statistik. Penelitian kuantitatif umumnya dilaksanakan dengan menerapkan metode statistik untuk menghimpun data kuantitatif dalam suatu penelitian. Dalam metode ini, peneliti dan ahli statistik menggunakan dasar matematika dan teori-teori untuk mengukur kuantitas yang sedang diteliti⁴⁹.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen atau *quasi experiment*. Penelitian eksperimen adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengetahui bagaimana tindakan tertentu berdampak pada variable yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Perlakuan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan *Meedia Wordwall* di dalam kelas eksperimen⁵⁰.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain grup pretest dan posttest pada kelompok kontrol. Dalam struktur desain ini, kelas eksperimen dan kontrol harus dipilih tidak secara acak. Kedua kelompok

⁴⁸ Sugiyono, "Buku Metode Penelitian Sugiyono."

⁴⁹ Fadilla et al., *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.

⁵⁰ Sugiyono, "Buku Metode Penelitian Sugiyono."

melakukan kegiatan pre-test dan post-test. Namun, hanya kelompok eksperimen (A) yang mendapatkan treatment. Berikut ini adalah rancangan metode penelitian :

Tabel 3. 1 Rancangan Metode Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Kelompok A	01	X	02
Kelompok B	03	-	04

Keterangan :

01 : Pre est (angket) kelas eksperimen

02 : Post test (angket) kelas eksperimen

03 : Pre test (angket) kelas kontrol

04 : Post test (angket) kelas kontrol

X : treatment pada kelas eksperimen

- : tidak ada treatment pada kelas kontrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lamongan yang berada di Kabupaten Lamongan Kecamatan Babat. Pada saat observasi peneliti melakukan pra-penelitian diketahui bahwa sekolah tersebut sudah melakukan kurikulum merdeka dan P5 terlihat saat peneliti melakukan obserbasi. Saat observasi di kelas terjadi fenomena bahwa metode yang diajarkan hanya berupa hafalan, ceramah sehingga mengakibatkan peserta didik terlihat bosan.

Mengacu pada permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti tertarik untuk penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Lamongan, dengan fokus pada

pencapaian hasil belajar siswa pada kelas VIII. Pemilihan lokasi ini disebabkan oleh keinginan mengetahui dampak dari penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakteristik, nilai, atau sifat dari suatu objek penelitian yang dapat menunjukkan perbedaan antara objek tersebut dengan objek lainnya. Secara umum variabel penelitian akan ditentukan oleh peneliti untuk mempelajari dan mengali informasi dari suatu subjek tertentu untuk diambil kesimpulannya. Secara umum variabel berarti sesuatu yang dapat berubah, bermacam-macam dan berbeda-beda⁵¹. Adapun jenis-jenis variabel penelitian antara lain yaitu :

1. Variabel Independen (Variable Bebas), yaitu variabel yang mempunyai potensi teoritis untuk berdampak pada variabel lain. Variabel bebas sering dilambangkan dengan memakai huruf X. Secara umum variabel bebas muncul terlebih dahulu atau ada dan akan disusul dengan variabel lainnya. Sehingga keberadaan variabel bebas seringkali dikaitkan atau berkaitan dengan keberadaan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen (variabel bebas) adalah *Game Based Learning* (X_1) dan Media *Wordwall* (X_2).
2. Variabel Dependen (Variable Terikat), yaitu variabel yang secara ilmiah terstruktur menjadi variabel yang disebabkan oleh perubahan variabel lain. Variabel terikat juga dapat diartikan bahwa variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas. Sehingga variabel tersebut menjadi variabel terikat yang besarnya tergantung pada besarnya variabel bebas

⁵¹ Janna, "Variabel Dan Skala Pengukuran Statistik."

tersebut dan akan menimbulkan peluang perubahan pada variable terikat dalam koefisien (besaran) yang terjadi pada perubahan dalam variable independen⁵².

Dalam penelitian ini yang menjadi variable (Y) adalah Hasil Belajar.

D. Subject Penelitian

Populasi merupakan sekumpulan unsur-unsur yang menunjukkan ciri-ciri umum tertentu, sehingga membentuk bidang-bidang yang perlu untuk diteliti, atau populasi mencakup seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal yang ingin diteliti oleh peneliti⁵³. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Lamongan.

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data dalam sebuah penelitian⁵⁴. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel pada penelitian ini meliputi 2 kelas dari kelas populasi kelas VIII H dan VIII I karena kelas tersebut sama-sama kelas setara dan satu guru pengajar mata pelajaran IPS dan menggunakan metode pembelajaran yang sama. Berdasarkan hal-hal ini, sample yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Lamongan yang terdiri dari dua kelas. Kelas pertama kelas VIII H yang terdiri dari 34 siswa yang bertindak sebagai kelas kontrol. Kelas kedua yaitu kelas VIII I terdiri dari 36 siswa yang bertindak sebagai kelas eksperimen. Berikut adalah jumlah sampel pada penelitian pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa VII MTs Negeri 1 Lamongan.

⁵² Purwanto, "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan."

⁵³ Iii, "Syifa Amelia Nuraini, 2022 PENGARUH MODEL LATIHAN LIFE KINETIK TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI PADA ATLET CABANG OLAHRAGA KATEGORI OPEN SKILL DAN CLOSED SKILL Universitas Pendidikan Indonesia | Repositori.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu."

⁵⁴ Amin, Garancang, and Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian."

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No	Kelompok	Jumlah siswa
1	Kelas VIII H kelompok kontrol	32 siswa
2	Kelas VIII I kelompok kelas eksperimen	32 siswa
	Total siswa	64 siswa

E. Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung dari subjek atau lokasi penelitian. Data primer merupakan sumber data utama di mana informasi pertama didapatkan⁵⁵. Hasil data primer pada sumber penelitian ini mencakup hasil pre test dan post test siswa kelas VIII H dan siswa kelas VIII I di MTsN 1 Lamongan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari bahan bacaan seperti dokumen resmi dari lembaga atau sumber yang menunjang⁵⁶.

Informasi sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui refrensi dan bukti

⁵⁵ Lesmana, Pamikiran, and Labaro, "Produksi Dan Produktivitas Hasil Tangkapan Kapal Tuna Hand Line Yang Berpangkalan Di Kelurahan Mawali, Kecamatan Lembeh Utara, Kota Bitung (Production and Productivity of the Tuna Hand Line Fishing Boat at Mawali Village, North Lembeh District, Bitung Cit."

⁵⁶ Mappasere and Suyuti, *Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif*.

pendukung, termasuk dokumentasi, data siswa, dan foto-foto yang dapat memberikan dukungan bagi penelitian tersebut.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur meneliti variable yang akan diteliti. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, instrumen yang digunakan adalah lembar anget yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyertakan sederet pernyataan atau pertanyaan secara tertulis kepada penjawab. Angket memuat sejumlah pertanyaan yang dipakai untuk mendapat informasi terkait hubungan personal dan perkara yang diketahui oleh responden, rencana pelaksanaan pembelajaran pada penelitian ini yaitu pretest dan posttest yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol⁵⁷.

Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian

No	Indikator	No soal
1	Siswa mampu menyebutkan organisasi pergerakan di indoneisa pada masa penjajahan	1,2
2	Siswa mampu menjelaskan organisasi pergereakan di indonesia pada masa penjajahan	3,4
3	Siswa mampu membedakan organisasi di masa penjajahan belanda dan jepang	5,6,7
4	Siswa mampu menjelaskan proses pelaksanaan kemerdekaan indonesia	8,9

⁵⁷ Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik."

5	Siswa mampu memberikan contoh dampak dari organisasi penjajahan dalam proses pelaksanaan kemerdekaan	10,11,12
6	Siswa mampu menganalisis proses pelaksanaan kemerdekaan indonesia	13,14,15
	Jumlah	15

G. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas mencakup keakuratan atau ketepatan suatu alat ukur, apabila mengacu pada alat pengumpul data yang lebih kompleks, validitasnya dapat dibagi menjadi validitas faktor dan validitas item. Validitas faktor dapat diukur apabila item-item tersebut diklasifikasi menggunakan lebih dari satu faktor (memiliki kesamaan antara faktor). Pengukuran validitas faktor ini meliputi mengkorelasikan skor faktor (jumlah faktor dari suatu faktor) dengan total skor faktor (total faktor). Jika kita menggunakan lebih dari satu faktor, maka menguji validitas item dengan membandingkan korelasi antara skor item dengan skor faktor, kemudian mengkorelasikan lebih lanjut korelasi antara item dengan skor faktor total (jumlah beberapa faktor). Dari hasil perhitungan korelasi tersebut maka akan diperoleh koefisien korelasi untuk mengukur tingkat nilai suatu item dan menentukan apakah item tersebut layak digunakan atau tidak. Untuk menentukan apakah suatu item sesuai, sering digunakan uji signifikansi yang valid jika memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total. Teknik pengujian menggunakan Excell yang umum

digunakan untuk menguji validitas adalah menggunakan korelasi bivariat pearson (Pearson Moment Product) dan koreksi item-item korelasi⁵⁸.

Pada uji validitas tes yang digunakan yaitu pre test dan post test adalah dengan menggunakan validitas item. Validitas item merupakan kesesuaian antara item dengan sekumpulan item yang berukuran sama. Validitas dikatakan valid jika terdapat dukungan yang kuat terhadap skor total. Dengan kata lain, suatu item dianggap memiliki validitas yang tinggi apabila memiliki korelasi positif yang tinggi dengan skor keseluruhan. Adapun kriteria validitas data menurut Suharsimi Arikunto, yaitu :

Tabel 3. 4 Kriteria Validitas

Nilai r	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat rendah
0,20-0,40	Rendah
0,40-0,60	Cukup
0,60-0,80	Tinggi
0,80-0,100	Sangat tinggi

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas dengan menggunakan rumus product moment dari Karl Pearson :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variable X dan Y

N = jumlah responden

⁵⁸ Ayunita, "Modul Uji Validitas Dan Reliabilitas."

ΣX = jumlah skor butir soal

ΣY = jumlah skor total soal

$\Sigma_x 1$ = jumlah skor kuadrat butir soal

$\Sigma_x 2$ = jumlah skor total kuadrat butir soal

Berikut ini hasil perhitungan uji validitas sial :

No Soal	Rtabel	rhitung	Kesimpulan
1	0,349	0,479	Valid
2	0,349	0,441	Valid
3	0,349	0,556	Valid
4	0,349	0,403	Valid
5	0,349	0,759	Valid
6	0,349	0,518	Valid
7	0,349	0,429	Valid
8	0,349	0,646	Valid
9	0,349	0,388	Valid
10	0,349	0,556	Valid
11	0,349	0,618	Valid
12	0,349	0,712	Valid
13	0,349	0,602	Valid

14	0,349	0,534	Valid
15	0,349	0,452	Valid

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda semuanya dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas, atau keandalan mengacup pada konsistensi suatu rangkaian pengukuran atau instrumen pengukuran. Keandalan terwujud ketika pengukuran dari alat yang sama (seperti uji ulang) menghasilkan hal yang serupa, atau dalam konteks penilaian yang subyektif, ketika dua penilai memberikan skor yang seragam (reliabilitas antar penilai). Reliabilitas dan validitas tidaklah sama. Berarti suatu pengukuran yang reliabel akan memberikan hasil yang konsisten secara berulang, tetapi belum tentu dapat mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur⁵⁹.

Perhitungan reliabilitas alat ukur dalam peneltian ini menggunakan alat bantu komputer program IBM SPSS dengan menggunakan uji reliabilitas cronbach's Alpha. Bila koefisien Cronbach's $>0,6$ atau lebih maka dinyatakan reliable.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,823	15

⁵⁹ Ayunita.

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap 15 butir soal pilihan ganda yang dapat dinyatakan valid, diperoleh nilai cronbach's Alpha 0,823. Karena nilai cronbach's alpha > dari 0,6 yaitu 0,823 maka butir soal tersebut telah dinyatakan sebagai reliable.

Tabel 3. 5 Nilai Tingkat Keandalan

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Keandalan
0.0-0.20	Kurang andal
>0.20-0.40	Agak andal
>0.40-0.60	Cukup andal
>0.60-0.80	Andal
>0.80-1.00	Sangat andal

H. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui beberapa metode yaitu:

1. Metode Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau soal yang diajukan kepada responden untuk mengevaluasi aspek kognitif. Peneliti menggunakan metode tes yang melibatkan pre test dan post test menggunakan media website wordwall untuk menilai hasil belajar siswa.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu pendekatan pengumpulan data yang melibatkan analisis mendalam terhadap dokumen-dokumen yang telah terverifikasi keakuratannya.

Metode dokumentasi penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang :

- a. Identitas siswa kelas VIII MTsM 1 Lamongan
- b. Identitas sekolah dimana peneliti mengadakan penelitian
- c. Identitas buku yang digunakan siswa

3. Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dikenal sebagai metode observasi melibatkan penggunaan semua alat indera oleh peneliti untuk mengamati dan mencatat objek yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengamati penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media wordwall dalam proses pembelajaran .

I. Analisis Data

a) Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Normalitas bertujuan untuk mengecek apakah residu memiliki distribusi yang normal. Sebuah model regresi dianggap baik jika nilai residunya terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, uji normalitas dilakukan pada nilai residu, bukan pada setiap variable secara terpisah. Beberapa kesalahan sering terjadi. Artinya, dilakukan uji normalitas untuk setiap variable. Dapat menentukan apakah data terdistribusi normal dalam beberapa cara, termasuk menguji statistik uji Kolmogrov-Smirnov. Residual berdistribusi normal bila nilai signifikansi $> 0,05$ dan tidak berdistribusi normal bila signifikansi uji Kolmogrov-Smirnov $< 0,05$ ⁶⁰.

⁶⁰“(PDF) Ghozali, Imam.”

$$KS = 1.36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan :

KS = Harga komogrov – Smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah beberapa variasi tertentu populasi adalah serupa⁶¹. Data yang homogen menunjukkan bahwa teknik pemilihan sampling digunakan dengan benar. Jenis yang digunakan untuk mengevaluasi homogenitas penelitian adalah levene test, dengan kriteria sebagai berikut⁶² :

- a. Nilai signifikansi > 0,05 data homogen
- b. Nilai signifikansi < 0,05 tidak homogen

b) Uji Hipotesis

Proses uji hipotesis dilakukan untuk membuat keputusan berdasarkan dua hipotesis yang bertentangan. Kedua hipotesis ini dirumuskan sedemikian rupa sehingga satu hipotesis adalah negasi yang lain. Dengan kata lain, hipotesis memerlukan bahwa salah satunya akan selalu benar dan bahwa hipotesis lainnya akan selalu salah. Dua hipotesis ini disebut hipotesis nol dan hipotesis

⁶¹ Usmadi, “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).”

⁶² Soecahyadi, *Analisa Statistik Dengan Aplikasi SPSS*.

alternatif. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif merupakan langkah yang sangat penting⁶³.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ada yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa kelas VIII H dan VIII I pada pengaruh model pembelajaran game based learning menggunakan media *wordwall*. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t.

1. Uji *Mann Withney*

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Mann Withney. Uji Mann Withney merupakan bagian dari statistik non parametrik ketika data yang dianalisis berdistribusi tidak normal. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik.

Uji Mann Withney dilakukan menggunakan SPSS dengan pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi atau Asymp.Sig (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak maka hipotesis diterima. Jika nilai Signifikansi atau Asymp.sig (2-tailed) lebih besar dari probabilitas 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak maka hipotesis ditolak.

2. Uji Gain Score

Uji gain dilakukan dengan cara mengevaluasi variasi skor antara ujian awal dan ujian akhir untuk menilai peningkatan

⁶³ Lolang, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif."

pemahaman siswa pada materi yang akan diajarkan. Skor yang telah diperoleh kemudian dihitung dengan rumus uji gain, yang melibatkan perhitungan selisih antara skor ujian awal dan ujian akhir. Nilai tersebut kemudian dibagi dengan nilai maksimal skor tes awal, dan hasilnya dikalikan dengan seratus persen. Hasil tersebut akan menunjukkan presentase peningkatan pemahaman terhadap mata pelajaran yang sudah diajarkan⁶⁴. Rumus yang diterapkan untuk menguji Gain Score sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 3. 6 Kriteria Nilai

Nilai N-Gain	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

J. Prosedur Penelitian

Penelitian ini melibatkan beberapa fase, salah satunya adalah :

1. Tahap Persiapan

Langkah ini dilaksanakan untuk menilai situasi awal di lokasi yang akan menjadi fokus penelitian selama awal obserbasi. Setelah observasi

⁶⁴ Raharjo, "Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen Dan Kontrol Dengan SPSS - SPSS Indonesia."

tersebut selesai, langkah berikutnya yaitu menyerahkan judul kepada dosen pembimbing dan membuat proposal serta mencari bantuan dengan berkonsultasi terlebih dahulu dengan dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan, isi rancangan diterapkan di dalam kancan. Guru harus mengingat dan mengikuti apa yang ditulis dalam rancangan. Pelaksanaan tindakan adalah tahap di mana isi desain diterapkan atau diimplementasikan di lapangan. Proses pelaksanaan tindakan terjadi di dalam ruang kelas, dan guru harus mematuhi dan mengingat apa yang telah dirancang sebelumnya.

3. Pasca Penelitian dan Penyelesaian

Pada tahap pasca penyelesaian ini, data yang terhimpun di lapangan diolah dan dipresentasikan dalam format skripsi. Dengan mengidentifikasi kerangka temuan penelitian, menyusun laporan akhir penelitian, dan penyerahan laporan akhir kepada pihak yang bersangkutan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Proses Penerapan Media Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall di MTsN 1 Lamongan

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Lamongan pada bulan juni 2024. Materi yang diajarkan baik dari kelas eksperimen dan kontrol sama-sama menggunakan materi yang sama yaitu Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran game based learning dengan media wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi yang sudah ditentukan.

Sebelum melakukan penelitian di MTsN 1 Lamongan, peneliti terlebih dahulu menyusun instrument tes berupa soal pretest dan posttest sebanyak 15 soal pilihan ganda, selanjutnya dilakukan tes validitas yang dimana pada penelitian ini ibu Sharfina Nur Amalina, M.Pd sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar.

Validasi soal dilakukan pada kelas IX MTsN 1 Lamongan, yang dimana hasil perhitungan validasi soal dengan teknik Korelasi Pearson Product Moment, ternyata dari 15 soal yang diujikan dinyatakan sebanyak Valid. Setelah perhitungan validasi diketahui selanjutnya akan dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Kuder Richardson, yang dimana dalam perhitungan tersebut diketahui instrument soal dinyatakan reliabel.

Dari hasil perhitungan validitas dan reliabilitas, maka peneliti menggunakan 15 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar IPS siswa. Setelah semua instrument penelitian dilakukan selanjutnya peneliti membuat slide presentasi di Wordwall dan diterapkan pada kelas eksperimen. Sebelum melakukan proses pembelajaran maka peneliti melakukan pre-test pada kedua kelas yang telah ditentukan sebagai sampel. Pre-test ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum proses pembelajaran dilakukan. Dari hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah melakukan pre-test peneliti melakukan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberi perlakuan yang berbeda dengan materi yang sama yaitu Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan.

Pada kelas kontrol peneliti mengambil sampel kelas VIII H dengan jumlah siswa 32 orang. Setelah selesai dilakukan pre-test pada kelas kontrol ini peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menyampaikan materi kepada siswa dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan, yaitu dengan metode ceramah. Proses pembelajaran ini siswa lebih pada mendengarkan materi yang disampaikan, menjawab saat diberi pertanyaan maupun bertanya saat terdapat materi yang kurang jelas.

Selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol ini terlihat sudah cukup banyak siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, masih terlihat pula beberapa siswa lain yang kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, saat guru memberikan kesempatan bertanya ataupun berpendapat terkait materi yang

diberikan masih banyak siswa yang kurang antusias bahkan siswa cenderung menjadi diam sehingga kurang adanya umpan balik dari siswa.

Pada kelas eksperimen peneliti mengambil sampel kelas VIII I dengan jumlah siswa yaitu 32 orang. Pada kelas eksperimen ini proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dengan Media Wordwall. Sebelumnya siswa dibagi dalam lima kelompok sehingga terdapat beberapa kelompok yang berjumlah 6 siswa dan 5 siswa dalam setiap kelompoknya.

Selama proses ini, setiap anggota kelompok terlibat dalam aktivitas-aktivitas berfikir dari mengumpulkan informasi, membuat kesimpulan, dan menyajikan laporan akhir. Dalam proses pembelajaran ini siswa terlihat begitu antusias dan bersemangat. Selain itu selama proses pembelajaran ini siswa terlihat saling berpendapat dan bekerjasama dalam kelompok masing-masing hingga mereka mampu menyusun laporan untuk siap dipresentasikan kedepan kelas.

B. Paparan Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen VIII-I

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan pretest dengan 15 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan media Wordwall untuk mengajarkan soal dengan materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan, dan posttest dengan 15 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa, hasil pretest eksperimen diperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 40 dari 32 siswa, dari tabel tersebut dapat dilihat di lampiran hasil belajar siswa bahwa terdapat 16 siswa yang tuntas mencapai KKM (>75). Sedangkan hasil posttest diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 67 dari 32 siswa, dari tabel yang terdapat di lampiran tersebut terdapat 28 yang tuntas mencapai KKM (>75).

C. Paparan Data Hasil Belajar Kelas Kontrol VIII-H

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas kontrol menyelesaikan pretest dengan 15 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas kontrol menggunakan media Konvensional/ceramah untuk mengajarkan materi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan, dan posttest dengan 15 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa, hasil pretest kontrol diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 34 dari 32 siswa, dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa terdapat 6 siswa yang tuntas mencapai KKM (>75). Sedangkan hasil posttest diperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 40 dari 32 siswa, dari tabel yang terdapat pada lampiran posttest tersebut terdapat 13 yang tuntas mencapai KKM (>75).

Dari paparan data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan perlakuan pembelajaran game based

learning dengan media wordwall mengalami peningkatan sebesar 25 siswa, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang tuntas hanya 12 siswa. Sehingga dapat dikatakan terdapat peningkatan hasil belajar dalam menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall.

Setelah proses pembelajaran kedua kelas selesai maka peneliti memberikan post-test untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil post-test ini akan terlihat terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning atau tidak. Berikut adalah data hasil uji N-Gain :

Tabel 4. 1 hasil uji N-Gain

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ngain_Persen	Eksperimen	32	63.1782	22.65946	4.00566
	Kontrol	32	28.3194	17.62626	3.11591

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain score pada kelas eksperimen yaitu 63,1782 sedangkan untuk kelas kontrol 28,3194. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan.

D. Analisis Data Penelitian

Setelah melakukan uji instrumen pada kelas eksperimen dan kontrol, langkah selanjutnya adalah melanjutkan analisis yang telah diperoleh

berupa penilaian hasil belajar siswa pada kelas VIII. Langkah awal dalam tingkat evaluasi fakta penelitian adalah melakukan evaluasi informasi dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan dalam pengujian ini antara lain yaitu uji normalitas dan homogenitas, uji prasyarat berguna untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan dalam uji hipotesis.

a. Uji normalitas

Dalam uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan normal atau tidak. Pemeriksaan normalitas berguna untuk mengetahui data yang umumnya dikeluarkan atau diambil dari populasi. Sedangkan penelitian uji normalitas menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dibantu dengan bantuan aplikasi SPSS 21 for home windows. Terdapat kriteria dalam pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut :

- 1) Jika nilai $sig > 0,05$ maka data penilaian dapat dikatakan sebagai normal.
- 2) Jika nilai $sig < 0,05$ maka data penilaian dapat dikatakan sebagai data tidak normal.

Tabel 4. 2 hasil uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain_P ersen	Eksperi men	.174	32	.015	.920	32	.020
	Kontrol	.178	32	.011	.904	32	.008
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel tersebut, Berdasarkan tabel tersebut, dapat dikatakan data berdistribusi tidak normal, karena hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi uji normalitas yang terdapat pada kelas eksperimen dan kontrol lebih kecil dari 0,05. Signifikansi kelas eksperimen 0.15 dan kelas kontrol nilai signifikansi 0,11. Untuk selanjutnya untuk menguji hipotesis menggunakan menggunakan uji mann withney.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui ciri-ciri sampel yang digunakan dalam penelitian. Ciri-ciri sampel meliputi homogen atau tidaknya dari 2 sampel penelitian yang diperoleh. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 untuk windows menggunakan pendekatan leven's statistic. Terdapat kriteria dalam pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi antara lain :

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka kelompok data tersebut bervariasi sama (homogen)

2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka kelompok data tersebut bervariasi berbeda (tidak homogen)

Tabel 4. 3 hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NGain_P ersen	Based on Mean	1.007	1	62	.320
	Based on Median	.997	1	62	.322
	Based on Median and with adjusted df	.997	1	60.769	.322
	Based on trimmed mean	1.039	1	62	.312

Dari keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa pengaruh yang diperoleh pada pemeriksaan homogenitas hasil belajar siswa dengan menggunakan leven's mempunyai varian yang sama (homogen). Hal ini dilihat dari nilai signifikansi uji homogenitas yang lebih besar dari 0,05. Kesimpulan dalam uji homogenitas adalah bahwa hasil belajar siswa dalam kelas kontrol dan eksperimen adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, khususnya untuk menguji siswa dalam mengetahui hasil dengan menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media Wordwall. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 for windows dengan uji *mann withney* karena data dari uji normalitas tidak berdistribusi dengan normal.

Tabel 4. 4 hasil uji hipotesis

Test Statistics^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	163.500
Wilcoxon W	691.500
Z	-4.731
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Dari uji di atas dapat dijelaskan bahwa pengaruh pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall dalam pembelajaran IPS berdampak pada pengaruh belajar siswa kelas VIII pada MTsN 1 Lamongan. Dengan Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan dari pengujian diatas pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol telah terbukti.

d. Temuan Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan hasil belajar siswa pada dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil belajar diperoleh melalui uji tes yakni pretest dan posttest. Hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII di MTsN 1 Lamongan. Dengan demikian temuan dalam penelitian ini menunjukkan: terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran game based learning pada media wordwall

terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di kelas MTsN 1
Lamongan.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah didapatkan, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar IPS kelas VIII yang menggunakan digital game based learning dengan media wordwall dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan konvensional atau ceramah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Riska Anviani, yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran game based learning dengan media wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁶⁵ Selain itu sejalan dengan penelitian Izzati dan Kuswanto, menjelaskan bahwa kegiatan belajar siswa dapat dimotivasi dengan menggunakan media wordwall, karena siswa selain dapat bermain quiz dalam bentuk teks, juga dapat menyisipkan gambar bahkan video, sehingga akan sangat mendukung proses belajar siswa.⁶⁶

Menurut Torente penggunaan model pembelajaran Game Based Learning mempunyai tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Game Based Learning merupakan suatu system yang dapat diterapkan dalam proses pendidikan, dimana peserta didik dapat menerapkan permainan untuk memenuhi minat dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan dapat menawarkan banyak manfaat signifikan dalam lingkungan pendidikan. Salah satunya,

⁶⁵ Rieska and Pujiriyanto, "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

⁶⁶ Izzati and Kuswanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi Dan Kemandirian Siswa."

menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena mereka dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik.⁶⁷

Menurut Nolan & McBride mengemukakan bahwa model pembelajaran game based learning sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena terdapat unsur bermain, dimana bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak usia sekolah. Dan sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dengan game yang bertujuan untuk menarik siswa dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran game based learning telah memberikan peluang keterlibatan social dan kognitif siswa yang memberikan dampak positif pada peningkatan dalam kemampuan siswa

Slameto yang mengemukakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor internal meliputi: yang pertama, Faktor fisik yang bersumber dari kondisi fisik siswa, meliputi: kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik, pendengaran yang baik dan sebagainya. Yang kedua, Faktor psikis yaitu faktor yang bersumber dari kondisi kejiwaan anak yang meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: Yang pertama, Fasilitas belajar yang mencukupi seperti alat-alat tulis, media pembelajaran, dan lain sebagainya.

⁶⁷ W. Wulandari and A.T. Widiensyah, "Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa."

Yang kedua, Waktu belajar yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar.⁶⁸

Selain itu, penerapan media wordwall dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi kondusif. Hasil penelitian lain oleh Jiwandono, menjelaskan bahwa peran seorang guru pada pengelolaan kelas sangat penting, dan guru dapat menjadikan ruang kelas yang menarik, variasi dalam menggunakan media pembelajaran, serta gaya berkomunikasi guru dalam mengajar dapat mendukung proses pembelajaran dikelas terutama untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan dapat mewujudkan lingkungan belajar yang khidmat.⁶⁹ Penerapan media wordwall dapat menjadikan kegiatan belajar dapat lebih berkualitas. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Siahaan, mengemukakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif yaitu lingkungan belajar yang dapat lebih menunjang pengembangan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan siswa dalam pembelajaran seperti dengan mengembangkan variasi media pembelajaran.⁷⁰

Penggunaan digital game based learning dengan menggunakan media wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal yakni:

⁶⁸ Daud, "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo."

⁶⁹ Khairunnisa and Jiwandono, "Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar."

⁷⁰ Siahaan, Sinabutar, and Haloho, "Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak SD Kevin William Andri Siahaan, Ayu Theresia Sinabutar, Uci Nursanty Haloho."

- i. Wordwall adalah media yang menarik serta dapat menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran;
- ii. Wordwall merupakan sebuah website untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas;
- iii. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS.⁷¹

Terdapat Beberapa kelebihan wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.⁷²

Hal ini mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya. Siswa merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka, meskipun terkadang kuis mengalami error karena media ini merupakan media daring yang dipengaruhi oleh jaringan internet, hal tersebut tidak menurunkan semangat untuk menjadi pemain terbaik dalam kuis. Hal tersebut mendorong partisipasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

⁷¹ Al Mawaddah et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar."

⁷² Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar."

Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar dengan cara bermain, dimana proses pembelajaran dilakukan melalui permainan yang dirancang sesuai tema sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasinya. pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang emosi, kecerdasan dan kemampuan psikomotorik pada anak. Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya siswa dapat berinteraksi dan berperan secara langsung dalam pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadi lebih aktif, bertahan lama dalam ingatan siswa, guru dapat mengevaluasi kemampuan siswa secara langsung dan menimbulkan rasa senang serta gembira sehingga siswa menjadi lebih ceria Penerapan model pembelajaran ini terbukti mampu membuat siswa lebih aktif, senang, ceria, mudah mengingat materi yang disampaikan dan guru lebih mudah dalam mengevaluasi kemampuan masing-masing siswa.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan temuan bahwa penggunaan pembelajaran game based learning media wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS beberapa siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan karena banyaknya materi yang harus dihafalkan, serta penggunaan media yang kurang bervariasi yang membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan

guru, mengantuk saat kegiatan pembelajaran IPS, dan suasana kelas yang kurang menarik. Pemilihan dan penerapan model serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh hasil belajar siswa. Semakin inovatif guru dalam menerapkan media dan model pembelajaran, hal tersebut semakin membuat siswa tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Salsabila, bahwa media berbentuk game ini dapat menumbuhkan rasa senang bagi siswa karena dengan menggunakan media ini siswa dapat bermain game sambil belajar sehingga siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran yang telah dibahas.⁷³

Langkah-Langkah pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol yakni, kegiatan diawali dengan apresiasi guru memberikan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan diajarkan hari ini. Setelah guru menjelaskan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan digital game based learning dengan media wordwall. Hasil temuan pada analisis data kelas eksperimen yang menggunakan wordwall memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Hal ini didukung dengan hasil analisis data yang

⁷³ Sinta, Syafari Zaza, and Wardhani dan Agung Tri Prasetya, "Chemistry in Education PENGARUH MEDIA KAHOOT BERBASIS QUANTUM LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA."

menyatakan bahwa penggunaan digital game based learning media wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media game based learning dengan media wordwall dalam kegiatan pembelajaran IPS pada materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan berpengaruh terhadap hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, beberapa saran sebagai berikut :

- a. Bagi guru penggunaan digital game based learning aplikasi wordwall bisa digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karena membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi guru penggunaan model pembelajaran game based learning dengan media wordwall dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Prof. Ma'ruf. (2015). *Living in the World That Is Fit for Habitation : CCI's Ecumenical and Religious Relationships*. Aswaja Pressindo.
- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. (2022). "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 : 1835.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. (2023). "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Pilar* 14, no. 1: 15–31.
- Arifudin, Opan. (2023). "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 4, no. 1: 13–22.
- Arikunto, S. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta : Rineka Cipta*.
- Astuti, I.A., M. Suyanto, and Sukoco. (2019). "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Informasi Interaktif* 2, no. 1: 10–20.
- Ayunita, Dian. (2018). "Modul Uji Validitas Dan Reliabilitas."
https://www.researchgate.net/publication/328600462_Modul_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas.
- Besare, Stefen. (2020). "Hubungan Minat Dengan Aktivitas Belajar Siswa." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7, no. 1: 18–25.
<https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>.
- Darmiah. (2020). "Konsep Belajar Menurut Islam." *Konsep Belajar Menurut Islam* 2009: 1–14.

- Daud, Firdaus. (2012). "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2: 243–55.
- Fadilla, Zahara, Taqwin, Masita Ketut, Ngurah Ardiawan, Meilida Eka, Jannah Ummul, (2023). Penerbit Zaini, Karimuddin Abdullah Lawang, and Misbahul Jannah. *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Fauzet, Fara Diba. (2016). "Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 436–44. <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/90>.
- Fidya Silka, Shellyna, Sri Handajani, Niken Purwidiani, Asrul Bahar, (2023). Universitas Negeri Surabaya. "Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X." *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 3, no. 2: 221–34. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1490>.
- Gustnest Binalay, Andrew, Silvy L Mandey, Christoffel M O Mintardjo, Fakultas Ekonomi, Dan Bisnis, Jurusan Manajemen, Universitas Sam, and Ratulangi Manado. (2016). "Online Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Di Manado the Influence of Attitudes, Subjective Norms, and Motivation on Purchase Intention At Unsrat Economic and Business Faculty Students in Manado." *Jurnal EMBA* 395, no. 1: 395–406.
- Hamzah, Syeh Hawib. (2012). "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik." *Dinamika Ilmu* 12, no. 1: 1–22.
- Haristo Rahman, Muhammad. (2020). "Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 1: 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>.
- Hidayat, Rahmat. (2018). "Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan." *Buletin Psikologi* 26, no. 2: 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.

Syifa Amelia Nuraini, (2022). "PENGARUH MODEL LATIHAN LIFE KINETIK TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI PADA ATLET CABANG OLAHRAGA KATEGORI OPEN SKILL DAN CLOSED SKILL" Universitas Pendidikan Indonesia | Repositori.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu,” 32–40.

“Indikator: Pengertian, Fungsi, Dan Jenisnya - Insan Pelajar,”
<https://insanpelajar.com/indikator/>.

Izzati, Musrohul, and Heri Kuswanto. (2019). “Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi Dan Kemandirian Siswa.” *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, no. 2: 65–75. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1656>.

Janna, Nilda Miftahul. (2020). “Variabel Dan Skala Pengukuran Statistik.” *Jurnal Pengukuran Statistik* 1, no. 1: 1–8.

Khairunnisa, Khairunnisa, and Ilham Syahrul Jiwandono. (2020). “Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar.” *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*,

Kudri, Al, and Maisharoh Maisharoh. (2021). “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6: 4628–36. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>.

Kurnia, Nila, Erwin Putera Permana, and Cecilia Permatasari. (2023). “Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2: 589–98. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>.

Lesmana, Indra, Revols D. CH. Pamikiran, and Ivor L. Labaro. (2018). “Produksi Dan Produktivitas Hasil Tangkapan Kapal Tuna Hand Line Yang Berpangkalan Di Kelurahan Mawali, Kecamatan Lembeh Utara, Kota Bitung (Production and Productivity of the Tuna Hand Line Fishing Boat at Mawali Village, North Lembeh District, Bitung Cit.” *Jurnal Ilmu*

- Dan Teknologi Perikanan Tangkap* 2, no. 6: 205–11.
<https://doi.org/10.35800/jitpt.2.6.2017.16968>.
- Lestari, Indah. (2015). “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2: 115–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Lolang, Enos. (2014). “Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif,”
- Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. (2020). “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan.” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1: 132–39.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mappasere, Stambol A, and Naila Suyuti. (2019). *Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. Metode Penelitian Sosial*. Vol. 33,
- Marhaeni, Nafida Hetty, Ichlasia Ainul Fitri, and Naela Faza Fariha. (2023). “Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta.” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 7, no. 4: 988–97.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>.
- Mathematics, Applied. (2016). “Tinjauan Teoretis Game Based Learning,” 1–23.
- Mawaddah, Ashimatul Wardah Al, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, and Sri Hartatik. (2021). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5: 3109–16.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>.
- Mohammad Fikriansyah, and Idzi’ Layyinnati. (2023). “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran.” *Jurnal Mahasiswa Pendidikan* 4, no. 2: 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>.

- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. (2012). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2: 552–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. (2022). "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 1: 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Noviyanti, Gladis Vella. (2020). "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 2: 274–82.
- Nur'Aini, Firosa. (2018). "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 3: 249–55.
- Nurhidayati, Aryanti, and Ernawati Sri Sunarsih. (2013). "Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasional." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan* 6, no. 2: 112–16. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12614>.
- Oktavia, Ririn. (2022). "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>.
- Pradani, Tatsa Galuh. (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5: 452–57. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.
- Pratama, Ramadhana Agung, Saida Ulfa, and Dedi Kuswandi. (2018). "Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 6: 771–77. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.

- Purwanto, Nfn. (2019). "Variabel Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik* 6115: 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.
- Raharjo, Sahid. (2019). "Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen Dan Kontrol Dengan SPSS - SPSS Indonesia." *SPSS Indonesia*, <https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>.
- Ricardo, Ricardo, and Rini Meilani. (2017). "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2 : 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Rieska, Anviani., and Pujiriyanto. (2021). "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal EPISTEMA* 2, no. 1: 83–88.
- Rosnah. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 4: 705–14.
- Savira, Annisa, and Rudy Gunawan. (2022). "Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4: 5453–60. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.
- Setiawati, Siti Ma'rifah. (2018). "HELPER" Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA* 35, no. 1: 31–46.
- Siagian, Claudya Benesa, Gabriella Clarisa Silaban, Elisa May Yolanda Marbun, Igna Mariana Purba, Anita Panjaitan, Eka Uchi Monica Sirait, Indra Pranata Purba, Herman Herman, Bloner Sinurat, and Imelda Sabrina Sibarani. (2023). "Penggunaan 'Fun With English' Dengan Metode Game Based Learning Untuk Melatih Kemampuan Kosakata Di Smp Negeri 3 Pematangsiantar." *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul* 1, no. 2: 75–84. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.54>.

- Siahaan, K W A., A T. Sinabutar, and U N Haloho. (2020). "Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak SD Kevin William Andri Siahaan, Ayu Theresia Sinabutar, Uci Nursanty Haloho." *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 2: 175–82.
- Sinta, Terakreditasi, Salsabila Syafari Zaza, and Sri Wardhani dan Agung Tri Prasetya. (2022). "Chemistry in Education PENGARUH MEDIA KAHOOT BERBASIS QUANTUM LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA." *CiE* 11, no. 1
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>.
- Soecahyadi, (2012). "*Analisa Statistik Dengan Aplikasi SPSS*".
- Somayana, Wayan. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3: 350–61.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.
- Sugiyono. (2012). "Buku Metode Penelitian Sugiyono." *Data Kualitatif*.
- Suwardi, Imam, Dan Ririn Farnisa. (2018). "Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3 (2): 181–202.
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Demographic Research* 49, no. 0 (2003): 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Usmadi, Usmadi. (2020). "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1: 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- W. Wulandari, and A.T. Widiansyah. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia* 13, no. 3: 113–19. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>.

- Wafiqni, Nafia, and Fanny Mestyana Putri. (2021). “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan.” *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1: 68–83.
<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. (2021), “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1: 17–22.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>.
- Widiana, Wayan. (2022). “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1: 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. (2020), “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3: 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Penilaian Validasi Media

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MEDIA PENELITIAN

Identitas Validator Angket :

Nama Ahli : Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP : 199403192019032026
Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Penyusun :

Nama Mahasiswa : Mohamad Novan Aditya
NIM : 200102110007
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Dengan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap validitas. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penilaian Instrumen Angket

1. Berikan pendapat Bapak sejujurnya.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dibuat.
3. Bapak dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skala penilaian					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Penyajian	Keruntutan konsep					✓	
		Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	
		Penyajian soal menarik					✓	
		Dapat digunakan secara individu atau kelompok					✓	
		Tampilan kunci jawaban				✓		
2.	Desain isi	Komposisi warna					✓	
		Variasi isi kuis					✓	
		Kualitas foto atau gambar					✓	
		Kesesuaian karakter atau huruf					✓	
		Kreatif dan dinamis					✓	
3.	Kontruksi	Penampilan unsur tata letak				✓		
		Pewarnaan tidak mengacaukan tampilan layer					✓	
		Website menggunakan huruf yang sesuai					✓	
		Tampilan web menarik					✓	
		Memberikan motivasi dan keaktifan belajar				✓		
		4.	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi				
Keefektifan penggunaan							✓	
Menu dan fasilitas tombol kuis muah							✓	

	dimengerti							
Jumlah								

D. Komentar Umum dan Saran

Layak dgn revisi

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

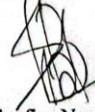
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menurut Saya media penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan" ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dalam penelitian
2. Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

*Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak

Malang, 21 Maret 2024

Ahli Media



Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP. 199403192019032026

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP 199403192019032026

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Mohamad Novan Aditya

NIM 200102110007

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan
Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di
MTsN 1 Lamongan

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

- Layak digunakan dalam penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan
sebagaimana mestinya

Malang, 21 Maret 2024

Ahli Media

Sharfina Nur Amalina, M.Pd.

NIP. 199403192019032026

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 2: Lembar Penilaian Validasi Materi

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI

MATERI PENELITIAN

Identitas Validator Angket :

Nama Ahli : Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP : 199403192019032026
Asal Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Identitas Penyusun :

Nama Mahasiswa : Mohamad Novan Aditya
NIM : 200102110007
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning*
Dengan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Ibu terhadap materi validitas. Saya ucapkan terimakasih atas ketersediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Penilaian Instrumen Angket

1. Berikan pendapat Ibu sejujurnya.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi penelitian yang dibuat.
3. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik
3 = Cukup Baik
4 = Baik
5 = Sangat Baik

C. Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skala penilaian					Kritik / Saran
			1	2	3	4	5	
1.	Penyajian	Materi yang disajikan lengkap dan runtut					✓	
2.	Kurikulum	Materi pembelajaran disesuaikan pada pembelajaran IPS SMP kelas VIII					✓	
3.	Isi materi	Tujuan pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)					✓	
		Materi sesuai dengan yang dirumuskan				✓		
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓	
		Kejelasan materi					✓	
		Cakupan materi sesuai dengan tema dan sub tema					✓	
		Materi jelas dan spesifik				✓		
		Kejelasan soal dengan indikator soal dan jawaban					✓	
		Soal mudah dipahami					✓	
4.	Ketetapan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
		Bahasa yang digunakan efektif				✓		
		Penulisan sesuai dengan EYD					✓	
Jumlah								

D. Komentar Umum dan Saran

.....
layak dgn revisi

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, menurut Saya angket penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan" ini dinyatakan :

1. Layak digunakan dalam penelitian
2. Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

*Mohon memberikan lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ibu

Malang, 21 Maret 2024
Ahli Materi


Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP 199403192019032026

Menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Mohamad Novan Aditya

NIM 200102110007

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas VIII Di MTsn 1 Lamongan

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan dalam penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan dalam penelitian

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 21 Maret 2024
Ahli Materi


Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 199403192019032026

Catatan :

Beri tanda (√)

Lampiran 3:Lembar Penilaian Validasi Soal

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan

Peneliti : Mohamad Novan Aditya

Nama Validator : Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Penilaian

- a. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar yang diberikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas soal penelitian yang dibuat.
- b. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda (v) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
 - 1 = sangat kurang baik
 - 2 = kurang baik
 - 3 = cukup
 - 4 = baik

No.	Kriteria	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pernyataan soal dengan indicator				✓
2.	Kejelasan maksud soal			✓	
3.	Ketepatan skala ukur yang digunakan				✓
4.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓

5.	Kalimat pernyataan soal jelas dan tidak mengandung inti ganda				✓
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif menggunakan Bahasa sederhana yang mudah dipahami				✓
7.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓
Jumlah					

B. Kritik dan saran validator

..layak digunakan dgn revisi

C. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian instrument angket diatas, maka instrument tersebut dinyatakan:

1. Layak digunakan dalam penelitian
- ②. Layak digunakan dalam perbaikan
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian

Malang, 21 Maret 2024
 Validator



Sharfina Nur Amalina, M.Pd
 NIP. 199403192019032026

Lampiran 4: Modul Ajar

Modul Ajar

Informasi Umum

Kopetensi Awal	Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bergotong royong, Berkebinekaan global, Mandiri, Kritis
Sarana dan Prasarana	Smart phone, laptop, proyektor, alat tulis, buku bacaan
Target Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar 2. Dapat mencerna dan memahami dengan cepat, serta mampu mencapai ketrampilan berpikir tingkat tinggi
Model Pembelajaran	Tatap muka dengan menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i>

Kopetensi Inti

Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu memahami perkembangan organisasi pergerakan di Indonesia pada masa penjajahan.
---------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu memahami proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat organisasi apa saja yang ada pada masa penjajahan ? 2. Peristiwa apa saja yang terjadi pada saat proses pelaksanaan kemerdekaan ?
Langkah pembelajaran	<p>Kegiatan pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa • Meminta ketua kelas untuk memimpin doa • Menyapa dan berinteraksi kepada siswa • Mengecek kehadiran siswa • Menyampaikan rencana pembelajaran
	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal pretest kepada siswa

	<ul style="list-style-type: none">• Siswa membaca modul dan menyimak materi Pergerakan Kebangsaan Menuju Kemerdekaan• Siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami yang berkaitan dengan materi• Guru dan siswa menyimpulkan materi dan memberi penguatan materi yang telah dipelajari <p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan soal postest• Menutup kegiatan belajar mengajar dengan salam dan doa
--	--

Lampiran 5:Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen VIII-I

No	Pre Test	Post Test
1	67	80
2	80	93
3	87	100
4	67	80
5	80	87
6	80	93
7	60	67
8	67	87
9	80	87
10	60	80
11	87	93
12	93	100
13	87	93
14	40	67
15	47	80
16	80	93
17	60	87
18	93	100
19	80	93
20	40	80
21	47	67
22	60	80
23	47	67
24	80	93
25	93	100
26	60	87

27	80	93
28	93	100
29	60	93
30	40	87
31	47	80
32	93	100

Lampiran 6: Data Hasil Belajar Kelas Kontrol VIII-H

No	Pre Test	Post Test
1	60	67
2	53	60
3	67	80
4	53	60
5	80	87
6	60	67
7	53	60
8	47	53
9	53	60
10	80	87
11	47	53
12	40	47
13	80	80
14	80	87
15	87	93
16	40	47
17	53	60
18	60	80
19	40	53

20	47	53
21	67	80
22	80	87
23	60	93
24	67	80
25	47	67
26	40	53
27	73	80
28	73	87
29	47	60
30	60	67
31	40	53
32	40	47

Lampiran 7: Lampiran Materi Ips

SUB TEMA : PERGERAKAN KEBANGSAAN MENUJU KEMERDEKAAN

1. Bagaimana Perkembangan Organisasi Pergerakan di Indonesia Pada Masa Penjajahan.

A. Faktor Pergerakan Nasional

Ditinjau dari asal pengaruhnya, pergerakan nasional dilatarbelakangi berbagai kejadian di dalam negeri Indonesia dan berbagai kejadian di luar negeri. Berbagai kejadian dari dalam negeri atau sering disebut faktor internal yang melatar belakangi pergerakan nasional, misalnya perluasan pendidikan, kegagalan perjuangan di berbagai daerah, rasa senasib sepenanggungan, dan perkembangan berbagai organisasi etnikkedaerahan. Adapun berbagai hal dari luar Indonesia (faktor eksternal) yang melatar belakangi terjadinya pergerakan nasional, antara lain munculnya paham-paham baru di dunia seperti pan-Islamisme, nasionalisme, sosialisme, liberalisme, dan demokrasi. Beberapa peristiwa seperti kemenangan Jepang atas Rusia dalam perang 1905 dan perkembangan berbagai organisasi pergerakan nasional di berbagai negara juga menjadi faktor eksternal pendorong pergerakan nasional di Indonesia. Uraian berikut akan menjelaskan hal-hal yang telah disebutkan di atas.

a. Perluasan Pendidikan

Pemerintah Hindia Belanda menerapkan kebijakan Politik Etis pada tahun 1901, yaitu dalam bidang irigasi/pengairan, emigrasi/transmigrasi, dan edukasi/pendidikan. Tiga kebijakan tersebut sebenarnya bertujuan memperbaiki kondisi masyarakat yang semakin terpuruk. Namun, pelaksanaan kebijakan politik Etis tetap lebih berpihak kepada penjajah. Dalam pelaksanaannya, banyak penyelewengan dalam Politik Etis, seperti:

1. Irigasi hanya untuk kepentingan perkebunan Belanda.
2. Emigrasi/transmigrasi hanya untuk mengirim orang-orang Jawa ke luar Jawa guna dijadikan buruh perkebunan dengan upah murah.
3. Pendidikan hanya sampai tingkat rendah, yang bertujuan memenuhi pegawai rendahan. Pendidikan tinggi hanya untuk orang Belanda dan

sebagian anak pejabat.

Segi positif yang paling dirasakan bangsa Indonesia adalah pendidikan. Semakin banyak orang Indonesia berpendidikan modern, yang kemudian memelopori gerakan pendidikan, sosial, dan politik. Pengaruh pendidikan inilah yang melahirkan para tokoh pemimpin pergerakan nasional Indonesia. Pendidikan adalah investasi peradaban. Melalui pendidikan akan tertanamkan pengetahuan dan kesadaran nasionalisme bangsa Indonesia. Secara bertahap, mulai masuk abad XX, kesempatan memperoleh pendidikan bagi rakyat Indonesia semakin besar. Hal ini dipengaruhi kebijakan baru pemerintah Hindia Belanda melalui Politik Etis (Politik Balas Budi).

Politik kolonial liberal yang memeras rakyat Indonesia menimbulkan keprihatinan sebagian masyarakat Belanda. C. Theodore van Deventer menuangkan kritiknya dalam sebuah majalah *de Gids* berjudul *Een Eereschuld* atau *Debt of Honour* (Hutang Budi/ Hutang Kehormatan) yang terbit pada tahun 1899. Van Deventer mengusulkan agar Belanda melakukan balas budi untuk bangsa Indonesia. Balas budi yang diusulkan adalah dengan melakukan *educatie*, *emigratie*, dan *irrigatie* (edukasi/pendidikan, emigrasi/perpindahan penduduk, dan irigasi/pengairan). Kebijakan Politik Etis memungkinkan berdirinya sekolah-sekolah di berbagai daerah di Indonesia.

Mulai abad XX, perkembangan pendidikan yang diselenggarakan swasta juga semakin banyak. Perkembangan pendidikan bukan hanya diselenggarakan oleh pemerintah, tetapi juga oleh berbagai organisasi sosial dan keagamaan. Misionaris (agama Katolik) dan Zending (agama Kristen Protestan) mendirikan berbagai sekolah di pusat-pusat penyebaran agama Kristen. Di beberapa kota berkembang pendidikan berdasarkan keagamaan, seperti Muhammadiyah, Persatuan Islam, Nahdlatul Ulama, dan sebagainya. Sekolah kebangsaan juga tumbuh, seperti Taman Siswa dan sekolah-sekolah yang didirikan organisasi pergerakan. Pendidikan sangat besar perannya dalam menumbuhkembangkan nasionalisme. Pendidikan menyebabkan

terjadinya transformasi ide dan pemikiran yang mendorong semangat pembaharuan masyarakat. Pada masa sekarang, kalian harus senantiasa berupaya meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Kegagalan Perjuangan di Berbagai Daerah

Bangsa Indonesia menyadari berbagai penyebab kegagalan perjuangan kemerdekaan pada masa lalu. Salah satu penyebab kegagalan perjuangan tersebut adalah perlawanan yang bersifat kedaerahan. Kalian tentu ingat beberapa perjuangan bangsa Indonesia di berbagai daerah. Bagaimana seandainya para tokoh seperti Imam Bonjol, Pangeran Diponegoro, Pattimura, Sultan Hasanuddin, dan para tokoh lainnya bersatu mengusir penjajah yang dimana Belanda akan mudah ditaklukkan. Memasuki abad XX, corak perjuangan bangsa Indonesia berubah dari bersifat kedaerahan, menuju perjuangan yang bersifat nasional. Bangsa Indonesia menemukan identitas kebangsaan sebagai perekat perjuangan bersama. Paham kebangsaan atau nasionalisme telah tumbuh dan menjelma menjadi sarana perjuangan yang sangat kuat. Corak perjuangan nasional bangsa Indonesia ditandai dengan momentum penting, yaitu diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928.

c. Rasa Senasib Sepenanggungan

Perluasan kekuasaan Barat di Indonesia telah memengaruhi perubahan politik, ekonomi, dan sosial bangsa Indonesia. Tekanan pemerintah Hindia Belanda pada bangsa Indonesia telah memunculkan perasaan kebersamaan rakyat Indonesia sebagai bangsa terjajah. Hal inilah yang mendorong tekad bersama untuk menghimpun kebersamaan dalam pergerakan kebangsaan Indonesia.

d. Perkembangan Organisasi Etnis, Kedaerahan, dan Keagamaan
Organisasi pergerakan nasional tidak muncul begitu saja.

Awalnya, organisasi yang berdiri di Indonesia adalah organisasi etnis, kedaerahan, dan keagamaan. Berbagai organisasi tersebut sering melakukan pertemuan hingga akhirnya muncul ide untuk mengikatkan diri dalam organisasi yang bersifat nasional.

Organisasi etnis banyak didirikan para pelajar perantau di kota-

kota besar. Mereka membentuk perkumpulan berdasarkan latar belakang etnis. Beberapa contohnya antara lain Serikat Pasundan serta Perkumpulan Kaum Betawi yang dipelopori oleh M Husni Thamrin. Selain organisasi etnis, muncul juga beberapa organisasi kedaerahan, seperti Trikoro Dharmo (1915) yang merupakan bentukan dari R. Satiman Wiryosanjoyo, Kadarman, dan Sunardi pada 7 Maret 1915 di Jakarta. Trikoro Dharmobertujuan untuk mencapai Jawa Raya dengan cara memperkokoh rasa persatuan antara pemuda-pemuda Jawa, Sunda, Madura, Balidan Lombok. Bentuk perjuangan: Secara diplomasi dan organisasi. (1915), dan Jong Sumatera Bond (1917). Kemudian ada Jong Java, merupakan Jong Java adalah organisasi yang didirikan oleh Satiman Wirjosandjojo di Gedung STOVIA pada tanggal 7 Maret 1915. Organisasi Jong Java semula bernama Tri Koro Dharmo. Jong Java bertujuan untuk menyatukan pelajar pribumi dan meningkatkan minat pada kesenian dan bahasa nasional serta memajukan pengetahuan umum untuk anggotanya. Bentuk Perjuangan: Secara diplomasi, kesenian, dan pendidikan. Lalu adanya Jong Islamieten Bond atau Perkumpulan Pemuda Islam didirikan di Jakarta pada tanggal 1 Januari 1925 oleh pemuda pelajar. Jong Islamieten Bond bertujuan untuk mengadakan pelatihan-pelatihan agama Islam bagi para pelajar Islam. Selain itu, organisasi ini dibentuk guna mengikat rasa persaudaraan antara para pemuda terpelajar Islam yang berasal dari berbagai daerah di Nusantara. Bentuk Perjuangan: Dalam bidang pendidikan Islam.

Berbagai organisasi bernapaskan keagamaan pada awal abad XX sangat memengaruhi perkembangan kebangsaan Indonesia. Beberapa organisasi bernapas keagamaan yang muncul pada masa awal abad XX antara lain Jong Islamiten Bond, Muda Kristen Jawi, Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama, PERSIS (Persatuan Umat Islam), dan Al-Jamiatul Washiyah. Jong Islamieten Bond (JIB) didirikan tanggal 1 Januari 1925 di Jakarta dengan ketua Raden Sam. Selain sebagai pusat dakwah Islam, JIB juga mengorganisir kegiatan seni, budaya, sosial, penerbitan. Muda Kristen Jawi dibentuk tahun 1920, yang kemudian berubah namanya

menjadi Perkumpulan Pemuda Kristen (PPK). Muhammadiyah didirikan KH Ahmad Dahlan tanggal 18 Nopember 1912 di Yogyakarta. Muhammadiyah mempunyai tujuan mengembangkan dakwah Islam, mengembalikan ajaran Islam sesuai dengan Al Qur'an dan Sunnah (Hadits), membersihkan praktik keagamaan dari syirik dan bid'ah, serta mengembangkan pendidikan agama dan umum secara modern. Nahdlatul Ulama (NU) didirikan oleh para kiai pada tanggal 31 Januari 1926 di Jawa Timur dengan pimpinan pertama KH M. Hasyim Asy'ari. NU cepat berkembang terutama di Jawa karenabasis pesantren yang sangat banyak di Jawa.

Kaum wanita juga aktif berperan dalam berbagai organisasi baik organisasi sosial maupun politik. Peran serta perempuan dalam memperjuangkan kemerdekaan telah ada sejak dahulu. Beberapa tokoh pejuang wanita zaman dulu adalah RA Kartini, Dewi Sartika, dan Maria Walanda Maramis. RA Kartini adalah putri Bupati Jepara Jawa Tengah yang memperjuangkan emansipasi (persamaan derajat) antara laki-laki dan perempuan. Beliau mendirikan sekolah khusus untuk perempuan.

e. Berkembangnya Berbagai Paham Baru

Paham-paham baru seperti pan-Islamisme, nasionalisme, liberalisme, sosialisme, dan demokrasi menjadi salah satu pendorong pergerakan nasional Indonesia. Pahampaham tersebut mengajarkan bagaimana langkah-langkah memperbaiki kondisi kehidupan bangsa Indonesia. Berbagai paham tersebut memengaruhi berbagai organisasi pergerakan nasional Indonesia.

f. Berbagai Peristiwa dan Pengaruh dari Luar Negeri

Berbagai peristiwa di luar negeri yang turut menjadi pendorong pergerakan kebangsaan Indonesia adalah sebagai berikut. 1) Kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 1905 Padatahun 1904-1905 terjadi peperangan Jepang melawan Rusia. Rusia adalah bangsa Eropa, sedangkan Jepang adalah bangsa Asia. Tentara Jepang berhasil mengalahkan Rusia, dan menjadi inspirasi negara-negara lain bahwa orang Asia bisa mengalahkan bangsa Barat. Bangsa-bangsa Asia pun

semakin yakin mampu melawan penjajah. 2) Berkembangnya nasionalisme di berbagai negara Pada abad XX, negara-negara terjajah di Asia dan Afrika menunjukkan perjuangan pergerakan kebangsaan. Di India, wilayah jajahan Inggris, muncul pergerakan dengan tokoh-tokohnya Mahatma Gandhi dan Muhammad Ali Jinnah. Di Filipina, Jose Rizal memimpin perlawanan terhadap penjajah Spanyol. Di Tiongkok, muncul dr. Sun Yat Sen, yang terkenal dengan gerakan pembaharuannya.

B. Organisasi Pergerakan Nasional

Kebangkitan nasional yaitu masa lahirnya kesadaran bangsa Indonesia untuk berjuang bersama-sama dalam mengusir penjajahan. Tentu, kalian masih ingat mengapa tanggal 20 Mei selalu diperingati sebagai hari kebangkitan nasional. Tanggal 20 Mei 1908 merupakan hari lahir Boedi Oetomo (Budi Utomo), organisasi modern pertama di Indonesia yang menjadi tonggak pergerakan nasional Indonesia.

a. Budi utomo

Pada awal abad XX, sudah banyak mahasiswa di kota-kota besar terutama di Pulau Jawa. Sekolah kedokteran bernama STOVIA (School tot Opleideing van Inlandsche Artsen) terdapat di Batavia (Jakarta). Para tokoh mahasiswa kedokteran sepakat untuk memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Pada tanggal 20 Mei 1908, mereka sepakat mendirikan sebuah organisasi bernama Budi Utomo (BU) dan memilih dr Sutomo sebagai ketua. Tokoh lain pendiri Budi Utomo adalah Gunawan, Cipto Mangunkusumo, dan RT Ario Tirtokusumo.

b. Sarekat Islam

Pada masa penjajahan, pasar Klewer tersebut telah ramai oleh para pedagang Indonesia, Arab, dan Tiongkok. Akibat persaingan yang tidak sehat antara pedagang pribumi dan pedagang Tiongkok, pada tahun 1911 didirikan Serikat Dagang Islam (SDI) oleh KH Samanhudi dan RM Tirtoadisuryo di Solo. Tujuan utama pada awalnya adalah melindungi kepentingan pedagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok. Saat itu, para pedagang Tiongkok menguasai perdagangan di pasar,

menggeser para pedagang lokal yang kurang pendidikan dan pengalaman. Dalam Kongres di Surabaya tanggal 30 September 1912, SDI berubah menjadi Sarekat Islam (SI). Perubahan nama dimaksudkan agar kegiatan organisasi lebih terbuka ke bidang- bidang lain, tidak hanya perdagangan. Pada tahun 1913, SI dipimpin oleh Haji Umar Said Cokroaminoto. Perjuangan SI sangat menarik rakyat karena kegiatannya yang membela rakyat. Pada tahun 1915, jumlah anggota SI mencapai 800.000. Pada tahun 1923, SI berubah nama menjadi Partai Sarekat Islam (PSI) yang bersifat nonkooperatif terhadap Belanda. Tahun 1927 PSI, menetapkan tujuan pergerakan secara jelas, yaitu Indonesia merdeka berasaskan Islam.

c. Indische Partij

Indische Partij (IP) adalah partai politik pertama di Indonesia. Pendiri IP yang terkenal dengan sebutan tigaserangkai, yakni E.F.E. Douwes Dekker (Danudirjo Setiabudi), R.M. Suwardi Suryaningrat, dan dr Cipto Mangunkusumo. Indische Partij dideklarasikan tanggal 25 Desember 1912. Tujuan IP sangat jelas, yakni mengembangkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia. Keanggotaannya pun terbuka bagi semua golongan tanpa memandang suku, agama, dan ras.

Pada tahun 1913, Belanda mempersiapkan pelaksanaan perayaan 100 tahun pembebasannya dari kekuasaan Prancis. Belanda meminta rakyat Indonesia untuk turut memperingati hari tersebut. Para tokoh Indische Partij menentang rencana tersebut. Suwardi Suryaningrat menulis artikel yang dimuat dalam harian *De Expres*, dengan judul *Als Ik een Nederlander was* (Seandainya Aku Orang Belanda). Suwardi mengecam Belanda, katanya: Bagaimana mungkin bangsa terjajah (Indonesia) disuruh merayakan kemerdekaan penjajah. Pemerintah Belanda marah dengan sikap para tokoh Indische Partij. Akhirnya Douwes Dekker, Tjipto Mangunkusumo, dan Suwardi Suryaningrat ditangkap dan dibuang ke Belanda.

d. Perhimpunan Indonesia

Semula bernama *Indische Vereeniging*, PI didirikan oleh orang-

orang Indonesia di Belanda pada tahun 1908. Pada tahun 1922, Indische Vereeniging berubah nama menjadi Indonesische Vereeniging dengan kegiatan utama politik. Pada tahun 1925 berubah menjadi Perhimpunan Indonesia (PI). Nama majalahnya Hindia Putra, yang kemudian berubah menjadi Indonesia Merdeka.

Tujuan utama PI adalah mencapai Indonesia merdeka, memperoleh suatu pemerintahan Indonesia yang bertanggung jawab kepada seluruh rakyat. Tokoh-tokoh PI adalah Mohammad Hatta, Ali Sastroamijoyo, Abdulmajid Joyoadiningrat, Iwa Kusumasumantri, Sastro Mulyono, Sartono, Gunawan Mangunkusumo, dan Nazir Datuk Pamuncak.

Pada tahun 1925, PI secara tegas mengeluarkan manifesto arah perjuangan, yaitu: a. Indonesia bersatu, menyingkirkan perbedaan, dapat mematahkan kekuasaan penjajah. b. Diperlukan aksi massa yang percaya pada kekuatan sendiri untuk mencapai Indonesia Merdeka. c. Melibatkan seluruh lapisan masyarakat merupakan sarat mutlak untuk perjuangan kemerdekaan. d. Anasir yang berkuasa dan esensial dalam tiap-tiap masalah politik. e. Penjajahan telah merusak dan demoralisasi jiwa dan isik bangsa, sehingga normalisasi jiwa dan materi perlu dilakukan secara sungguh-sungguh.

Manifesto 1925 sangat menggugah kesadaran bangsa Indonesia, serta sangat memengaruhi pola pergerakan nasional bangsa Indonesia. Gagasan manifesto 1925 terealisasi saat Sumpah Pemuda diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Kongres Pemuda I dilaksanakan tanggal 30 April-2 Mei 1926 di Jakarta, dihadiri berbagai organisasi pemuda. Kongres ini berhasil membentuk jaringan yang lebih kokoh untuk mempersatukan diri, yang kemudian dilanjutkan dalam Kongres Pemuda II tahun 1928. Panitia Kongres Pemuda II dibentuk tanggal 12 Agustus 1928 dengan ketuanya Sugondo Joyopuspito. Susunan panitia mewakili wilayah di seluruh Indonesia. Beberapa tokoh panitia kongres adalah Sugondo (PPPI), Joko Marsaid (Jong Java), M Yamin (Jong Sumatranen Bond),

Amir Syarifuddin (Jong BataksBond), Senduk (Jong Celebes) J Leimena (Jong Ambon), Johan Muh. Cai (Jong Islamieten Bond), dan tokoh-tokoh lainnya. Kongres II diselenggarakan 27-28 Oktober 1928, dihadiri oleh perwakilan organisasi-organisasi pemuda dari seluruh Indonesia. Dalam kongres ini, keinginan untuk membentuk negara sendiri semakin kuat. Suasana kebangsaan benar-benar tidak bisa dibendung lagi.

Akhirnya, tanggal 28 Oktober 1928, dibacakanlah keputusan hasil Kongres Pemuda II, yang berupa ikrar pemuda yang terkenal dengan Sumpah Pemuda. (Sumpah Pemuda : Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia Kami Putra dan Putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia Kami Putra dan Putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia). Beberapa keputusan penting Kongres II 27-28 Oktober 1928: • Ikrar Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928. • Menetapkan lagu Indonesia Raya ciptaan WR Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia. • Menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indonesia. Realisasi hasil kongres adalah didirikannya Indonesia Muda tahun 1930. Indonesia Muda berasaskan kebangsaan dan bertujuan Indonesia Raya. Pemerintah Belanda sangat menekan rapat-rapat yang diselenggarakan para tokoh pemuda. Lagu Indonesia Raya dilarang dan penyebutan Indonesia Merdeka tidak diperbolehkan. Para tokoh pemuda menyalahi tekanan ini. Pada Kongres III di Yogyakarta tahun 1938, tujuan kemerdekaan nusantara dan bangsa diganti dengan menjunjung tinggi martabat nusantara dan bangsa.

e. Partai Nasional Indonesia

Partai Nasional Indonesia (PNI) didirikan tanggal 4 Juli 1927 di Bandung, dipimpin Ir Soekarno. Tujuan PNI adalah Indonesia merdeka, dengan ideologi nasionalisme. PNI mengadakan kegiatan konkret baik politik, sosial, maupun ekonomi. Organisasi ini terbuka dan revolusioner, sehingga PNI cepat meraih anggota yang banyak. Pengaruh Soekarno sangat meresap dalam lapisan masyarakat. Keikutsertaan Hatta dalam kegiatan politik Soekarno semakin membuat PNI sangat kuat.

Kegiatan politik PNI dianggap mengancam pemerintah Belanda, sehingga para tokoh PNI ditangkap dan diadili tahun 1929. Soekarno, Maskoen, Gatot Mangkupraja, dan Supriadinata diadili Belanda. Pembelaan Soekarno di hadapan pengadilan diberi judul “Indonesia Menggugat”. Soekarno dan kawan-kawan dihukumpenjara.

Tahun 1931, PNI dibubarkan. Selanjutnya Sartono membentuk Partindo. Adapun Mohammad Hatta dan Sutan Syahrir mendirikan organisasi Pendidikan Nasional Indonesia. Para tokoh partai tersebut kemudian ditangkap Belanda dan diasingkan ke Boven Digul, Papua. Selain lima organisasi di atas, kalian dapat menemukan berbagai organisasi pada masa pergerakan nasional. Sebagai contoh, pada tahun 1935 berdiri Parindra (Partai Indonesia Raya) dengan beberapa tokoh seperti M. Husni Thamrin, R. Sukardjo, R. Panji Suroso, dan Mr. Susanto. Gerindo (Gerakan Indonesia) didirikan di Jakarta pada bulan April 1937. Pemimpinnya adalah mantan pimpinan Partindo yang dibubarkan tahun 1937, seperti Amir Syarifuddin, Mr. M. Yamin, Mr. Sartono, dan Dr. A.K. Gani. Golongan nasionalis mencoba menggunakan Volksraad sebagai media perjuangan nasional. Dengan tujuan memperkuat wakil-wakil bangsa Indonesia, tahun 1930. Husni Thamrin membentuk Fraksi Nasional. Pada tahun 1936, seorang anggota Volksraad, Sutarjo mengajukan petisi menuntut kemerdekaan Indonesia dalam masa 10 tahun. Petisi ini kemudian dikenal dengan nama Petisi Sutarjo. Petisi tersebut ditolak Belanda dengan alasan bangsa Indonesia belum siap untuk merdeka.

Para pejuang pergerakan nasional kecewa, dan tidak terlalu berharap kepada Volksraad. Pada tahun 1939, dibentuk federasi/gabungan dari beberapa organisasi politik yang disebut Gabungan Politik Indonesia (GAPI). Semboyan GAPI yang terkenal adalah “Indonesia Berparlemen”.

C. Pergerakan pada Zaman Pendudukan Jepang

Bangsa Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk menanggapi kebijakan Jepang. Propaganda Jepang sama sekali tidak memengaruhi

para tokoh perjuangan untuk percaya begitu saja. Bagaimanapun, mereka sadar bahwa Jepang adalah penjajah. Bahkan, mereka sengaja memanfaatkan organisasi-organisasi pendirian Jepang sebagai alat untuk meraih Indonesia merdeka.

a. Memanfaatkan Organisasi Bentukan Jepang

Organisasi sosial yang dibentuk oleh Jepang di antaranya Gerakan 3A, Pusat Tenaga Rakyat, Jawa Hokokai, dan Masyumi. Gerakan 3A dipimpin oleh Mr. Syamsudin, dengan tujuan meraih simpati penduduk dan tokoh masyarakat sekitar. Dalam perkembangannya, gerakan ini kurang berhasil sehingga Jepang membentuk organisasi yang lebih menarik. Sebagai ganti Gerakan Tiga A, Jepang mendirikan gerakan Pusat Tenaga Rakyat (Putera) pada tanggal 1 Maret 1943. Gerakan Putera dipimpin tokoh-tokoh nasional yang sering disebut Empat Serangkai, yaitu Soekarno, Mohammad Hatta, K.H. Mas Mansyur, dan Ki Hajar Dewantara. Gerakan Putera cukup diminati oleh kalangan tokoh pergerakan Indonesia. Pemerintah Jepang kurang puas dengan kegiatan yang dilakukan oleh gerakan Putera karena para tokoh gerakan Putera memanfaatkan organisasi ini untuk melakukan konsolidasi dengan tokoh-tokoh perjuangan. Pada akhirnya, organisasi Putera dibubarkan oleh Jepang. Pada tahun 1944, dibentuk Jawa Hokokai (Gerakan Kebaktian Jawa). Gerakan ini berdiri di bawah pengawasan para pejabat Jepang. Tujuan pokoknya adalah menggalang dukungan untuk rela berkorban demi pemerintah Jepang. Islam adalah agama yang dianut mayoritas penduduk Indonesia. Jepang merasa harus bisa menarik hati golongan ini. Maka, pada tahun 1943 Jepang membubarkan Majelis Islam A'la Indonesia dan menggantikannya dengan Masyumi (Majelis Syuro Muslimin Indonesia). Masyumi dipimpin oleh K.H. Hasyim Ashari dan K.H. Mas Mansyur.

Kelompok ini sering disebut kolaborator karena mau bekerjasama dengan penjajah. Sebenarnya, cara ini bentuk perjuangan diplomasi. Tokoh-tokohnya adalah para pemimpin Putera, seperti Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan K.H. Mas Mansyur. Mereka

memanfaatkan Putera sebagai sarana komunikasi dengan rakyat. Akhirnya, Putera justru dijadikan parapemuda Indonesia sebagai ajang kampanye nasionalisme. Pemerintah Jepang menyadari hal tersebut dan akhirnya membubarkan Putera dan menggantinya dengan Barisan Pelopor. Sama seperti Putera, Barisan Pelopor yang dipimpin Sukarno ini pun selalu mengampanyekan perjuangan kemerdekaan.

b. Gerakan Bawah Tanah

Larangan berdirinya partai politik pada zaman Jepang mengakibatkan sebagian tokoh perjuangan melakukan gerakan bawah tanah. Gerakan bawah tanah merupakan perjuangan melalui kegiatan-kegiatan tidak resmi, tanpa sepengetahuan Jepang (gerakan sembunyi-sembunyi). Dalam melakukan perjuangan, mereka terus melakukan konsolidasi menuju kemerdekaan Indonesia. Mereka menggunakan tempat-tempat strategis, seperti asrama pemuda untuk melakukan pertemuan-pertemuan. Penggalangan semangat kemerdekaan dan membentuk suatu negara terus mereka kobarkan. Tokoh-tokoh yang masuk dalam garis pergerakan bawah tanah adalah Sutan Sjahrir, Achmad Subarjo, Sukarni, A. Maramis, Wikana, Chairul Saleh, dan Amir Syarifuddin. Mereka terus memantau Perang Pasifik melalui radio-radio bawah tanah. Pada saat itu, Jepang melarang bangsa Indonesia memiliki pesawat komunikasi. Kelompok bawah tanah inilah yang sering disebut golongan radikal/ keras karena mereka tidak mengenal kompromi dengan Jepang.

c. Perlawanan Bersenjata

Di samping perjuangan yang dilakukan dengan memanfaatkan organisasi bentukan Jepang dan gerakan bawah tanah, ada pula perlawanan-perlawanan bersenjata yang dilakukan bangsa Indonesia di antaranya sebagai berikut.

a) Perlawanan Rakyat Aceh

Dilakukan oleh Tengku Abdul Djalil, seorang ulamadi Cot Plieng Aceh, menentang peraturan-peraturan Jepang. Pada tanggal 10 November 1942, ia melakukan perlawanan. Dalam perlawanan

tersebut ia tertangkap dan ditembak mati.

b) Perlawanan Singaparna, Jawa Barat

Dipelopori oleh K.H. Zainal Mustofa, yang menentang seikerei yakni menghormati Kaisar Jepang. Pada tanggal 24 Februari 1944, Meletus perlawanan terhadap tentara Jepang. Kiai Haji Zainal Mustofa dan beberapa pengikutnya ditangkap Jepang, lalu dihukum mati.

c) Perlawanan Indramayu, Jawa Barat

Pada bulan Juli 1944, rakyat Lohbener dan Sindang di Indramayu memberontak terhadap Jepang. Para petani dipimpin H. Madrian menolak pungutan padi yang terlalutinggi. Akan tetapi, pada akhirnya perlawanan mereka dipadamkan Jepang.

d) Perlawanan Peta di Blitar, Jawa Timur

Perlawanan PETA merupakan perlawanan terbesar yang dilakukan rakyat Indonesia pada masa penjajahan Jepang. Perlawanan ini dipimpin Supriyadi, seorang Shodanco (Komandan pleton). Peta tanggal 14 Februari 1945, perlawanan dipadamkan Jepang karena persiapan Supriyadi dkk. kurang matang. Para pejuang Peta yang berhasil ditangkap kemudian diadili di mahkamah militer di Jakarta. Beberapa di antaranya dihukum mati, seperti dr. Ismail, Muradi, Suparyono, Halir Mangkudidjaya, Sunanto, dan Sudarmo. Supriyadi, sebagai pemimpin perlawanan tidak diketahui nasibnya. Kemungkinan besar Supriyadi berhasil ditangkap Jepang kemudian dihukum mati sebelum diadili.

2. Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia.

Propaganda Jepang berhasil memengaruhi masyarakat Indonesia. Jepang memberikan janji manis untuk membebaskan bangsa Indonesia dan penjajahan Belanda sehingga Jepang mulai mendapat simpati rakyat. Kebijakan pemerintahan Jepang menyebabkan ruang gerak perlawanan bangsa Indonesia semakin dibatasi. Bahkan Jepang melarang dan membubarkan semua organisasi pergerakan politik yang pernah ada di masa kolonial Belanda.

Jepang memanfaatkan rakyat dan tokoh-tokoh Indonesia untuk dapat memberikan dukungan terhadap kekuasaan Jepang di Indonesia. Akibatnya timbul berbagai sikap dan kelompok di lingkungan para tokoh pergerakan nasional. Kelompok pertama adalah kelompok yang masih mau bekerjasama dengan Jepang, tetapi tetap menggelorakan pergerakan nasional. Sedangkan kelompok kedua adalah mereka yang tidak mau bekerjasama dengan pemerintah Jepang, sehingga melakukan gerakan bawah tanah.

Pengeboman Kota Hiroshima dan Nagasaki pada 6 dan 9 Agustus 1945 memberikan pengaruh besar dalam tatanan dunia. Tokoh yang berperan salah satunya Pilot Paul Warfield Tibbets, bersama dengan pesawat Enola Gay. Karena peristiwa tersebut, Jepang menyerah tanpa syarat pada Sekutu pada tanggal 2 September 1945. Peristiwa pengeboman tersebut menjadi awal persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pada masa akhir pendudukan Jepang terjadi revolusi politik di Indonesia, yakni kemerdekaan Indonesia. Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 menjadi momen penting perjalanan sejarah Indonesia selanjutnya. Kemerdekaan telah membawa perubahan masyarakat dalam segala bidang.

a. Persiapan Kemerdekaan Indonesia

Menjelang akhir tahun 1944, posisi Jepang dalam Perang Asia Pasifik semakin terdesak. Satu demi satu daerah jajahannya jatuh ke tangan pasukan Sekutu. Untuk menghadapi Sekutu, Jepang mencari dukungan kepada bangsa-bangsa yang diduduki dengan memberikan janji kemerdekaan. Pada tanggal 7 September 1944 Perdana Menteri Jenderal Kuniaki Koiso menjanjikan kemerdekaan kepada Indonesia. Janji ini dikemukakan di depan Parlemen Jepang, dengan tujuan untuk menarik simpati Indonesia. Sebagai pembuktiannya, ia mengizinkan pengibaran bendera merah putih di kantor-kantor, tetapi harus berdampingan dengan bendera Jepang.

1) Pembentukan Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI)

Berkaitan dengan janji yang telah dikemukakan oleh pihak

Jepang, pada 1 Maret 1945, diumumkan pembentukan Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPKI). BPUPKI terdiri dari 63 orang yang diketuai Dr. K.R.T. Radjiman Wedyodiningrat. Dalam aktivitasnya, BPUPKI mengadakan sidang sebanyak dua kali. Sidang pertama dilaksanakan pada 29 Mei–1 Juni 1945 dan sidang kedua dilaksanakan pada 10–17 Juli 1945.

2) Sidang Pertama BPUPKI (29 Mei- 1 Juni 1945)

Sidang BPUPKI yang pertama membahas tentang rumusan dasar negara Indonesia merdeka. Untuk mendapatkan rumusan dasar negara yang benar-benar tepat, maka acara dalam sidang ini adalah mendengarkan pidato dari tiga tokoh utama pergerakan nasional Indonesia, yaitu Mr. Mohammad Yamin, Mr Soepomo, dan Ir Soekarno.

Prof. Muh Yamin (29 Mei 1945)	Dr. Soepomo (31 Mei 1945)	Ir. Soekarno (1 Juni 1945)
<ul style="list-style-type: none"> • Peri kebangsaan, • Peri kemanusiaan, • Peri kerakyatan, • Peri ketuhanan, dan • Kesejahteraan Rakyat 	<ul style="list-style-type: none"> • Persatuan, • Kekeluargaan, • Keseimbangan lahir batin, • Musyawarah, • Dan keadilan sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebangsaan Indonesia, • Internasionalisme dan peri kemanusiaan, • Mufakat atau demokrasi, • Kesejahteraan sosial, dan • Ketuhanan Yang Maha Esa

Sidang pertama belum menemukan titik temu kesepakatan akhirnya dibentuklah Panitia Sembilan. Pada tanggal 22 Juni 1945 Panitia Sembilan merumuskan dasar negara yang kemudin dikenal sebagai Piagam Jakarta.

Gagasan mengenai rumusan lima sila dasar negara Republik Indonesia

yang dikemukakan oleh Ir. Soekarno pada tanggal 1 Juni 1945 dikenal dengan istilah Pancasila. Peristiwa ini dikenang dengan ditetapkannya tanggal 1 Juni sebagai hari lahirnya Pancasila. Sampai akhir masa sidang pertama ini, belum ditemukan kesepakatan rumusan dasar negara Republik Indonesia yang benar-benar tepat. Oleh karena itu, dibentuklah suatu panitia kecil yang beranggota Sembilan orang yang diketuai oleh Ir. Soekarno. Panitia ini dinamakan ‘Panitia Sembilan’. Tugasnya adalah mengolah usulan dari anggota BPUPKI mengenai dasar negara Republik Indonesia. Pertemuan Panitia Sembilan menghasilkan rumusan yang disebut Jakarta Charter atau Piagam Jakarta, yang disetujui secara bulat dan ditandatangani pada 22 Juni 1945.

a) Sidang Kedua BPUPKI (10 Juli – 17 Juli 1945) Sidang kedua membahas tentang wilayah NKRI, kewarganegaraan Indonesia, rencana Undang-Undang Dasar (UUD), ekonomi, keuangan, bela negara, pengajaran. BPUPKI membentuk panitia kecil yang beranggotakan 19 orang untuk mempercepat kerja sidang. Panitia ini bernama Panitia Perancang UUD yang diketuai Ir. Sukarno. Panitia ini menyepakati Piagam Jakarta dijadikan sebagai inti pembukaan UUD. Panitia Perancang UUD juga membentuk panitia lebih kecil beranggotakan tujuh orang yang diketuai oleh Soepomo untuk merumuskan batang tubuh UUD. Dengan demikian, Panitia Perancang UUD telah selesai melaksanakan tugasnya. Pada tanggal 16 Juli 1945, BPUPKI menerima dengan bulat naskah Undang-Undang Dasar yang dibentuk Panitia Perancang UUD.

3) Pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI)

Pada tanggal 7 Agustus 1945 BPUPKI dibubarkan. Jenderal Terauchi menyetujui pembentukan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) atau Dokuritzu Zyumbi Inkai sebagai ganti BPUPKI yang diketuai oleh Ir. Soekarno. Tugas utama PPKI adalah mempersiapkan segala sesuatu berkaitan dengan keperluan pergantian kekuasaan.

Pada tanggal 9 Agustus Jenderal Terauchi memanggil 3 tokoh nasional yakni Ir. Sukarno, Drs. Mohammad Hatta, dan Dr. Radjiman

Widyodiningrat. Mereka bertiga dipanggil ke Saigon/Dalat Vietnam untuk menerima informasi tentang kemerdekaan Indonesia. Pelaksanaan kemerdekaan akan dapat dilakukan dengan segera. Wilayah Indonesia adalah seluruh wilayah bekas jajahan Hindia Belanda.

4) Peristiwa Rengas Dengklok

Peristiwa Rengasdengklok diawali oleh peristiwa menyerahnya Jepang tanpa syarat kepada pasukan Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945. Berita tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu diketahui oleh beberapa tokoh pemuda, terutama Sutan Syahrir. Kemudian Syahrir dan beberapa tokoh pemuda segera menemui Mohammad Hatta yang saat itu baru datang dari Dalat, Vietnam. Bersama Mohammad Hatta, Syahrir dan beberapa pemuda menemui Soekarno di rumahnya. Syahrir mengusulkan Soekarno-Hatta agar secepatnya memproklamasikan kemerdekaan tanpa melalui PPKI karena Sekutu akan menganggap kemerdekaan Indonesia sebagai suatu kemerdekaan hasil pemberian Jepang.

Usulan Syahrir tersebut tidak disetujui oleh Soekarno-Hatta. Mereka berpendapat pelaksanaan proklamasi harus melalui PPKI sesuai dengan prosedur maklumat Jepang, yaitu pada tanggal 24 Agustus 1945. Mereka beralasan bahwa meskipun Jepang telah kalah, namun kekuatan militernya di Indonesia harus diperhitungkan demi menjaga hal-hal yang tidak diinginkan. Perbedaan sikap ini mendorong para pemuda kembali berunding pada pukul 24.00 menjelang 16 Agustus 1945. Rapat itu dihadiri oleh Sukarni, Chaerul Saleh, Yusuf Kunto, dr. Muwardi, Syudanco Singgih, dan dr. Sucipto. Hasil perundingan itu menyepakati untuk membawa Soekarno-Hatta ke luar kota dengan tujuan menjauhkan mereka dari pengaruh Jepang. Selanjutnya, Pada 16 Agustus 1945 pukul 04.30, Soekarno-Hatta dibawa para pemuda Rengasdengklok, Karawang, Jawa Barat.

Sesampainya di Rengasdengklok, Soekarno-Hatta dan rombongannya disambut baik oleh pasukan Peta pimpinan Syudanco Subeno. Niat para pemuda untuk mendesak Soekarno-Hatta tidak terlaksana. Kedua tokoh golongan tua tersebut masih mempunyai wibawa

yang cukup besar. Soekarno-Hatta tetap pada pendiriannya untuk tidak melaksanakan proklamasi kemerdekaan sebelum ada pernyataan resmi dari pihak Jepang tentang menyerahnya Jepang kepada Sekutu. Selain itu, kemerdekaan tetap harus dimusyawarahkan dulu dalam sidang PPKI.

Di tengah suasana tersebut, Ahmad Soebardjo datang beserta sekretaris pribadinya, Sudiro pada pukul 17.30 WIB. Ahmad Soebardjo memberitahukan kebenaran menyerahnya Jepang kepada Sekutu. Mendengar berita itu, Soekarno-Hatta akhirnya bersedia memproklamasikan kemerdekaan RI di Jakarta. Ahmad Soebardjo memberikan jaminan dengan nyawanya sendiri bahwa proklamasi kemerdekaan akan dilaksanakan esok hari selambat-lambatnya pukul 12.00 WIB. Dengan jaminan yang meyakinkan tersebut, Syudanco Subeno bersedia melepaskan Soekarno-Hatta.

5) Perumusan Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Perumusan teks proklamasi dilaksanakan di rumah

Laksamana Maeda karena dianggap tempat yang aman dari ancaman militer Jepang, karena Maeda adalah Kepala Kantor Penghubung Angkatan Laut di daerah kekuasaan Angkatan Darat. Di kediaman Maeda itulah rumusan teks proklamasi disusun. Sukarni, Mbah Diro, dan BM. Diah dari golongan muda hadir dalam pertemuan itu untuk menyaksikan perumusan teks proklamasi. Berdasarkan pembicaraan antara Sukarno, Hatta, dan Ahmad Soebardjo, diperoleh rumusan teks proklamasi yang ditulis tangan oleh Sukarno.

b. Pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan

Pada malam hari, 16 Agustus 1945, pukul 20.00 WIB, Soekarno-Hatta beserta rombongan berangkat menuju Jakarta. Mereka tiba di Jakarta pada pukul 23.00, lalu menuju rumah kediaman Laksamana Maeda. Tempat ini dianggap aman dari ancaman militer Jepang, karena Laksamana Maeda adalah Kepala Kantor Penghubung Angkatan Laut di daerah kekuasaan Angkatan Darat. Di kediaman Laksamana inilah rumusan teks proklamasi disusun.

Ir. Soekarno menuliskan konsep proklamasi kemerdekaan Indonesia yang akan dibacakan esok harinya. Moh. Hatta dan Ahmad Subardjo menyumbangkan pikirannya secara lisan. Kalimat pertama dari teks proklamasi merupakan saran Ahmad Subardjo sedangkan kalimat terakhir merupakan sumbangan dari Muh. Hatta. Kalimat pertama berisi pernyataan kehendak Bangsa Indonesia untuk merdeka, dan kalimat kedua berisi pernyataan mengenai pemindahan kekuasaan.

Pada pukul 04.00 WIB, Soekarno membacakan hasil rumusan tersebut. Akhirnya, seluruh tokoh yang hadir pada saat itu menyetujui secara bulat konsep proklamasi tersebut.

Permasalahan muncul mengenai siapa yang harus menandatangani teks proklamasi tersebut. Hatta mengusulkan agar teks proklamasi itu ditandatangani oleh seluruh yang hadir sebagai wakil bangsa Indonesia. Sukarni dari golongan muda mengajukan usul bahwa teks proklamasi tidak perlu ditandatangani oleh semua yang hadir, tetapi cukup oleh Soekarno dan Hatta saja atas nama bangsa Indonesia. Sukarni juga mengusulkan agar Soekarno yang membacakan teks proklamasi tersebut. Usulan dari Sukarni diterima, kemudian Soekarno meminta kepada Sayuti Melik untuk mengetik naskah proklamasi dengan beberapa perubahan yang telah disetujui. Ada tiga perubahan yang terdapat pada naskah hasil ketikan Sayuti Melik, yaitu:

- Kata “tempoh” diganti menjadi “tempo”.
- Kata “wakil-wakil bangsa Indonesia” diganti menjadi “Atas nama bangsa Indonesia”.
- Penulisan tanggal yang tertera “Djakarta, 17-8-05” menjadi “Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen ‘05”

Selanjutnya, Sukarni mengusulkan agar pembacaan proklamasi dilakukan di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta. Usulan itu diterima. Pertemuan kemudian bubar setelah penentuan waktu upacara pembacaan proklamasi kemerdekaan yaitu tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00

WIB.

Sejak pagi tanggal 17 Agustus 1945, persiapan upacara pembacaan proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jalan Pegangsaan Timur No. 56. Halaman rumah Soekarno sudah dipadati oleh massa menjelang pembacaan teks proklamasi. Dr. Muwardi memerintahkan kepada Latief Hendraningrat untuk menjaga keamanan pelaksanaan upacara. Latif dalam melaksanakan pengamanan dibantu oleh Arifin Abdurrahman untuk mengantisipasi gangguan tentara Jepang. Tepat pukul 10.00 WIB, upacara proklamasi kemerdekaan Indonesia dimulai. Setelah pidato dan pembacaan proklamasi selesai, kemudian dilakukan pengibaran bendera Merah Putih oleh Latief Hendraningrat dan S. Suhud. Rakyat yang hadir serempak menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Upacara proklamasi ditutup oleh sambutan Wali Kota Jakarta, Suwiryono dan dr. Muwardi.

Peristiwa yang sangat bersejarah tersebut berlangsung secara sederhana dan hanya memakan waktu kurang dari satu jam. Meskipun demikian, peristiwa tersebut membawa pengaruh yang luar biasa hebatnya bagi bangsa Indonesia. Proklamasi kemerdekaan ini merupakan tonggak berdirinya negara Republik Indonesia yang berdaulat.

Referensi :

Buku Paket IPS

Kelas VII

Kurikulum Merdeka

Buku Paket IPS

Kelas VIII K-13

Revisi Sumber

Internet

Lampiran 8: Lembar Soal Penelitian

1. pergerakan yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat nasionalisme dan menggalang kekuatan rakyat Indonesia dalam perlawanan terhadap penjajahan adalah...
 - a. Gerakan Nasional Indonesia (GNI)
 - b. Persatuan Perjuangan Indonesia (PPI)
 - c. Persatuan Indonesia (PI)
 - d. Persatuan Nasional Indonesia (PNI)

2. Dalam konteks peran organisasi pergerakan di Indonesia pada masa penjajahan, apa perbedaan utama antara Sarekat Islam (SI) dan Muhammadiyah?
 - a. SI lebih menekankan pada aspek politik, sementara Muhammadiyah lebih fokus pada aspek agama.
 - b. SI beranggotakan orang-orang kaya, sementara Muhammadiyah didominasi oleh kaum buruh.
 - c. **SI aktif dalam gerakan anti-kolonialisme, sedangkan Muhammadiyah lebih memperjuangkan pembaharuan dalam agama.**
 - d. SI lebih memperjuangkan hak-hak kaum perempuan, sedangkan Muhammadiyah lebih fokus pada pendidikan.

3. Apakah Partai Komunis Indonesia (PKI) dianggap efektif dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia?
 - a. Ya, PKI sangat efektif karena berhasil mengorganisir massa buruh dan petani untuk melawan penjajah.
 - b. **Tidak, PKI dianggap tidak efektif karena terlalu radikal dalam pendekatannya dan gagal memperoleh dukungan luas dari masyarakat.**
 - c. Tidak ada cukup bukti untuk menilai efektivitas PKI dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
 - d. Ya, PKI efektif karena berhasil menyatukan berbagai kelompok masyarakat di bawah satu ideologi yang kuat.

4. Bandingkan peran Sarekat Islam (SI) dan Muhammadiyah dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Manakah dari kedua organisasi ini yang memiliki dampak yang lebih signifikan?

- a. SI memiliki dampak yang lebih signifikan karena berhasil mengorganisir massa dengan lebih efektif.
 - b. Muhammadiyah memiliki dampak yang lebih signifikan karena fokus pada pembaharuan agama dan pendidikan.
 - c. Keduanya memiliki dampak yang sama dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.**
 - d. Tidak ada cukup bukti untuk membandingkan dampak keduanya dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
5. Apa dampak dari kebijakan tanam paksa yang diterapkan oleh Belanda terhadap penduduk pribumi di Hindia Belanda?
- a. Meningkatkan kesejahteraan ekonomi penduduk pribumi
 - b. Memperkuat struktur politik pribumi di tingkat lokal
 - c. Menyebabkan penurunan produksi gandum, jagung dan kelaparan massal**
 - d. Mendorong pertumbuhan industri kecil di kota-kota besar
6. Bagaimana organisasi-organisasi perlawanan terhadap penjajahan Jepang seperti PETA (Pembela Tanah Air) mempengaruhi dinamika politik di Indonesia?
- a. Mendorong penduduk untuk bersikap kooperatif terhadap pemerintah Jepang
 - b. Menyebabkan konflik internal antara kelompok-kelompok perlawanan
 - c. Meningkatkan kesadaran nasionalisme dan kemandirian di kalangan penduduk Indonesia**
 - d. Menyebabkan penurunan partisipasi politik di masyarakat
7. Bagaimana perbedaan dalam organisasi ekonomi di bawah penjajahan Belanda dan Jepang memengaruhi perkembangan ekonomi di Indonesia?
- a. Penjajahan Belanda cenderung mengutamakan eksploitasi sumber daya alam Indonesia dengan mengekspor hasil bumi ke Eropa, sementara Jepang lebih fokus pada pengembangan industri dalam negeri.**
 - b. Di bawah pemerintahan Belanda, Indonesia menjadi lebih tergantung pada impor dari negara-negara lain karena penghambatan pembangunan industri dalam negeri.

- c. Penjajahan Jepang mengarah pada redistribusi tanah yang lebih adil di antara masyarakat pribumi, sehingga mendukung perkembangan ekonomi yang lebih merata di berbagai daerah.
 - d. Struktur ekonomi yang dibawa oleh Belanda memicu pertumbuhan sektor pertanian yang signifikan namun mengorbankan sektor industri lokal.
8. Dalam konteks perjuangan kemerdekaan Indonesia, faktor apa yang paling berpengaruh dalam mempercepat proses pelaksanaan kemerdekaan?
- a. Kehadiran pasukan asing yang mendukung perjuangan Indonesia.
 - b. Kesepakatan antara pemimpin nasionalis Indonesia dan pemerintah kolonial.
 - c. Adanya protes dan demonstrasi massa yang massif di berbagai daerah.
 - d. **Peran penting tokoh-tokoh politik yang mampu menyatukan berbagai kepentingan politik di Indonesia.**
9. Apa yang menjadi langkah pertama yang diambil oleh pemimpin Indonesia setelah Proklamasi Kemerdekaan?
- a. Negosiasi dengan Belanda untuk kemerdekaan.
 - b. **Pembentukan pemerintahan sementara.**
 - c. Persiapan untuk perang kemerdekaan.
 - d. Penandatanganan perjanjian dengan Jepang.
10. Tujuan penjajah jepang diadakannya gerakan 3A ?
- a. Memoatahkan perjuangan bangsa indonesia
 - b. Menaklukan pemerintahan Hindia Belanda
 - c. **Menarik simpati seluruh rakyat indoneisa dan tokoh indonesia**
 - d. Mengkoordinir gerakan anggota romusha
11. Apa dampak sosial dari organisasi penjajahan terhadap masyarakat yang meraih kemerdekaan? Selain dampak negatif, ada beberapa dampak positif yang dirasakan indonesia dengan pendudukan jepang antara lain :
- a. Indonesia lebih maju dalam bidang pertanian dan pendidikan
 - b. Ekonomi indonesia mengalami peningkatan, terutama bidang perkebunan

- c. **Dasar – dasar militer yang diberikan jepang menjadi cikal bakal terbentuknya TNI**
- d. Para penguasa dan pemerintahan mengenal sistem uang untuk pertama kalinya

12. Tujuan pokok pembentukan Jawa Hokokai pada tahun 1944 pada masa pendudukan adalah

- a. Membentuk kekuatan militer di kalangan masyarakat jawa, persiapan indonesia merdeka
- b. Membentuk pasukan berani di jawa, untuk kepentingan pemerintahan indonesia
- c. **Menggalang dukungan rakyat untuk berbakti dan rela berkorban demi kepentingan perang jepang**
- d. Mendukung kepentingan ekonomi jepang melalui pembentukan organisasi

13. Dalam menganalisis peran politik yang terlibat dalam proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia, mengapa penting untuk mempertimbangkan dinamika politik lokal di berbagai wilayah?

- a. Karena memperkuat otonomi lokal
- b. Untuk menghindari pertikaian internal
- c. **Agar bisa menilai tingkat dukungan terhadap gerakan kemerdekaan**
- d. Karena adanya potensi pemberontakan di daerah tertentu

14. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh para pemimpin Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan dari penjajahan Belanda, kecuali:

- a. Mendirikan berbagai organisasi perjuangan seperti Budi Utomo, Sarekat Islam, dan Muhammadiyah.
- b. Menyusun pernyataan-pernyataan kemerdekaan yang menegaskan hak bangsa Indonesia untuk merdeka.
- c. **Melakukan negosiasi damai dengan Belanda untuk mencapai kesepakatan kemerdekaan.**
- d. Menggelar kongres-kongres nasional untuk menyatukan pemikiran dan strategi perjuangan.

15. Tujuan para pemuda membawa Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta ke Rengasdengklok yaitu :
- a. Mengharap Ir.Soekarno dan Moh Hatta untuk bergabung dengan sekutu
 - b. Memaksa Ir.Soekarno dan Moh.Hatta mundur dari PPKI.
 - c. Meminta Ir.Soekarno dan Moh.Hatta bergabung dengan para pemuda
 - d. **Mengamankan Ir.Soekarno dan Moh.Hatta dari intervensi jepang**

Lampiran 10: Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,823	15

Lampiran 11: Uji Gain Score

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Persen	Eksperimen	32	63.1782	22.65946	4.00566
	Kontrol	32	28.3194	17.62626	3.11591

Lampiran 12: Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NGain_Persen	Eksperimen	.174	32	.015	.920	32	.020
	Kontrol	.178	32	.011	.904	32	.008

Lampiran 13: Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NGain_Persen	Based on Mean	1.007	1	62	.320
	Based on Median	.997	1	62	.322
	Based on Median and with adjusted df	.997	1	60.769	.322
	Based on trimmed mean	1.039	1	62	.312

Lampiran 14: Uji Hipotesis (*Mann Withney*)

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	163.500
Wilcoxon W	691.500
Z	-4.731
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Lampiran 15: Lampiran Dokumentasi

Lampiran 16: Lampiran Bukti Plagiasi Turnitin



Lampiran 17: Lampiran Bukti Konsultasi

siakad.uin-malang.ac.id/2.0/uin-DftrTugasAkhir

SKRIPSI / TESIS / DISERTASI

Mahasiswa Aktif

Riwayat Pengajuan Bimbingan | Proses Bimbingan

Tambah Proses Bimbingan | Cetak Proses Bimbingan

No	Tanggal.Bimbingan	Nama.Pembimbing	Deskripsi.Proses.Bimbingan	Periode	Status	Aksi
1	04 Maret 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Bimbingan BAB 1, novelty penelitian lebih di tonjokkan	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
2	20 Maret 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Bimbingan Bab 2 (teori terkait metode pembelajaran yang digunakan di perkaya dengan referensi terkini)	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
3	24 April 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Bimbingan bab 3 (tambahkan cara perhitungan gain score dan jelaskan secara rinci alisis yang dipakai)	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
4	30 April 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Konsul bab 4 (paparkan data yang keterbacaannya mudah di fahami) data yang digunakan analisis data gain score	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
5	07 Mei 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	dalam pembahasan pastikan anda komunikasikan temuan anda dengan penelitian terdahulu dan teori yang ada	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
6	16 Mei 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Revisi bab 4 terkait paparan data dan bab 5 terkait dengan pembahasan	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
7	24 Mei 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Revisi terkait uji- uji yang digunakan pada bab 4 dan penambahan saran pada bab 6	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	
8	27 Mei 2024	Dr. LUTHFIYA FATHI PUSPOSARI, ME	Revisi bagian lampiran dan ACC	2023/2024 Genap	Sudah Dikoreksi	

Wituda Ka-80 Periode 2 Tai | Kalender Akademik | PTIPD UNIMg | MIT @ azzaouai

Type here to search | 12:44 12/06/2024

Lampiran 18: Lampiran Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
BIODATA MAHASISWA



Nama : Mohamad Novan Aditya

Nim : 200102110007

Tempat, Tanggal Lahir : Tuban, 11 November 2001

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan.

Alamat Rumah : Desa Bejagung Rt 02 Rw 01 Kecamatan
Semanding Kabupaten Tuban.

No. Tlpn : 0895627107187

E-mail : mohamadnovanaditya@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK Tunas Mekar
SDN 2 Bejagung
SMPN 2 Tuban
MA Negeri 1 Tuban
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang