

Skripsi

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS
GAME BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI
SISWA MATERI ZAT CAMPURAN KELAS 5 MI BUSTANUL ULUM
KOTA BATU**

OLEH

ZAKIA TRI ANANDA B. BUYUNI

NIM.200103110137



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IIBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

LEMBAR LOGO



**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS
GAME BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI
SISWA MATERI ZAT CAMPURAN KELAS 5 MI BUSTANUL ULUM
KOTA BATU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Zakia Tri Ananda B. Buyuni

NIM. 200103110137



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS
GAME BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI
SISWA MATERI ZAT CAMPURAN KELAS 5 MI BUSTANUL
ULUM KOTA BATU

SKRIPSI

Dipersipkan dan disusun oleh:
Zakia Tri Ananda B.Buyuni (200103110137)
Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 20 Desember 2024 dan
dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Penguji

:

Dr. Dwi Masdi Widada, SS., M.Pd

NIP. 198205142015031003

Sekretaris Sidang

:

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Pembimbing

:

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Anggota Penguji

:

Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

NIP. 197402282008011003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



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

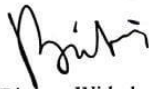
NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 Mi Bustanul Ulum Kota Batu**" oleh **Zakia Tri Ananda B.Buyuni** ini setelah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Zakia Tri Ananda B.Buyuni

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

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

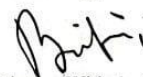
Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Zakia Tri Ananda B.Buyuni
NIM : 200103110137
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Proposal Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall*
Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi
Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 Mi Bustanul Ulum Kota Batu

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zakia Tri Ananda B.Buyuni
Nim : 200103110137
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall*
Berbasis *Game Based Learning* Terhadap
Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat
Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu

menyatakan dengan sebenarnya 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/tesis/disertasi 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 praturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 12 November 2024

Hormat saya,



Zakia Tri Ananda B.Buyuni
NIM. 200103110137

LEMBAR MOTO

“Bangkitlah dari rasa putus asamu dan berhenti memberi makan pikiranmu dengan hal negatif dan keraguan diri.”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, atas terselesaikannya skripsi saya, keberhasilan ini didedikasikan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Alm. Barani Buyuni, ibunda tercinta saya Muliani Aslam serta adik dan kaka yang peneliti sayangi.
2. Kepada orang terkasih yang tidak ingin peneliti sebutkan namanya, sudah menemani, menyemangati, memberikan semangat, selalu siap sedia dan mengusahakan jika penulis membutuhkan sesuatu.
3. Kepada Ozzy kucing peneliti yang selalu menyambut peneliti dan menemani peneliti dikala terpuruk dan putus asa pada saat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada Fitrah Amaliah yang selalu membantu penulis, menemani, memberikan semangat dan selalu siap sedia jika penulis membutuhkan sesuatu, dan selalu ada jika penulis sedang tidak baik-baik saja pada saat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Yolanda Redika yang telah -memberikan kontribusi berupa bantuan dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada teman-teman sulawesi yang terus mendukung peneliti.
7. Kepada semua teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Yang terus menerus hadir menjadi pendorong dalam kehidupan peneliti serta selalu memberikan doa dan dukungan terbaik, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Implementasi media *wordwall* berbasis *game based learning* terhadap peningkatan konsentrasi siswa kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu” dengan lancar. Sholawat serta salam peneliti haturkan kepada baginda muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman penuh ilmu pengetahuan.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Peneliti menyadari bahwa hasil yang baik tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. H. M Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN MALANG.
3. Bapak Dr.Bintoro Widodo, M.Kes, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN MALANG, dan juga selaku dosen pembimbing yang meluangkan waktu tenaga, serta kelapangan dada untuk membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Sigit Priatmoko, M.Pd, selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membersamai dari awal perkuliahan

5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu dan nasehat selama perkuliahan hingga selesai.
6. Kepala Sekolah H.SR. Fauzi, S.Pd dan guru kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu Atas Ilmuya Selama Penelitian Berlangsung.
7. Semua pihak yang ikut membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi. Sebagai penutup, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat yang signifikan bagi pihak yang memerlukannya.

Malang,

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	IV
NOTA DINAS PEMBIMBING	V
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	VI
LEMBAR MOTO	VII
LEMBAR PERSEMBAHAN	VIII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR TABEL	XIV
ABSTRAK	XV
ABSTRACT	XVI
خلاصة	XVIII
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
a. Manfaat Teoritis	7
b. Manfaat Praktis.....	8
F. Orisinalis penelitian	8
G. Definisi Istilah	12
H. Sistem Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Media Wordwall	14
2. Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	16
3. Konsentrasi Belajar	19

4. Ilmu Pengetahuan Alam	21
5. Zat Campuran	22
B. Perspektif Teori Media dalam Islam	22
C. Kerangka Berfikir	24
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	28
C. Variabel Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	29
2. Sampel	29
E. Data dan Sumber Data	30
F. Instrumen Penelitian	30
G. Validitas Instrumen	32
H. Teknik Pengumpulan Data	34
a. Tes	34
b. Observasi	35
c. Studi Dokumen	37
I. Analisis Data	38
Tabel 3.8 Kriteria Pengkategorian Hasil Observasi	39
J. Prosedur Penelitian	41
a. Tahap Persiapan	42
b. Studi Pendahuluan	42
c. Perumusan Masalah	42
d. Membuat Perangkat Pembelajaran	42
e. Melakukan Kegiatan Pembelajaran	43
f. Melakukan Tes	43
g. Pengumpulan Data dan Pengelolaan Data	43
h. Penulisan Hasil Laporan Penelitian	43
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	45

A. Paparan Data	45
B. Hasil Penelitian.....	47
1. Uji Prasyarat	47
2. Analisis Deskriptif.....	49
Tabel Frekuensi dan Persentase hasil tes konsentrasi belajar	51
BAB V PEMBAHASAN	52
A. Perbedaan konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Medi Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu	52
B. Konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu	55
BAB VI PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinilitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Konsetrasi Belajar	31
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian	33
Tabel 3.4 Kriteria Soal	
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Guru	35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa	36
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	

ABSTRAK

Zakia Tri Ananda B.Buyuni. 2024. Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.

Media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan media interaktif pada saat pembelajaran berlangsung. Media *wordwall* merupakan platform yang dijalankan melalui web yang memungkinkan kita membuat kuis, anagram, menjodohkan kata, memasang pasangan, kata acak, mengelompokan, dan lebih banyak lagi. Penelitian ini ditujukan untuk memahami apakah terdapat perbedaan kemampuan fokus belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* berbasis *game based learning* materi zat campuran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *Quasi experimental*, yang diterapkan pada penelitian ini adalah *nonequivalent pretest-posttest control grup design*. ialah desain yang memberikan *pretest* sebelum dilakukan perlakuan, serta *posttest* sesudah dilakukan perlakuan pada masing-masing kelompok. Adapun populasinya yaitu seluruh kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Sampelnya kelas 5D sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes esai, sementara teknik analisis data yang diterapkan mencakup statistik deskriptif dan statistik inferensial. (uji Normalitas, uji Homogenitas dan uji Hipotesis).

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan kemampuan konsentrasi belajar setelah memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* berbasis *game based learning* berdasarkan (1) Terhadap perbedaan yang mencolok pada rata-rata nilai kemampuan fokus belajar setelah memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* dengan nilai sig sebesar 0,000, karena $0,000 < 0,05$. (2) Rata-rata hasil tes kemampuan konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan media *wordwall* berbasis *game based learning* dengan presentasi sebesar 67,47 dengan variasi 276,71 dan standar deviasi sebesar 16,63.

Kata kunci: Implementasi, Konsentrasi belajar, Media pembelajaran *wordwall game based learning*

ABSTRACT

Zakia Tri Ananda B. Buyuni, 2024. Implementation of Game-Based Learning Wordwall Learning Media to Improve Student Concentration on Mixed Substance Materials in Class 5D MI Bustanul Ulum Batu City.

Game-Based Learning Wordwall learning media is learning that uses interactive media during learning. Wordwall Media is a web-based application that allows us to create quizzes, anagrams, match words, pair pairs, random words, groups, and more. This study aims to determine whether there is a difference in students' learning concentration abilities after utilizing game-based learning and wordwall learning media on mixed substance material.

This research is a type of experimental research using a quantitative approach using quasi-experimental design, which is used in this study as a nonequivalent pretest-posttest control group design. Specifically, a design that provides a pretest before treatment is given and a posttest after treatment is given to each group. The population is all classes 5 MI. Bustanul Ulum Batu City. The sampling technique used is simple random sampling. The sample is class 5D as the experimental class and the control class. The instrument used was an essay test. The data analysis technique used was descriptive statistics and inferential statistics (normality test, homogeneity test, and hypothesis test).

The results of this study indicate that there is a difference in the ability to concentrate on learning after utilizing wordwall learning media based on game-based learning based on (1) a significant difference between the average value of the results of the ability to concentrate on learning after utilizing wordwall learning media with a sig value of 0.000, because $0.000 < 0.05$. (2) The average result of the student's learning concentration ability test after utilizing wordwall media based on game-based learning with a presentation of 67.47 with a variation of 276.71 and a standard deviation of 16.63.

Keywords: implementation, concentration on learning, wall learning media game-based learning

خلاصة

استنادًا إلى التعلم القائم على الألعاب لزيادة Wordwall زكية تري أناندا ب. بويوني. 2024. تنفيذ وسائط تعلم مدينة باتو، 5D MI Bustanul Ulum تركيز الطلاب على مواد المواد المختلطة للفصل

المستندة إلى التعلم القائم على الألعاب هي التعلم الذي يستخدم الوسائط التفاعلية أثناء Wordwall وسائط تعلم عبارة عن تطبيق قائم على الويب يسمح لنا بإنشاء اختبارات وجناس ناقصة ومطابقة Wordwall التعلم. وسائط الكلمات وأزواج المطابقة والكلمات العشوائية وتجميعها والمزيد.

يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كانت هناك فروق في قدرات التركيز على التعلم لدى الطلاب بعد استخدام القائمة على التعلم القائم على الألعاب مع مواد مختلطة Wordwall وسائط التعلم.

هذا البحث هو نوع من الأبحاث التجريبية يستخدم المنهج الكمي باستخدام تصميم شبه تجريبي، المستخدم في هذا البحث هو تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة للاختبار القبلي والاختبار البعدي. وهي عبارة عن تصميم يوفر اختبارًا أوليًا قبل إجراء العلاج، بالإضافة إلى اختبار بعدي بعد إجراء العلاج في كل مجموعة. السكان وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ 5 MI Bustanul Ulum، Batu City. جميعهم من الدرجة كالفصل التجريبي والفصل الضابط. الأداة المستخدمة 5D العينات العشوائية البسيطة. وتكون العينة من الفصل هي الاختبار المقالي. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي الإحصاء الوصفي والإحصاء الاستدلالي (اختبار (الحالة الطبيعية، واختبار التجانس، واختبار الفرضيات).

wordwall أظهرت نتائج هذه الدراسة أن هناك فرقاً في القدرة على التركيز في التعلم بعد استخدام وسائط التعلم المبنية على التعلم القائم على الألعاب المبنية على (1) يوجد فرق كبير بين متوسط درجات نتائج القدرة على مع قيمة سيج 0.000 ، لأن $0.000 > 0.05$. (2) كان wordwall التركيز في التعلم بعد استخدام وسائل التعلم المستندة إلى Wordwall متوسط نتيجة اختبار قدرات التركيز على التعلم لدى الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم المبنية على الألعاب مع العروض التقديمية هو 67.47 مع تباين قدره 276.71 وانحراف معياري قدره 16.63 .

التنفيذ، تركيز التعلم، وسائل تعلم جدار الكلمات المبنية على التعلم المبنية على الألعاب: الكلمات المفتاحية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab Latin dalam skripsi ini mengikuti pada pedoman yang ditetapkan melalui Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987, yang secara garis besar dijelaskan sebagai berikut.

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

C. Vokal Diftong

Vokal (a) panjang = â

أو = aw

Vokal (i) panjang = î

أي = ay

Vokal (u) panjang = û

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zat campuran merupakan kombinasi dua atau lebih zat yang terdiri dari partikel-partikel yang berbeda dan dapat dipisahkan secara fisik. Setiap zat mempertahankan sifat-sifatnya yang asli dan tidak terjadi reaksi kimia antara zat-zat tersebut. Zat campuran memiliki peran serta tempat yang sangat krusial dalam pelbagai ranah kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan yang baik tentang zat campuran membantu dalam mengelola dan memanfaatkan sumber daya secara efektif dimana pemahaman tentang komposisi, sifat, dan penggunaannya sangat penting untuk pelbagai bidang mulai dari industri, konstruksi, kesehatan, hiburan, hingga lingkungan.

Kenyataannya masih banyak dijumpai siswa yang belum paham mengenai materi zat campuran, hal ini ditimbulkan oleh kurangnya ketepatan dalam pemilihan model maupun media pembelajaran yang dipilih. Model pembelajaran yang umum diterapkan oleh guru ialah metode konvensional di mana guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, akibatnya proses pembelajaran menjadi bersifat monoton, sehingga para siswa menjadi sulit dalam memahami materi zat campuran karena kurang tepatnya model dan media pembelajaran yang dipakai. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif menurut Piaget yang berlangsung melalui empat tahap, yaitu: tahap sensori-motor: 0-1,5 tahun, tahap pra-operasional: 1,5-6 tahun, tahap operasional konkrit: 6-12 tahun, tahap operasional formal: 12 tahun ke atas. Pada tahap operasional konkrit: 6-12 tahun pada siswa kelas 5 pada tahap ini, anak

sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas (Ibda, 2015).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, oleh sebab itu media pembelajaran adalah komponen yang teramat penting. Ketika proses belajar mengajar tidak menggunakan media, komunikasi tidak akan maksimal. Proses mengajar materi zat campuran memiliki tantangan dalam penyampaian seperti konsep abstrak di mana siswa harus memahami bahwa materi ini berkaitan dengan kombinasi berbagai zat yang tidak dapat dilihat secara langsung, serta keterbatasan bahasa di mana siswa mengalami kesulitan dalam memahami istilah yang baru bagi mereka dan lain-lain. Materi ini dapat disampaikan melalui kegiatan yang menarik dan interaktif, seperti eksperimen sederhana, pengamatan langsung ataupun menggunakan media pembelajaran yang menggabungkan interaktivitas dengan konsep permainan. Hal ini bertujuan agar metode tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Oleh karena itu guru perlu memastikan bahwa materi disampaikan dengan cara yang sesuai dengan perkembangan siswa. Pendekatan yang interaktif, konseptual, dan menyenangkan akan membantu mengatasi hambatan dalam pembelajaran.

Akan tetapi, ketika proses belajar mengajar berjalan, masih banyak ditemukan siswa yang kehilangan minat atau motivasi dalam pembelajaran karena merasa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan, dan kurangnya penyampaian informasi dengan cara yang tepat seperti contoh-contoh relevansi dengan kehidupan mereka, selain itu siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi selama

proses pembelajaran karena pelbagai gangguan eksternal atau internal. Dimana hal yang paling esensial dari dari keseluruhan permasalahan belajar tersebut ialah perlunya konsentrasi belajar yang tinggi. Di mana siswa ditekankan untuk tetap memiliki fokus yang tinggi serta berkonsentrasi hingga pembelajaran selesai.

Fokus saat belajar sangatlah diperlukan ketika proses belajar mengajar. Fokus yang baik memungkinkan siswa untuk fokus sepenuhnya pada materi yang diajarkan, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan baik dan mendalam. Disaat siswa dapat memusatkan perhatian mereka sepenuhnya pada materi yang diajarkan, mereka cenderung lebih baik dalam mengingat dan mempertahankan informasi yang dipelajari dalam jangka panjang dan cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran. Konsentrasi yang baik pada siswa dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Dampak yang dapat ditimbulkan karena siswa tidak berkonsentrasi selama pembelajaran ialah kurangnya pemahaman mengenai materi, karena siswa tidak dapat fokus pada penjelasan guru ataupun materi yang diajarkan. Ketika siswa tidak berkonsentrasi selama pembelajaran mereka cenderung kurang memiliki kemampuan mengingat dan mempertahankan informasi yang telah dipelajari, serta penurunan kinerja akademik dan kurangnya partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Oleh sebab itu, guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dan menarik (Susilana,2009). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa, akan tetapi dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan hasil belajar mereka.

Simamora (2009) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam mengajar. Selain itu, media pembelajaran dapat memotivasi

siswa dengan meningkatkan perhatian, pemikiran, dan perasaan mereka selama pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif.

Media pembelajaran *wordwall* berbasis *game based learning* menggabungkan teknologi digital. Platform *wordwall* dan pendekatan *game based learning* untuk menciptakan pengalaman pebelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Dimana *Wordwall* ialah sebuah platform yang memungkinkan para guru untuk menciptakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti permainan kata, kuis, teka-teki, dan banyak lainnya. Hal ini memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang aktivitas yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan mereka. Pendekatan *game based learning* menggunakan aplikasi *game* yang dirancang membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan pemahaman mereka terkait materi. Memadukan *wordwall* ke dalam pendekatan GBL, mampu menunjang aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan menurut siswa. Media pembelajaran *wordwall* berbasis GBL memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, hal ini mampu meningkatkan konsentrasi siswa, karena mereka ikut berpasrtisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun media *wordwall* memiliki banyak kelebihan, seperti kemampuan untuk membuat aktivitas interaktif dengan mudah dan fleksibel, media ini memiliki kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Salah satu kekurangan dari *wordwall* adalah keterbatasan dalam konten yang tersedia. Meskipun seperti itu media *wordwall* menawarkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan kepraktisan yang jarang ditemukan di media interaktif lainnya. Kombinasi antara elemen pembelajaran, teknologi, dan gamifikasi menjadikan *wordwall* pilihan yang unggul untuk

menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif, terutama untuk kelas 5 yang membutuhkan pendekatan kreatif dan interaktif.

Alasan menggabungkan antara media *wordwall* dan *Game Based Learning* (GBL) dapat memberikan berbagai manfaat dalam konteks pembelajaran. di mana kombinasi *wordwall* dengan GBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas yang disediakan oleh *wordwall* dapat diintegrasikan ke dalam permainan atau tantangan yang menarik, sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan dapat membantu mempertahankan minat dan konsentrasi siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Selain itu dapat menghadirkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi siswa. *Wordwall* sendiri dapat disesuaikan dengan pelbagai tingkat keterampilan dan gaya belajar siswa, dengan menggabungkan *wordwall* ke dalam pendekatan GBL, guru dapat merancang aktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, sehingga meningkatkan keefektivitasan pembelajaran.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas 5 MI Bustanul Ulum mengidentifikasi masalah bahwa meskipun berbagai model pembelajaran telah diterapkan dalam pembelajaran, akan tetapi belum maksimal dalam membantu siswa sepenuhnya. Pengamatan menunjukan kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, serta kurangnya motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dimana kurangnya interaksi antara guru dengan siswa serta kurangnya keberanian dalam bertanya mengenai suatu hal. Hasil dari observasi menunjukan bahwa siswa tidak sepenuhnya aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka kurang memaksimalkan kemampuan yang mereka miliki. Alasan terjadinya hal ini adalah kurangnya motivasi siswa, hal ini menjadi faktor utama

yang menghambat kinerja siswa dalam pembelajaran, ketika siswa tidak merasa terlibat atau tertarik dalam proses pembelajaran, kurangnya relevansi materi dengan contoh-contoh yang diberikan, kurang adanya variasi pada model pembelajaran. Maka dari itu, hal tersebut memungkinkan siswa menjadi jenuh atau bahkan pasif pada saat berlangsungnya pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dimengerti bahwa adanya model pembelajaran yang diterapkan bernama *game based learning* (GBL) melalui media *wordwall* memiliki potensi yang besar dalam peningkatan konsentrasi siswa. Sehingga berbagai prinsip pendidikan yang mendukung hal tersebut pada abad ke-21, Dengan demikian, ini mendukung prinsip-prinsip pendidikan abad ke-21, yang meliputi *critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*. Jika dibuat perbandingan dengan pembelajaran yang masih konvensional, maka melalui penggunaan model dan media ini memberikan keuntungan bagi siswa. Sehingga guru benar-benar membutuhkan rencana pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Selain hal tersebut, dibutuhkan pula rencana pembelajaran yang dapat menjadikan kelas terkelola dengan baik, sehingga lingkungan belajar yang tercipta menjadi menyenangkan bagi para siswa.

Oleh sebab itu peneliti merancang penelitian “Implementasi Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5D MI-Bustanul-Ulum Kota-Batu”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan pada fokus pembelajaran siswa setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran Kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu?

C. Batasan Masalah

Penelitian dapat dianggap sebagai penelitian yang baik apabila telah memiliki fokus yang jelas. Maka dari itu, dibuatlah batasan pada penelitian berupa batasan masalah apa saja yang paling penting, sehingga hasil penelitian dapat lebih terfokus dan lebih maksimal. Pada penelitian ini, berbagai batasan masalah yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan yang muncul antara konsentrasi belajar siswa yang memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran dan siswa yang belum menggunakan media pembelajaran tersebut di Kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.
2. Bagaimana kondisi konsentrasi siswa dalam belajar setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran Kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.

D. Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah yang tercantum sebelumnya, dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Sebagai cara mengetahui berbagai perbedaan antara konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based*

Learning Materi Zat Campuran dengan konsentrasi belajar siswa yang belum memanfaatkan Media Pembelajaran tersebut pada Kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat lahir beberapa kontribusi atau kebermanfaatan secara keilmuan, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menambah dan memperbanyak kontribusi hasil penelitian dalam ilmu pendidikan.
- b. Memberikan informasi-informasi terkait dengan penerapan media pembelajaran *wordwall* yang berbasis *game based learning* terhadap peningkatan konsentrasi siswa.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung kepada siswa, terutama dalam hal peningkatan fokus belajar pada materi tentang zat campuran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasis GBL.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan bagi para guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

c. Bagi Sekolah

Terdapat pula harapan dari manfaat penelitian ini terhadap sekolah, agar dapat membantu sekolah dalam memahami, serta membantu memberikan acuan dalam peningkatan kualitas proses belajar siswa pada bidang IPA.

d. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini yang diharapkan bagi peneliti berupa acuan serta pemahaman terkait dengan tingkat keefektivitasan penggunaan model pembelajaran yang diteliti.

F. Orisinalis penelitian

Penelitian-penelitian relevan di bawah ini berusaha disampaikan sebagai langkah untuk mengetahui berbagai perbedaan antara penelitian yang telah ada, dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut daftar dari berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian terdahulu oleh Ihfanti Fidya, Romdanih & Eva Oktaviana (2021) mengenai “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall*” menjelaskan bahwa hasil belajar IPS setelah menggunakan media game interaktif *wordwall* mengalami peningkatan, Dengan memanfaatkan media permainan interaktif *Wordwall*, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi peristiwa kehidupan mengalami peningkatan.
2. Penelitian terdahulu oleh Dyah Puspitarini (2023) mengenai “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKN Melalui *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Wordwall Games*” menjelaskan bahwa keaktifan dan prestasi

belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang didukung oleh aplikasi *wordwall game*.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, Dan Anandita Eka Setiadi (2020) mengenai “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar” mengatakan bahwa pembelajaran melalui media *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.
4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Efrida Dwi Rochmada dan Suprayitno (2022) mengenai “Pengembangan *Game Edukasi Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran game edukasi *wordwall* yang dilakukan dinyatakan sudah layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Sartina; Andi Faridah Aarsal; Sitti Mardiah (2023) mengenai “Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media *Wordwall* Di SMP Negeri 5 Makassar” telah memberikan penjelasan konkrit terkait dengan bagaimana penerapan model *discovery learning* yang didukung oleh media *wordwall* terbukti dapat memperbaiki konsentrasi belajar siswa pada kelas VII di SMP Negeri 5 Makassar.

Tabel 1.1 Orisinilitas Penelitian

N o	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1.	Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, Dan Anandita Eka Setiadi (2020) membahas tentang “Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Minat Dan Hasil Belajar”	Menggunakan media <i>wordwall</i> dalam penelitiannya.	Populasi dalam penelitian ialah jenjang SMA.	Penelitian ini melibatkan siswa SMA sebagai populasi dan bertujuan untuk mengamati pengaruh <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
2.	Ihfanti Fidya, Romdanih & Eva Oktaviana (2021) mengenai “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif <i>Wordwall</i> ”	1. Penelitian ini menggunakan media <i>wordwall</i> 2. Populasi dalam penelitian ini ialah pada jenjang SD.	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa jenis penelitian kualitatif (PTK).	Pada penelitian ini populasinya merupakan siswa SD, dan berfokus pada peningkatan hasil belajar materi IPS melalui penggunaan game

				interaktif <i>Wordwall</i> .
3.	Efrida Dwi Rochmada dan Suprayitno (2022) mengenai “Pengembangan <i>Game Edukasi Wordwall</i> Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar”	1. Media yang digunakan merupakan media <i>wordwall</i>. 2. Populasi dalam penelitian ini ialah pada jenjang SD.	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D.	Penelitian ini menyasar siswa sekolah dasar sebagai populasi dan berfokus pada pembuatan game edukasi menggunakan media <i>Wordwall</i> untuk materi sejarah IPS.
4.	Dyah Puspitarini (2023) mengenai “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKN Melalui <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall Games</i> ”	Media ini menggunakan media <i>wordwall</i> .	Populasi dalam penelitian ini ialah jenjang SMA.	Penelitian ini melibatkan siswa SMA dan meneliti efek dari metode <i>Discovery Learning</i> berbantuan aplikasi <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar di mata pelajaran PPKN.

5.	Sartina; Andi Faridah Aرسال; Sitti Mardiah (2023) mengenai “Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantu Media <i>Wordwall</i> Di SMP Negeri 5 Makassar”	Media ini menggunakan media <i>wordwall</i> .	Populasi dalam penelitian ialah jenjang SMP.	Penelitian ini melibatkan siswa SMP dan bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar melalui penerapan <i>Discovery Learning</i> dengan bantuan media <i>Wordwall</i> .
----	--	---	--	---

G. Definisi Istilah

Sebagai langkah untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka berikut ini disertakan berbagai definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Wordwall* adalah suatu aplikasi yang berbasis web dengan berbagai permainan interaktif serta edukatif berbentuk kuis. Selain itu, aplikasi *wordwall* juga berfungsi sebagai sumber belajar, alat edukasi, dan media instruksional yang dinilai menarik bagi siswa.
2. GBL adalah sarana pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang mengandung unsur-unsur tertentu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

3. Istilah konsentrasi mengarah pada suatu kemampuan dalam memusatkan pikiran pada suatu hal tertentu, sekaligus mengabaikan berbagai hal lain yang dinilai tidak relevan dengan hal yang sedang difokuskan tersebut.
4. IPA ialah ilmu yang mempelajari fenomena alam secara terstruktur, dengan dasar eksperimen dan observasi.

H. Sistem Penulisan

Sebagai langkah dalam memudahkan pembahasan dalam penelitian ini, maka disusunlah berbagai sistematika yang membahas terkait garis besar dari tiga bab utama sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan: Pada bagian ini terdapat latar belakang penelitian, beserta dengan rumusan masalah, batasan penelitiannya, tujuan, dan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini. Terdapat pula hal-hal terkait dengan keaslian penelitian, definisi operasional, serta gambaran umum tentang sistematika yang digunakan dalam pembahasan penelitian ini.

Bab II Tinjauan Pustaka: Pada bab ini akan dibahas berbagai sumber dan literatur yang relevan, beserta dengan teori-teori yang mendasari penelitian ini. Serta terdapat kerangka teoritis yang digunakan sebagai acuan penelitian ini dan ditambah dengan perspektif Islam terkait dengan teori yang digunakan, kerangka berpikir, serta hipotesis yang diajukan.

Bab III Metode Penelitian: Pada bab tentang metode penelitian ini dijelaskan tentang metode yang digunakan dalam melakukan penelitian, termasuk pendekatan yang digunakan, lokasi penelitian, variabel-variabel penelitian, populasi beserta sampel, serta sumber data yang dikumpulkan. Selain itu, pada

bab ini juga dijelaskan terkait dengan instrumen penelitian yang disertai dengan proses validasi dan reliabilitasnya, sehingga diuraikan pula terkait dengan teknik pengumpulan data, metode analisis data, dan prosedur pelaksanaan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Wordwall

a. Pengertian Media Wordwall

Cronsberry (2004:3) mengatakan bahwa *wordwall* adalah kelompok kata yang dipajang di dinding, papan buletin serta papan tulis. Kata-kata itu dicetak dalam huruf yang besar sehingga mudah dilihat semua kursi siswa. Callella (2001:3), mengungkapkan bahwa *wordwall* merupakan media visual untuk membantu siswa mengingat hubungan antara kosa kata satu dengan kosa kata yang lain. Selain itu wasgstaff (1997:5) mengungkapkan bahwa *wordwall* bisa digunakan sebagai alat untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik.

b. Metode Penggunaan Media Wordwall

Menurut (Pradani, 2022) metode untuk menggunakan media *wordwall* adalah sebagai berikut:

1. Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah mendaftarkan akun di <https://wordwall.net>.
2. Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada.
3. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.
4. Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.

5. Pilih *done* sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

c. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

Menurut (Mujahidin et al., 2012) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media *wordwall*, yaitu:

1. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat lebih tinggi.
2. Model penugasan ada pada software wordwall, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
3. Bersifat kreatif.

Kekurangannya adalah:

1. Ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
2. Dalam pembuatan butuh waktu lebih lama.
3. Hanya dapat dilihat karena media visual.

Pendekatan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah pengajar mengelola kegiatan pembelajaran di kelas. Pada abad ke-21 guru harus menjadi fasilitator belajar bagi siswa mereka dan bertanggung jawab untuk menggunakan pelbagai media pembelajaran dengan baik. Sebagai fasilitator, mereka juga harus menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, yang layak dan memungkinkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran dengan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan (Pamungkas et al., 2023). Pendekatan ini sangat bermanfaat karena menambah semangat siswa untuk belajar, yang dapat meningkatkan prestasi dan kualitas belajar siswa (Waluyo Hadi et al., 2024). Kurangnya inovasi dan pilihan sumber belajar bisa berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada

saat pembelajaran berlangsung dan tindakan harus diambil untuk membantu siswa dalam penggunaan media belajar yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini.

Media pembelajaran *wordwall* ialah media berbasis *web* yang memungkinkan untuk membantu kita dalam membuat kuis, anagram, menjodohkan kata, memasangkan pasangan, kata acak, mengelompokkan, dan lebih banyak lagi. Pencarian kata serta pelbagai hal lainnya. *Wordwall* merupakan media *digital* berbasis *web* yang mengizinkan guru menggunakan media ini sebagai sarana untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan (Waluyo Hadi et al., 2024). Dengan menggunakan pelbagai permainan dan kuis yang tersedia di internet, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi. Menggunakan media belajar diharapkan siswa menjadi lebih antusias dan mereka akan menemukan proses belajar yang menyenangkan.

2. Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

a. Pengertian *Game Based Learning* (GBL)

Menurut Azan dan Wong (2008), *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk melibatkan pengguna dengan tetap mengacu pada pencapaian tujuan tertentu, seperti peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Asri (2018:20) menyatakan bahwa game edukasi adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang mengandung elemen-elemen tertentu untuk mendukung proses belajar. Permainan edukatif ini dimanfaatkan dalam pembelajaran guna menghindari kebosanan siswa sekaligus memberikan pengalaman baru selama proses

belajar. Selain itu, game edukasi dapat membantu melatih konsentrasi dan daya ingat siswa.

b. Kelebihan *Game Based Learning*

Menurut Hayu Ika Anggraini dan Nurhayati (2021), setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik unik yang memengaruhi kelebihan dan kekurangannya. Adapun keunggulan dari penerapan *Game Based Learning* antara lain:

1. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan interaksi komunikasi.
2. Materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.
4. Suasana belajar menjadi menyenangkan, penuh keceriaan, dan memberikan pengalaman positif.
5. Membantu siswa merasa diterima sebagai bagian dari kelompok.
6. Memberikan peluang bagi guru untuk memotivasi siswa agar belajar lebih optimal.

c. Kekurangan *Game Based Learning*

Kelemahan *Game Based Learning* menurut (Anggraini et al., 2021)

1. Membutuhkan waktu yang cenderung lebih lama karena beberapa siswa memerlukan pemahaman yang cepat tentang tata cara menjalankan game.
2. Apabila guru tidak mampu menghadirkan atmosfer kelas yang kondusif, akan terjadi kekacauan ruang kelas.
3. Guru akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk membuat kelas tetap kondusif.

4. Kendala jaringan yang tidak stabil akan mempengaruhi proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Penerapan *Game Based Learning*

Langkah-langkah penerapan mode *game based learning* menurut (Radityastuti et al., 2023). Ada enam tahap dalam model pembelajaran berbasis *game* sesuai topik.

1. Menentukan permainan sesuai topik
2. Memberikan penjelasan tentang konsep
3. Memberikan penjelasan tentang peraturan bermain
4. Mengikuti permainan interaktif (game)
5. Menyusun ringkasan pengetahuan
6. Melakukan introspeksi

Metode pembelajaran berbasis *game* sangat tepat dalam perkembangan kognitif siswa. Metode *game based learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi (Permata, 2020). Menurut penulis model ini sangat cocok dimanfaatkan dalam pembelajaran karena bisa membantu pendidik dalam pembelajaran lebih bervariasi. Aplikasi edukatif berbasis *game* dapat menarik siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik *game based learning* menurut (Permata, 2020) diantaranya adalah:

1. Memberikan tantangan kepada siswa dalam pembelajaran berbasis *game*, di mana siswa diberi tantangan untuk berkompetisi satu sama lain, yang diharapkan akan mendorong siswa untuk meningkatkan dan memperluas dan meningkatkan pengetahuan mereka.

2. Permainan memiliki elemen fantasi yang melibatkan permainan dalam aktivitas pembelajaran.
3. Permainan menghasilkan pengalaman belajar. Dalam permainan pentingnya materi yang dipelajari dinilai dan dikompetensikan.

3. Konsentrasi Belajar

a. Pengertian Konsentrasi

Konsentrasi belajar terdiri dari dua istilah, yaitu "belajar" dan "konsentrasi." Istilah "konsentrasi" berasal dari kata yang memiliki makna "pemusatan" atau "fokus." Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016), konsentrasi diartikan sebagai keadaan di mana seseorang memusatkan pikiran atau perhatiannya pada suatu hal. Sementara itu, KBBI (2016) mendefinisikan "belajar" sebagai bentuk kata kerja dari "ajar," yang berarti berupaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu.

Menurut Slameto (2003), konsentrasi adalah kemampuan untuk memfokuskan pikiran pada satu hal dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak relevan. Dalam konteks belajar, konsentrasi berarti memusatkan perhatian sepenuhnya pada materi yang sedang dipelajari, tanpa terganggu oleh hal lain. Surya (2009:22) menjelaskan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan siswa untuk memfokuskan pikiran dan tindakannya pada topik pelajaran, sambil mengabaikan hal-hal yang tidak berkaitan. Konsentrasi belajar ini memiliki peran penting selama proses pembelajaran.

Berbagai faktor dapat memengaruhi konsentrasi belajar, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Susilana (2009) menyebutkan

bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya ingat siswa, tetapi juga mampu meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar mereka. Simamora (2009) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian, minat, serta memengaruhi pikiran dan perasaan siswa selama pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya membantu mencapai tujuan pembelajaran. Sudjana (2001) juga menegaskan bahwa media sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa sehingga aktivitas belajar menjadi lebih menarik.

Kemampuan untuk memusatkan perhatian selama pembelajaran disebut sebagai konsentrasi belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2009:239) menyatakan bahwa pemusatan perhatian ini diarahkan pada apa yang dipelajari dan bagaimana cara memperolehnya.

b. Indikator Konsentrasi Belajar

Menurut Andriana et al. (2023), konsentrasi belajar dapat diukur melalui beberapa indikator berikut:

1. Menerima dan memberikan perhatian terhadap materi yang dipelajari.
2. Menunjukkan respons terhadap materi pembelajaran.
3. Melaksanakan tindakan berdasarkan arahan guru.
4. Mampu mempraktikkan pengetahuan yang telah didapatkan.
5. Memiliki kemampuan untuk menganalisis informasi yang diperoleh.
6. Dapat menyampaikan ide atau pendapat secara jelas.
7. Menggunakan pengetahuan yang dimiliki saat dibutuhkan.

8. Memiliki ketertarikan terhadap materi yang sedang dipelajari.
9. Tidak merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

c. Faktor Pendukung Konsentrasi Belajar

Menurut hakim (2005), faktor internal terdiri dari aspek jasmani dan rohani, dan faktor eksternal terdiri dari kebisingan, kondisi udara, penerangan dan orang sekitar.

d. Faktor Penghambat Konsentrasi Belajar

Sebagian besar, keberhasilan konsentrasi tergantung pada setiap orang itu sendiri, saat orang berada ditempat yang paling tepat, pikiran mereka kadang-kadang melayang ke hal-hal lain dari pada masalah yang mereka hadapi. Menurut Nugroh (2007) dalam Meutirani (2014:6), ada beberapa gangguan konsentrasi yang bisa mengakibatkan siswa kehilangan fokus dalam belajar yaitu:

- 1) Tidak mempunyai motivasi belajar
- 2) Kondisi belajar yang tidak kondusif
- 3) Keadaan kesehatan siswa
- 4) Siswa merasa bosan

4. Ilmu Pengetahuan Alam

Istilah "ilmu pengetahuan alam" dalam bahasa Indonesia berasal dari istilah bahasa Inggris "natural science," yang secara harfiah berarti pengetahuan tentang alam. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat diartikan sebagai "ilmu yang mempelajari alam" atau "ilmu yang mengkaji berbagai fenomena yang terjadi di alam." IPA berorientasi pada fenomena alam yang disusun secara

sistematis berdasarkan hasil pengamatan dan eksperimen yang dilakukan oleh manusia (Samatowa, 2006:2).

Sementara itu, menurut Nash (Darmo & Kaligis, 1991/1992:3), sains adalah cara untuk memahami dunia. Lebih lanjut, Nash menjelaskan bahwa IPA merupakan metode atau pendekatan untuk mengamati alam. Ia juga menekankan bahwa pendekatan IPA dalam mengamati dunia dilakukan dengan analisis yang menyeluruh, teliti, dan sistematis, serta berusaha menghubungkan berbagai fenomena untuk menciptakan sudut pandang baru terhadap objek yang diteliti.

5. Zat Campuran

Zat campuran adalah jenis zat yang terdiri dari dua atau lebih zat tunggal yang bergabung membentuk satu kesatuan dengan komposisi yang tetap. Zat campuran ini terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu homogen dan heterogen. Zat campuran homogen memiliki ciri khas di mana komponen penyusunnya tercampur secara sempurna sehingga sulit dibedakan, contohnya adalah air garam, sirup, udara, perunggu, dan kuningan. Sebaliknya, zat campuran heterogen merupakan campuran di mana komponen penyusunnya masih dapat dikenali karena tidak tercampur sepenuhnya, seperti campuran air dengan kopi, air dengan tepung, atau air dengan pasir.

B. Perspektif Teori Media dalam Islam

Al -Qur'an memiliki banyak ayat yang berhubungan dengan pendidikan. Dalam ayat ini, Allah secara tidak langsung mengajarkan segala sesuatu dengan memakai alat atau benda. Seperti Al-Qur'an diberikan kepada Nabi Muhammad Saw untuk memperjelas segala sesuatu, sehingga seseorang harus

menggunakan media tertentu dalam menjabarkan apa itu media pembelajaran. Secara tidak langsung ayat ini menjelaskan mengenai penggunaan media, seperti halnya peneliti menggunakan media *wordwall* sebagai perantara dalam pendidikan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah dijelaskan. Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 16:

16يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

“Melalui kitab tersebut, Allah memberikan petunjuk kepada orang-orang yang mengikuti keridhoan-Nya menuju keselamatan dan dengan kitab itu pula, Allah mengeluarkan mereka dari kegelapan menuju cahaya dengan izin-Nya, serta menunjukkan mereka ke jalan yang lurus”. (Q.S.-Ma'idah: 16).

Pada ayat tersebut, Allah SWT menyebutkan tiga fungsi Al-qur'an. Dengan demikian apabila kita mengaitkan media dengan pendidikan, kita akan menyadari bahwa setiap media harus memenuhi minimal tiga syarat agar alat atau benda yang dimaksud dapat benar. yaitu:

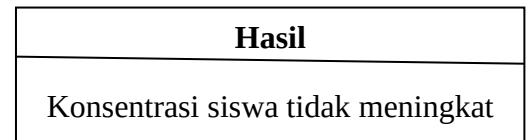
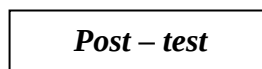
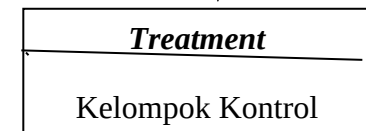
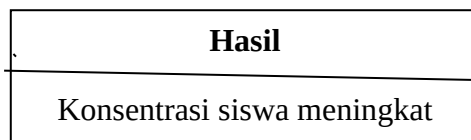
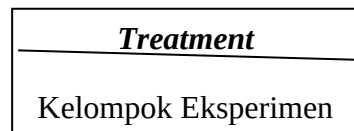
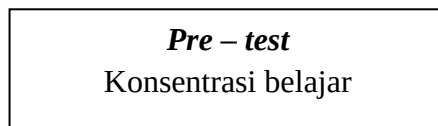
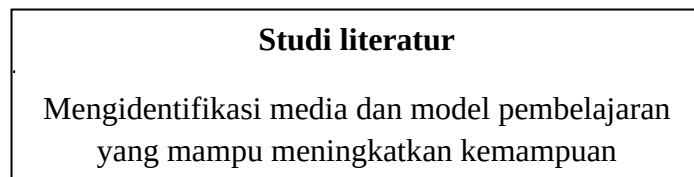
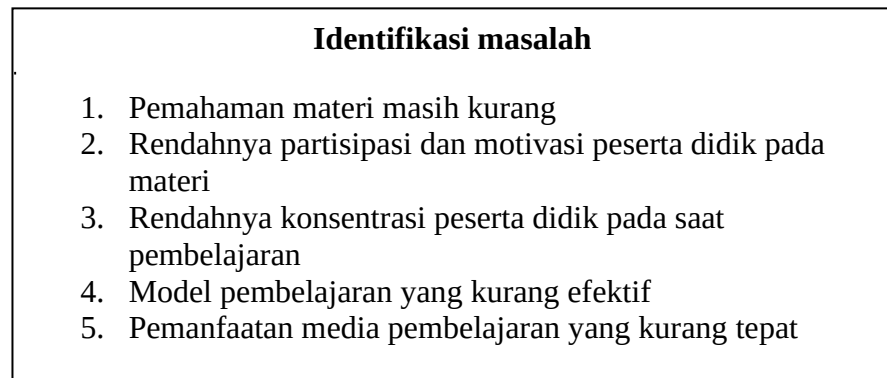
1. Maka media harus memiliki kemampuan untuk memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siswa yang mendengarkan penjelasan guru dan memahami media. Secara umum media harus memiliki kemampuan mewakili setiap pikiran guru sehingga lebih mudah untuk dipahami.
2. Dalam Tafsir Al Maraghi mengatakan Al-Qur'an adalah media yang dipakai Allah untuk menarik pengikutnya dari kegelapan berhalal. Dengan demikian, semua media yang digunakan oleh pendidik memungkinkan siswa untuk memahami konsep.
3. Media harus dapat membawa siswa pada tujuan pembelajaran. Setiap arah pendidikan dalam arti lebih luas, media yang digunakan harus

mendeskripsikan materi pembelajaran. Contoh dalam pembelajaran untuk anak, media yang dipakai harus dapat menggambarkan objek yang dimaksud. Tidak mungkin dalam belajar menggunakan contoh “meja”, kemudian media yang dipakai ialah mobil.

Media adalah instrumen yang dipakai guru untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Selain itu dengan menggunakan metode permainan yang bisa membuat anak lebih santai dan nyaman dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang menjadi pokok utama selama pembelajaran adalah konsentrasi. seperti yang dikatakan oleh Surya (2009:22) mengatakan bahwa konsentrasi belajar dimana siswa memfokuskan pikiran dan tindakan mereka pada topik pembelajaran dengan menghilangkan atau menyisihkan semua hal yang tidak berkaitan terhadap materi. Konsentrasi belajar siswa akan mempengaruhi proses serta hasil belajar mereka. Peserta didik yang memiliki konsentrasi rendah akan mendapatkan kualitas belajar yang lebih rendah juga. Mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal dan kemampuan peserta didik untuk memahami materi berkurang. Sehingga konsentrasi merupakan sebagian dari komponen yang membantu peserta didik untuk menaikkan kinerja. Untuk mendapatkan gambaran umum tentang variabel yang akan diteliti, menggunakan kerangka teoritis atau konseptual akan disajikan sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat perbedaan konsentrasi siswa dalam pembelajaran IPA pada materi zat campuran setelah menggunakan media Wordwall berbasis GBL.

H₁: Terdapat perbedaan konsentrasi siswa dalam pembelajaran IPA pada materi zat campuran setelah menggunakan media Wordwall berbasis GBL.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan tersebut dipilih karena data dari subjek penelitian disajikan dalam bentuk numerik dan dianalisis menggunakan metode statistik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis *game based learning* dalam meningkatkan konsentrasi siswa pada materi zat campuran.

2. Jenis Penelitian

Peneliti telah memilih untuk melakukan penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi experimental*, juga dikenal sebagai desain eksperimen semu, di mana kelompok kontrol disertakan akan tetapi peneliti tidak memiliki kendali penuh atas variabel eksternal yang mempengaruhi proses eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* dengan model *nonequivalent pretest posttest control group design*. Desain ini melibatkan pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan pada masing-masing kelompok. Dalam hal ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan tingkat konsentrasi peserta didik antara kelompok yang menggunakan media Wordwall berbasis *game based learning* (kelompok eksperimen) dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).

Model *quasi experimental* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent pretest posttest control group design*, yang dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
A	O_{AI}	X_1	O_{A2}
B	O_{BI}	X_2	O_{B2}

Keterangan:

A = Kelompok eksperimen

B = Kelompok kontrol

O_{AI} = *Pre-test* kelompok eksperimen

O_{BI} = *Pre-test* kelompok kontrol

X_1 = Perlakuan kelas (pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* berbasis GBL)

X_2 = Perlakuan kelas kontrol (pembelajaran konvensional)

O_{A2} = *Post-test* kelompok eksperimen

O_{B2} = *Post-test* kelompok kontrol

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Bustanul Ulum Kota Batu yang terletak di JL. Cempaka no.25 Pesanggrahan Batu, Kelurahan Pesanggrahan, Kecamatan Batu, Kota Batu, Provinsi Jawa Timur. Adapun alasan peneliti menjadikan MI Bustanul Ulum sebagai lokasi penelitian karena MI Bustanul Ulum merupakan lokasi yang peneliti gunakan untuk Asistensi Mengajar (AM), peneliti telah

banyak melakukan pengamatan serta pengambilan data-data sehingga peneliti mendapati masalah yang relevan dilakukannya penelitian ini.

C. Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian, variabel merupakan elemen utama yang menjadi pusat perhatian, terutama dalam penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini, peneliti mengidentifikasi variabel sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang tidak dipengaruhi oleh variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah penggunaan Wordwall (X).
2. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Pada penelitian ini, peningkatan konsentrasi siswa (Y) menjadi variabel terikat.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas 5 di MI Bustanul Ulum, Kota Batu, pada tahun ajaran 2023/2024. Terdapat empat kelas dalam populasi ini, yaitu kelas 5-A hingga 5-D.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas 5 yang dipilih menggunakan metode tertentu. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah simple random sampling, yaitu teknik yang dilakukan secara acak sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk

terpilih. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari siswa kelas 5-D dengan total 36 siswa.

E. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif yang diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer dan sekunder.

1. Data primer diperoleh langsung oleh peneliti melalui kegiatan observasi terhadap guru yang mengajar di kelas 5D.
2. Data sekunder diperoleh secara tidak langsung dari hasil nilai siswa kelas 5D pada pembelajaran mengenai materi zat campuran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi, sehingga proses penelitian dapat berjalan secara terstruktur, sistematis, dan efisien (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi:

1. Instrumen Perlakuan
 - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - b. Lembar Kerjas Siswa (LKPD)
 - c. Lembar Observasi

2. Instrumen Pengukuran

Tes tulis berupa soal esai yang terdiri atas tiga pertanyaan, mencakup pre-test dan post-test. Kemampuan konsentrasi siswa dievaluasi berdasarkan berbagai kriteria yang melibatkan sejumlah aspek. Aprilia (2014) mengemukakan bahwa

indikator konsentrasi belajar mencakup: (a) aspek kognitif (kesiapan pengetahuan), (b) aspek psikomotorik (aktivitas gerakan anggota tubuh, ekspresi wajah, dan tindakan yang dinamis), (c) aspek afektif (fokus pada materi pembelajaran). Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Konsetrasi Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	Sub-Indikator	No. Item
Konsentrasi Belajar	Perilaku Kognitif	Kesiapan siswa pada saat pembelajaran	1
		Penafsiran informasi yang tepat	
		Mengaplikasikan materi pembelajaran	
	Perilaku Afektif	Meperhatikan materi pada saat pembelajaran berlangsung	2
		Merespon bahan yang diajarkan	
		Mengemukakan ide atau gagasan	
	Perilaku Psikomotorik	Adanya gerakan anggota tubuh yang tepat	3
		Komunikasi non verbal, ekspresi wajah	
		Adanya gerakan berlebihan	

G. Validitas Instrumen

Instrumen akan dikatakan layak dalam segi kualitas jika instrumen tersebut dapat mengungkapkan variabel data yang diteliti dengan tepat. Kelayakan dari instrumet dikatakan valid. Begitu pula dengan penelitian ini. agar instrumen tes

yang akan digunakan dapat dikatakan telah memenuhi kriteria maka dilakukan validitas isi.

1) Uji Validitas Isi

Validitas isi mengutip sejauh mana sebuah instrumen pengukuran atau penilaian mencerminkan dengan baik aspek yang ingin diukur. Dalam konteks penelitian, validitas isi menimbang sejauh mana item-item dalam instrumen tersebut secara tepat mengukur atau merepresentasikan aspek yang sedang diteliti. Analisis validitas isi instrumen dapat menggunakan formula Aiken (1980) dengan rumus indeks V berikut:

$$V = \frac{\sum_{i=1}^{c-1} in_i}{N(C-1)}$$

Keterangan:

V = Validitas

N = Banyak ahli

In = r-1

r = Nilai rating yang diberikan ahli

i = Skor kategori terendah (0) (Aiken, 1980)

Aiken (1980) mengembangkan formula yang dikenal sebagai Aiken's V, yang digunakan untuk menghitung koefisien validitas isi (content-validity coefficient). Perhitungan ini didasarkan pada penilaian panel ahli yang terdiri dari n orang terhadap sebuah item, dengan mempertimbangkan sejauh mana item tersebut merepresentasikan konstruk yang diukur. Kriteria evaluasi untuk uji validitas isi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Skor	Deskripsi
1	Tidak relevan
2	Kurang relevan
3	Cukup relevan
4	Relevan

Pada penelitian ini, dosen pembimbing melakukan uji validitas isi untuk diperiksa keabsahan sesuai dengan materi dan konstruksi yang ingin diukur. Indikator yang digunakan untuk tes tulis adalah

1. Konten instrumen tes
 - a) Kesesuaian antara soal tes uraian dan indikator pencapaian yang telah ditetapkan.
 - b) Adanya petunjuk yang diberikan kepada siswa dalam mengerjakan soal tes
 - c) Kejelasan intruksi tes dapat dipahami oleh siswa
2. Bahasa dan penulisan instrumen
 - a) Penggunaan bahasa dalam pembuatan soal tes oleh peneliti sesuai dengan aturan penulisan yang benar.
 - b) Pemilihan kalimat dalam pertanyaan tes yang tidak menimbulkan makna ganda atau ambigu.

Berikut merupakan indikator validitas isi pada instrument Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai berikut:

1. Konten instrumen LKPD
 - a) Kesesuaian materi dari LKPD dengan indikator pencapaian yang ditetapkan
 - b) Intruksi siswa dalam pengerjaan LKPD

- c) Pertanyaan dan pernyataan berkesesuaian dengan materi dan mudah dipahami oleh siswa
- 2. Penggunaan bahasa dan penulisan instrumen LKPD
 - a) Bahasa yang digunakan dalam menyusun LKPD oleh peneliti sesuai dengan kaidah penulisan
 - b) Pemilihan kalimat dalam menyusun LKPD tidak menimbulkan penafsiran ganda

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data memiliki peran penting dalam penelitian. Langkah ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan sebuah penelitian. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperoleh data yang sesuai dan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Tes

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data berbentuk tes yang digunakan untuk melihat perbedaan konsentrasi belajar siswa sesudah pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* berbasis *game based learning* materi zat campuran adalah melalui tes. Pengambilan data melalui teknik tes berupa pertanyaan–pertanyaan esai berjumlah 3 soal. Teori yang di pakai dalam penelitian ini adalah teori Taksonomi Bloom. Pada awal penyusunan taksonominya, Bloom merumuskan dua domain pembelajaran yaitu domain

kognitif: keterampilan mental (pengetahuan), dan domain afektif: pertumbuhan perasaan atau bidang emosioal (sikap).

Domain pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berfikir dan proses-proses penalaran (Nafiati, 2021).

	Taksonomi Bloom Lama	Taksonomi Bloom Baru
C1	(Pengetahuan)	(Mengingat)
C2	(Pemahaman)	(Memahami)
C3	(Aplikasi)	(Mengaplikasikan)
C4	(Analisis)	(Menganalisis)
C5	(Sintesis)	(Mengevaluasi)
C6	(Evaluasi)	(Menciptakan)

Tiga soal essay menggunakan teori Taksonomi Bloom masuk pada tingkat kognitif C1,C2, dan C3 yaitu C1 mengingat: mengidentifikasi contoh zat campuran, C2 memahami: menjelaskan perbedaan antara zat campuran homogen dan heterogen, C3 menerapkan: menerapkan konsep zat campuran dalm kehidupan sehari hari.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap keseluruhan kegiatan. Tidak hanya itu, dalam observasi ini peneliti juga mengamati perubahan yang terjadi pada saat dilakukan pemberian perlakuan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Guru

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
A	PERSIAPAN		
1	Guru menyusun RPP dengan teliti		
2	Tujuan pembelajaran dijelaskan secara jelas dalam RPP		
3	Materi yang diajarkan relevan dengan pembelajaran sebelumnya		
4	Guru menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan		
5	Guru memastikan kesiapan siswa dan kondisi ruang belajar sebelum proses mengajar		
B	PRESENTASI		
1	Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai pada pertemuan tersebut		
2	Guru memberikan motivasi sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran		
3	Guru menjelaskan materi dengan cara yang mudah dipahami		
4	Guru memberikan contoh menggunakan kehidupan sehari-hari		
5	Pembelajaran berjalan lancar, beruntun, dan logis		
6	Petunjuk diberikan secara singkat, jelas, dan mudah di mengerti		
7	Materi yang disajikan sesuai dengan level pemahaman siswa		
8	Guru menjawab pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami		
9	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan		
10	Guru secara aktif memantau perkembangan belajar siswa selama proses pembelajaran		
C	PELAKSAAN / METODE		

1	Kegiatan bervariasi selama proses pembelajaran		
2	Menggunakan media pembelajaran		
3	Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi		
4	Guru dapat mengatasi permasalahan dan situasi tertentu pada saat pembelajaran		
5	Guru bergerak dinamis di ruang kelas		
6	Guru mengenal dan mengetahui nama siswa		
7	Contoh ilustrasi diberikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa		
8	Guru memberikan evaluasi di akhir pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang telah dicapai		
9	Guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran yang telah dilakukan		

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Hasil yang diperoleh	
		Ya	Tidak
1	Kesiapan siswa dalam mengakses pengetahuan yang telah diperoleh saat diperlukan		
2	Kemampuan siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang dipelajari		
3	Kemampuan siswa dalam menganalisis informasi yang didapatkan		
4	Adanya perhatian siswa dalam menerima materi pembelajaran		
5	Respon aktif siswa terhadap materi yang diajarkan		
6	Kemampuan siswa untuk mengungkapkan pendapat atau ide yang didapatkan		

7	Antusiasme siswa terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari		
8	Siswa tetap terlibat tanpa merasa bosan selama proses pembelajaran		
9	Gerakan tubuh yang dilakukan siswa sesuai dengan instruksi guru		

c. Studi Dokumen

Studi dokumen dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang berasal dari arsip dokumen. Arsip dokumen yang dimaksud disini dapat berupa kehadiran siswa, aktivitas siswa selama pembelajaran dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Instrumen dokumentasi yang akan dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut sebagaimana sudah tercantum dalam kisi-kisi daftar dokumentasi pada tabel berikut

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Daftar Dokumen

No.	Aspek yang diamati	Hasil yang diperoleh	
		Ya	Tidak
1	Identitas sekolah MI Bustanul Ulum		
2	Profil lembaga MI Bustanul Ulum		
3	Hasil ujian siswa		
4	Foto kegiatan selama pembelajaran dan lain lain		
5	Absen kehadiran siswa		

I. Analisis Data

Sebagaimana dijelaskan dalam rumusan masalah pada bab sebelumnya dan berdasarkan metode pengumpulan data yang diterapkan, penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif yang diperoleh melalui *pre test* dan *post test* untuk mengukur pengaruh media Wordwall terhadap peningkatan konsentrasi. Proses analisis data terdiri dari dua bagian, yaitu analisis deskriptif dan analisis regresi.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif (statistik deskriptif) berfungsi untuk menggambarkan objek yang sedang diteliti dengan menggunakan data dari sampel atau populasi yang sudah ada. Data tes *pre test* dan *post test* dianalisis secara deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana dan sejauh mana media *wordwall* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Dalam menentukan kriteria konsentrasi belajar siswa, hasil pembelajaran siswa berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 76 .

Untuk mengetahui kategori hasil observasi penguasaan penggunaan media *wordwall* dilakukan dengan menggunakan rumus perhitungan Ananda Rusydi (2018) adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{(\text{Skor Perolehan pengamat 1} + \text{skor perolehan pengamat 2})/2}{36} \times 100\%$$

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Pengkategorian Hasil Observasi

Rentang Skor	Kategori
$X > M_i + 1,5 SB_i$	Sangat Baik

$M_i + 0,5 SB_i < X \leq M_i + 1,5 SB_i$	Baik
$M_i - 0,5 SB_i < X \leq M_i + 0,5 SB_i$	Cukup
$M_i - 1,5 SB_i < X \leq M_i - 0,5 SB_i$	Kurang
$X \leq M_i - 1,5 SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Jumlah Skor

M_i = Rata-rata

SB_i = Simpangan Baku

Dengan rumus rata-rata ideal dan simpangan baku ideal

$$M_1 = \frac{\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal}}{2}$$

$$SB_i = \frac{\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal}}{6}$$

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang dianalisis berasal dari populasi dengan distribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila jumlah data di atas dan di bawah rata-rata seimbang, serta simpangan baku data serupa. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05, maka data dianggap memenuhi asumsi normalitas. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 16.0 *Statistic For Windows*.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa data memiliki varians yang seragam. Jika data tidak memiliki varians yang seragam, maka analisis anova tidak dapat dilakukan. Penentuan homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi (sig.); jika sig. > 0,05, maka data dianggap memiliki varians homogen. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 16.0 *Statistic For Windows*.

3. Uji Hipotesis

Setelah data diuji menggunakan uji-t, apabila data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji-t independen pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai sig. < 0,05, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan, sedangkan jika nilai sig. > 0,05, maka H_0 diterima, menunjukkan tidak ada perbedaan (Fauziyah, 2018). Rumus yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Skor rata-rata hasil tes kemampuan komunikasi matematis siswa tidak diberi perlakuan.

μ_2 : Skor rata-rata hasil tes kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diberi perlakuan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pada hasil tes kemampuan komunikasi

matematis siswa setelah diberi perlakuan.

H_a : Terdapat perbedaan pada hasil tes kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diberi perlakuan.

Proses penghitungan hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Berikut adalah prosedur yang digunakan:

- i. Masukkan data ke dalam kolom yang telah disediakan
- ii. Pada **variabel view**, atur nama variabel sebagai “**nilai**”, tipe data menjadi “**numeric**”, jumlah desimal “**0**”, label variabel dengan “**Nilai Posttest**”, dan pilih “**scale**” pada measure.
- iii. Pada menu utama SPSS, pilih **Analyze > Compare Means > One-Sample Test**.
- iv. Pindahkan variabel “**nilai**” ke dalam kotak **Test Variables (s)** dengan meng-klik tanda panah. Setelah itu, masukkan nilai hipotesis pada **Test Value**.
- v. **Tekan Ok**, dan output hasil uji **T-test** akan muncul.

Kriteria pengujian hipotesis tersebut adalah H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan oprasionalisasi pelaksanaan dari penelitian itu sendiri. Adanya tahapan atau langkah–langkah dalam penelitian memebantu peneliti supaya lebih terfokus dan terarah. Adapun dalam penelitian yang dilakukan, tahapan–tahapan adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Penelitian ini dilakukan pada saat Asistensi Mengajar yang dilakukan di MI Bustanul Ulum Kota Batu. Dan penelitian ini dilakukan pada kelas 5D.

b. Studi Pendahuluan

- a. Penelitian melakukan study lapangan, serta observasi, selain itu peneliti sering konsultasi mengenai mata pembelajaran kepada wali kelas ataupun kesulitan yang peneliti alami pada saat pengambilan data kepada guru pamong dan wali kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.
- b. Peneliti melakukan study literatur mengenai pustaka–pustaka yang bertautan dengan penelitian yang akan dilaksanakan untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

c. Perumusan Masalah

Dalam tahap ini sekaligus merumuskan tujuan dari penelitian itu sendiri. Perumusan masalah diperoleh dari hasil analisis penelitian pada saat peneliti melakukan Asistensi Mengajar.

d. Membuat Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran ini terkait pemanfaatan media wordwall untuk meningkatkan konsentrasi siswa. Adapun yang perlu dipersiapkan adalah media *wordwall*, LKPD, RPP, absensi siswa, jurnal mengajar, modul ajar.

e. Melakukan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran ini dilakukan pada kelas 5D. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pokok bahasan dalam pembelajaran ini adalah sifat-sifat campuran dalam prosesnya, peneliti bertindak sebagai pengajar dan menyampaikan materi dari awal sampai selesai pokok pembahasan.

f. Melakukan Tes

Tes diberikan kepada siswa untuk melihat dan mendapatkan data mengenai pemanfaatan media pembelajaran *wordwall berbasis game based learning* terhadap peningkatan konsentrasi siswa materi zat campuran tes diberikan sebanyak dua kali, pertama digunakan untuk mengukur pemanfaatan media *wordwall* berbasis GBL. Kedua, tes diberikan untuk mengukur terhadap peningkatan konsentrasi siswa.

g. Pengumpulan Data dan Pengelolaan Data

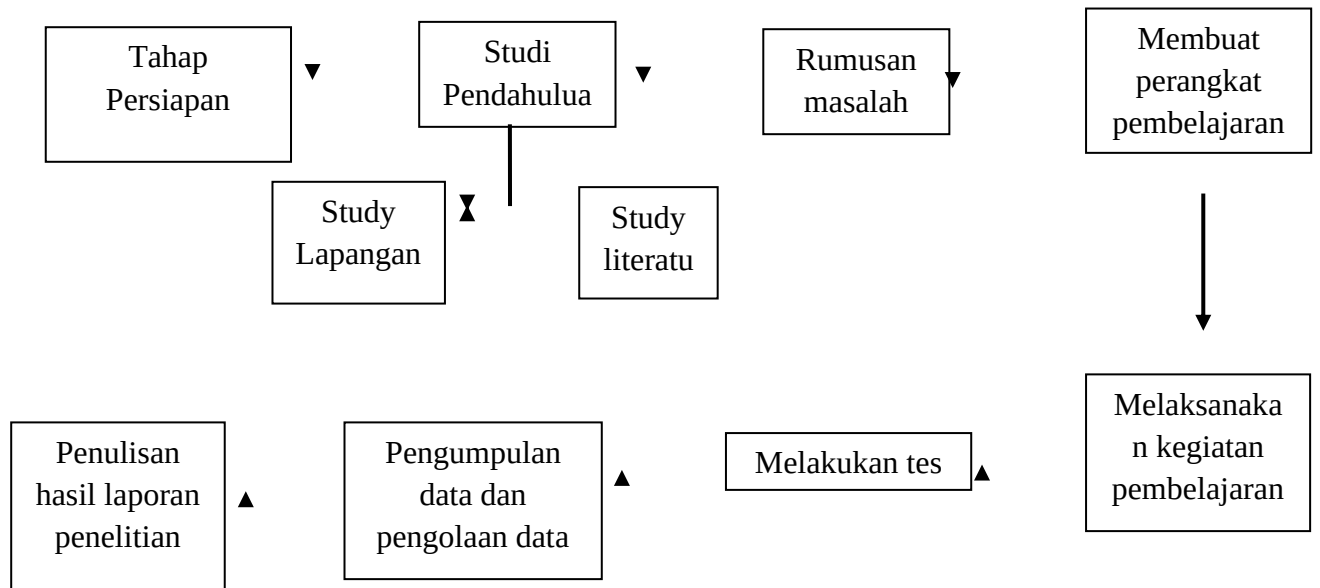
Peneliti mengumpulkan data yang tersedia di lapangan, baik dalam bentuk dokumen maupun melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran.

h. Penulisan Hasil Laporan Penelitian

Tahap akhir yang paling penting dalam pelaksanaan penelitian adalah penulisan laporan hasil penelitian. Menyusun laporan penelitian akan menentukan bagaimana hasil penelitian tersebut dapat diterima dan diterapkan dengan tepat di masyarakat.

Berdasarkan tahapan–tahapan tersebut, berikut merupakan prosedur penelitian digambarkan:

Gambar Prosedur Penelitian



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di MI Bustanul Umm Kota Batu pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024, peneliti mengamati dan mengambil data yang digunakan untuk mengukur bagaimana pengaruh media *wordwall* berbasis GBL terhadap peningkatan konsentrasi siswa. Peneliti melakukan pembelajaran selama 2 pertemuan sesuai dengan jadwal yang ada. Peneliti memberikan pembelajaran pada materi zat campuran dengan menghadirkan media *wordwall* menggunakan perangkat yang sudah difasilitasi oleh sekolah. Pada pertemuan 1 dan 2 peneliti memberikan 3 soal terkait materi zat campuran.

Peneliti melakukan pembelajaran terkait zat campuran. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *wordwall* menggunakan perangkat yang sudah difasilitasi oleh sekolah. Siswa yang sebelumnya sudah mempelajari zat campuran menggunakan media *wordwall* yang sudah disiapkan sebelumnya. Pada pertemuan selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran zat campuran secara berkelompok menggunakan media *wordwall* berbasis GBL. Pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* berbasis GBL, memudahkan siswa dalam membayangkan, mengingat informasi, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, mengamati, serta memudahkan siswa dalam memahami konteks pembelajaran. Sejalan dengan penelitian oleh Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniyah, Dan Anandita Eka Setiadi (2020) bahwa dengan menggunakan media *wordwall* siswa mampu memahami konteks pembelajaran.

Setelah dilakukan pembelajaran, peneliti melakukan tes sebanyak 3 soal. Dari hasil tes didapatkan rata-rata 76.

Paparan Dan Hasil Tes Materi Zat Campuran Menggunakan Media

Wordwall

Nama	Nilai <i>Pre-tes</i>	Nilai <i>Post-test</i>
AAN	53	92
ANPW	45	60
AKNF	41	77
ANR	20	97
AMPM	25	70
ANA	75	62
ANH	63	78
ARA	50	87
AFY	41	49
APS	44	77
AOK	30	84
ASS	77	85
AZS	44	71
BSW	55	76
CMKC	44	75
DDF	37	35
EKFA	56	73
EAF	32	45
FA	59	82
FEJ	36	80
FDEM	46	82
HMSR	48	80
KAI	57	85
LQP	33	36
MAA	60	62
MKHM	31	59
MLANA	34	66
MNAF	49	67
MRMA	56	64
MRFH	33	42
NPM	36	52
NSR	35	54

NAHP	29	30
NNTA	21	75
QKR	40	60
YRHA	42	60

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *wordwall* berbasis GBL terhadap peningkatan konsentrasi siswa materi zat campuran kelas 5D MI Bustanu Ulum Kota Batu. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari hasil tes materi zat campuran siswa. Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data, lebih dulu dilakukan uji validitas untuk membuktikan bahwa instrumen yang digunakan tepat. Setelah data terkumpul, kemudian data diolah dengan dilakukan pengujian statistik dan analisis deskriptif.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas pada data hasil tes siswa dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan metode shapiro-wilk berbantuan aplikasi SPSS, hasil dari uji normalitas tes kemampuan komunikasi matematis siswa adalah sebagai berikut

Kelas	Jumlah (n)	t _{hitung}	t _{tabel}	Interpretasi (t) ≥ 0,05
Kontrol	36	0,463	0,05	Normal
Eksperimen		0,202		

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh nilai signifikan untuk kelas kontrol sebesar $0,463 \geq 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan untuk kelas eksperimen adalah $0,202 \geq 0,05$, maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang seragam. Hasil dari uji homogenitas adalah sebagai berikut :

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	1.905	1	70	.172
Based on Median	1.580	1	70	.213
Based on Median and with adjusted df	1.580	1	67.407	.213
Based on trimmed mean	1.859	1	70	.177

Berdasarkan Tabel tersebut nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,172, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini dari sampel yang homogen karena $0,172 \geq 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu. Penelitian ini memakai uji hipotesis independent t-test dengan membandingkan nilai signifikansi terhadap taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Independent Samples Test

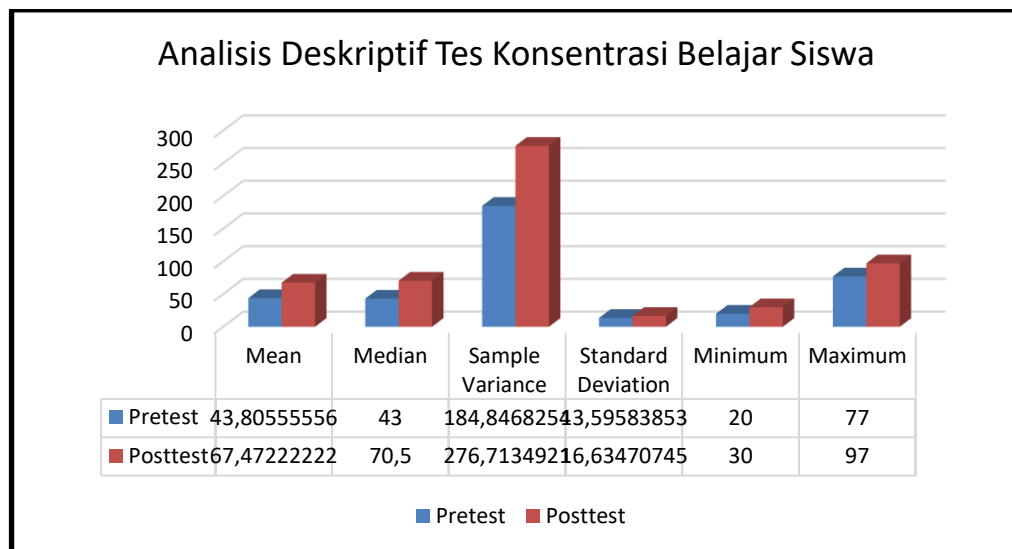
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.905	.172	-6.610	70	.000	-23.667	3.581	-30.808	-16.525
	Equal variances not assumed			-6.610	67.333	.000	-23.667	3.581	-30.813	-16.520

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan antara konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu.

2. Analisis Deskriptif

a. Analisis Deskriptif Tes Konsentrasi Belajar Siswa Materi Zat Campuran

Hasil analisis deskriptif data hasil tes konsentrasi belajar siswa yang dilihat dari nilai *posttest* disajikan pada gambar berikut:



Berdasarkan Gambar hasil analisis deskriptif data hasil tes konsentrasi belajar siswa diperoleh nilai terbesar tes diperoleh nilai tertinggi pada pretest sebesar 77 dan nilai terendahnya adalah 20. Rata rata nilai yang diperoleh adalah 43,8 dengan variasi sebesar 184,84 dan standart deviasi sebesar 13,59. Kemudian untuk nilai posttest diperoleh nilai tertinggi sebesar 97 dengan nilai minimum 30. Sedangkan rata-ratanya adaalah 67,47 dengan variasi 276,71 dan standart deviasi sebesar 16,63.

Jika skor hasil tes konsentrasi belajar dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase hasil tes kelas kontrol disajikan pada Tabel berikut:

Menghitung rata-rata ideal

$$M_i = \frac{97 + 30}{2} = 63,5$$

Menghitung simpangan baku ideal

$$SB_i = \frac{97 - 30}{6} = 11,16$$

Tabel Frekuensi dan Persentase hasil tes konsentrasi belajar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	%
$X > 80,24$	Sangat Baik	8	22,2%
$69,06 < X \leq 80,24$	Baik	11	30,5%
$57,56 < X \leq 69,06$	Cukup	9	25%
$46,76 < X \leq 57,56$	Kurang	3	8,33%
$X \leq 46,76$	Sangat Kurang	5	13,8%

Menurut data dalam Tabel diatas, terlihat bahwa di kelas kontrol, terdapat 8 siswa dengan konsentrasi belajar sangat baik, 11 siswa pada kategori baik, 9 siswa dalam kategori cukup, 3 siswa pada kategori kurang, dan 5 siswa dalam kategori sangat kurang. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kategori baik memiliki persentase tertinggi dalam konsentrasi belajar di kelas kontrol.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perbedaan konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Medi Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi adanya perbedaan dalam tingkat konsentrasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang didesain dengan metode *game based learning* materi zat campuran. Sampel yang diberikan perlakuan media *wordwall* berjumlah 36 siswa kelas 5D di MI Bustanul Ulum Kota Batu. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak 2x pertemuan, pertemuan dilaksanakan sesuai dengan kisi-kisi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan pra-tes untuk mengetahui kemampuan siswa, pada pertemuan ke dua dilakukan model pembelajaran menggunakan media *wordwall* berbasis GBL pada materi zat campuran. Setelah diberi perlakuan maka akan diberikan *post-tes* sebanyak 3 butir soal.

Setelah pelaksanaan tes tentang zat campuran menggunakan media *wordwall*, dilakukan pengujian prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil yang diperoleh menunjukkan distribusi normal pada data, dengan nilai signifikan untuk kelas kontrol sebesar $0,463 \geq 0,05$, yang berarti data tersebut terdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan untuk kelas eksperimen sebesar $0,202 \geq 0,05$, maka data berdistribusi normal (Pamungkas et al., 2023). Setelah melakukan uji normalitas, langkah berikutnya adalah uji

homogenitas, yang juga menunjukkan hasil homogen dengan nilai signifikan sebesar 0,595. Hal ini menyimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sampel yang homogen, karena nilai 0,172 lebih besar dari 0,05. (Minarta & Pamungkas, 2022). Setelah keduanya sudah terpenuhi maka dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t-independen*. Nilai signifikan uji *t-independen* nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak (Hasanah et al., 2023). Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan antara konsentrasi belajar siswa setelah memanfaatkan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Materi Zat Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu.

Pada indikator memperhatikan materi pembelajaran, memberikan respon, mampu menerapkan pengetahuan, mampu menganalisis, mampu mengemukakan pendapat, memiliki minat dalam pembelajaran, tidak bosan dengan proses pembelajaran.

Gambar jawaban kelas eksperimen *pra-test* kategori sangat kurang

TANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR!		
	JAWABAN	SKOR
gatal	tunggal = gula, garam, kopi campuran = air gula, air garam, air kopi 12	2
ntu	tunggal = tidak dicampur campuran = dicampur dengan air 11	2
faat ang kan	agar dapat lebih mudah memahami 10	2

Pada jawaban siswa berikut merupakan jawaban dari soal *pra-test* sebelum dilakukannya perlakuan pada kelas eksperimen. Jawaban siswa tersebut masuk pada kategori sangat kurang.

Gambar jawaban kelas eksperimen post-test kategori sangat baik

ANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR!

	JAWABAN	SKOR
al	zat tunggal - terdiri 1 jenis zat - sifat konsisten di seluruh bagian - tidak bisa di pecahkan menjadi zat yg lebih sederhana zat campuran - terdiri 2 jenis zat - bisa memiliki sifat yg bervariasi di berbagai bagian - bisa di pisahkan kembali menjadi zat 2 penyusun	35 2
? itu	zat tunggal = materi yg hanya tersusun oleh satu jenis zat saja zat campuran = zat atau materi yg berupa kumpulan dari dua zat tunggal atau lebih	2 32
faat ang kan	zat campuran homogen merupakan campuran yg zat penyusunnya tercampur rata zat campuran heterogen merupakan campuran dua zat atau lebih yg zat penyusunnya tidak tercampur sempurna	135 1

Gambar di atas, adalah jawaban siswa pada soal post-test setelah mendapatkan perlakuan di kelas eksperimen, yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari (Rahmadanti et al., 2024) mengatakan bahwa media *wordwall* dapat menaikkan pemahaman peserta didik dan guru dalam mengkomunikasikan informasi. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Anggraini et al., 2021) dan (Minarta & Pamungkas, 2022) bahwa media *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan didorong juga oleh beberapa faktor seperti minat dan motivasi mereka dalam belajar.

Pada pembelajaran yang mempergunakan media *wordwall* berbasis GBL diawali dengan tanya jawab materi zat campuran, mengkomunikasikan tujuan belajar, hasil belajar yang diharapkan, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam materi zat campuran. Selanjutnya, setiap siswa mempelajari materi dan mengisi setiap pertanyaan yang ada di dalam LKPD secara individu, lalu pembelajaran menggunakan media *wordwall* seperti tebak gambar, mengelompokkan manakah zat tunggal dan campuran, pada saat menggunakan media *wordwall* guru berkeliling kelas untuk memantau jalannya pembelajaran agar lebih terarah dan sistematis, selanjutnya pendidik memberikan pertanyaan sederhana tentang pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*, setelah selesai guru membagi siswa sesuai urutan bangku untuk mengadakan kuis singkat dan kerja sama tim serta seberapa mereka memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. kemudian, setelah kuis telah selesai guru memberitahukan kelompok manakah dengan nilai tertinggi. Tahap terakhir peserta didik didampingi pendidik dalam merumuskan kesimpulan mengenai materi pembelajaran.

Selama proses berlangsungnya pembelajaran siswa aktif bertanya dan menjawab sehingga terjadinya komunikasi dua arah. Keaktifan tersebut terbentuk dengan baik melalui diskusi kelompok atau kegiatan tanya jawab antara siswa dan peneliti. Selama proses pembelajaran peneliti berperan sebagai fasilitator dan motivator. Dengan demikian dalam pembelajaran menggunakan media *wordwall* berbasis GBL sangat didominasi oleh siswa. Sehingga

pembelajaran menggunakan media *wordwall* membantu siswa dalam memahami konteks pembelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan konsentrasi siswa.

Dengan pembelajaran menggunakan media *wordwall* berbasis GBL siswa terlihat lebih memahami konsep dalam zat campuran. Siswa mampu memahami materi zat campuran. Dalam pembelajaran siswa mengamati dan memahami materi yang dibawakan menggunakan media *wordwall* berbasis GBL, di mana siswa dapat terlibat secara langsung dengan pembelajaran sehingga siswa dengan mudah memahami materi zat campuran serta meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Sejalan dengan hasil penelitian (Sartika,2017) bahwa dengan memanfaatkan media *wordwall* berbasis GBL dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

Penelitian menggunakan media *wordwall* berbasis GBL materi zat campuran dapat membantu siswa dalam meningkatkan konsentrasi siswa. Dalam pembelajaran, guru memberikan masalah yang dapat dibayangkan oleh siswa melalui benda nyata dan media *wordwall*. Hal ini membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir untuk mengatasi atau memecahkan suatu tugas atau persoalan yang telah diberikan. Menurut (Nurhayati Erlis 2020) ketepatan dalam penerapan model serta media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ghofur, 2020) dengan adanya media pembelajaran *wordwall* proses pembelajaran dapat dioptimalkan. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian materi sehingga siswa senang belajar dan tidak mudah jenuh. Diharapkan bahwa siswa dapat menggunakan media sebaik mungkin

untuk menyerap materi pembelajaran. Hasil penelitian lain yaitu (Permata & Kasriman, 2022; Jauhar & Nur, 2022) menyatakan bahwa media *wordwall* melibatkan interaksi yang lebih komunikatif antara siswa dan media yang digunakan. *Wordwall* merupakan aplikasi yang memiliki elemen interaktif yang dapat memfasilitasi komunikasi dua arah.

Siswa dengan tingkat konsentrasi yang baik akan lebih mudah memahami topik pembelajaran dengan lebih baik, menjadi lebih mudah mengingat informasi, dan meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan tugas dan ujian dengan sukses. Faktor penting yang menjadi poin utama dalam mempengaruhi hasil belajar siswa adalah konsentrasi, sebagai kemampuan siswa untuk tetap fokus dan memusatkan perhatian mereka pada aktivitas atau tugas yang sedang mereka lakukan (Hita et al., 2021). Dengan menggunakan media *wordwall* sangat membantu siswa dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran dibutuhkan fokus dan pemusatan pikiran atau perhatian pada pembelajaran.

Terlihat dari proses pembelajaran siswa ketika seseorang mampu menjaga konsentrasi yang baik pada saat pembelajara, mereka dapat lebih fokus dalam mengikuti pelajaran dengan baik. Ini dapat menghasilkan pemahaman yang baik tentang pelajaran dan peningkatan kemampuan untuk mengingat. selanjutnya, konsentrasi yang bagus juga bisa membantu seseorang menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan tepat, memberi siswa lebih banyak waktu untuk memahami pembelajaran. Konsentrasi yang bagus mampu membantu seseorang memahami pembelajaran dengan baik, mengingat informasi dengan lebih mudah dan menyelesaikan tugas dengan lebih efisien dan efektif. Akibatnya, orang dengan konsentrasi yang kurang mampu

menghalangi seseorang dalam memahami topik, mengingat, dan menyelesaikan tugas dengan baik (Fatchuroji et al., 2023). Sangat penting bagi siswa untuk menemukan cara untuk meningkatkan konsentrasi mereka dan mempertahankannya selama pembelajaran. Hal ini dapat dicapai dengan membuat lingkungan belajar yang nyaman, menggunakan metode belajar yang sesuai, dan menjaga kesehatan fisik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagaimana pemaparan hasil penelitian di atas, tentang Implementasi Media *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran maka disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini mengungkapkan terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang memanfaatkan *wordwall* dengan pendekatan GBL. Penggunaan media *wordwall* pada saat pembelajaran menjadikan suasana lebih menyenangkan dan menjadikan pelajaran lebih berkesan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
- 2) Kemampuan konsentrasi proses belajar siswa di kelas yang diimplementasikan media pembelajaran *wordwall* berbasis *game based learning*. Rata-rata tes sebesar 67,47.

B. Saran

Sebagaimana hasil penelitian dan kesimpulan diatas, peneliti menunjukan beberapa saran sebagai perbaikan untuk masa mendatang, sebagai berikut :

- 1) Diharapkan kepada guru kelas MI Bustanul Ulum Kota Batu dapat menggunakan media *wordwall* sebagai salah satu alat bantu untuk belajar.

- 2) Penggunaan *wordwall* sebagai *game based learning* juga dapat di implementasikan pada materi lain yang sesuai dan disekolah lain.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan media *wordwall* sebagai salah satu alternatif untuk proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120>
- Aprilia, D., Suranata, K., & Dharsana, I. K. (2014). Penerapan Konseling Kognitif Dengan Teknik Pembuatan Kontrak (Contingency Contracting) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR1 SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Asri, D., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964.
- Azan, M. Z. N., & Wong, S. Y. (2008). Game-based learning model for history courseware: A preliminary analysis. *Proceedings-International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM*. Kuala Lumpur: IEEE. Doi: 10.1109/ITSIM.2008.4631565
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Aprilia, L. (2023). Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Di Sd Negeri Tembong 2. *Jurnal Holistika*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.1-5>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Callella, Trisha. 2001. *Making Your Word Wall More Interactive*. Huntington: Creative Teaching Press.
- Cronsbrry, Jennifer. (2004). *Word Wall: A Support for Literacy in Secondary School Classrooms*. Available
- Dila Rukmini Octaviana, & Reza Aditya Ranadhani. (2021). Hakikat Manusia: Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat Dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, 5(2), 143-159. <https://doi.org/10.52802/twd.v5i2.227>
- Fatchuroji, A., Yunus, S., Jamal, M., Somelok, G., Yulianti, R., & Sihombing, M. (2023). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Belajar. *Journal on*

Education, 05(04), 13758–13765.

- Fidya, I., Romdanih., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Semnara 2021. 09 Oktober 2021, 219-226
- Hayati, T. U. F. (2022). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Xat Campuran Pada Siswa Kelas 5 SDN Minomartani 2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 297–306. <https://doi.org/10.54082/jupin.79>
- Hendra Surya . 2009 .Menjadi Manusia Pembelajar. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hidayati, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). Pengaruh Media wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* . Vol.15, No.2, 2022, 211-223.
DOI: <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242-294.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

- Pamungkas, Zhenith Surya et al. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Gunung Sugih. SOCIAL PEDAGOGY: Journal Of Social Science Education, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 135-148, dec. 2021. ISSN 2722- 7154. Availableat:<<https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy/article/view/4316>>. Date accessed: 07 feb. 2024. doi: <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>.
- Permana, Natalis Sukma. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajara Bagi Generasi digital Nativ. Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK). 22(2),313-321. Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK),Vol. 22 No. 2, Oktober 2022 <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Prensky M. 2001. Digital Game-Based Learning. New York: Mcgraw-Hill.
- Prensky M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrant On The Horizon. MCB University Press, Vol. 9 No. 5.
- Puspitarini, Diyah. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ppkn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. Ideguru: Jurnal karya ilmiah guru. Vol.8,no.3, september 2023, 388-396. DOI: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.485>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rohmada, E.D.,& Suprayitno,S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran Ips Materi Peninggalan Sejarah Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol.10,No.06, 2022,1355-1364.
- Sartina, S., Andi Faridah Aarsal, &Sitti Mardiah. (2023). Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Media Wordwall Di Smp Negeri 5 Makassar.

Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5(2), 311316.

<https://doi.org/10.31970/Pendidikan.V5i2.681.Jakarta.PT>.Prestasi

Putrakarya.S

Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. Jalie; Journal Of Applied Linguistics And Islamic Education, 5(1),151-169. <https://doi.org/10.33754/jalie.v5i1.337>

Slameto. 2003. Belajar dan Faktor–Faktor Yang Mempengaruhinya Jakarta: Renika Cipta

LAMPIRAN

Lembar Pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN KONSENTRASI SISWA MATERI ZAT CAMPURAN KELAS 5 MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU

SKRIPSI

Dipersipkan dan disusun oleh:

Zakia Tri Ananda B.Buyuni (200103110137)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 20 Desember 2024 dan dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, SS., M.Pd

NIP. 198205142015031003

Sekretaris Sidang

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Pembimbing

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Anggota Penguji

Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

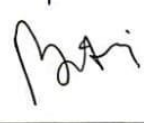
NIP. 197402282008011003

Tanda Tangan

:



:



:



:



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



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

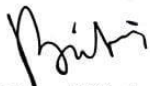
NIP. 196504031998031002

Lembar Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 Mi Bustanul Ulum Kota Batu**" oleh **Zakia Tri Ananda B.Buyuni** ini setelah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Nota Dinas Pembimbing

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Zakia Tri Ananda B.Buyuni
Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

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

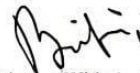
Assalamualaikum, Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Zakia Tri Ananda B.Buyuni
NIM : 200103110137
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Proposal Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall*
Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Peningkatan Konsentrasi
Siswa Materi Zat Campuran Kelas 5 Mi Bustanul Ulum Kota Batu

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Lembar Pernyataan Keaslian Tulisan

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

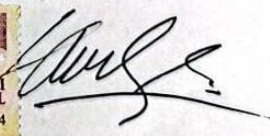
Nama : Zakia Tri Ananda B.Buyuni
Nim : 200103110137
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall*
Berbasis *Game Based Learning* Terhadap
Peningkatan Konsentrasi Siswa Materi Zat
Campuran Kelas 5 MI Bustanul Ulum Kota Batu

menyatakan dengan sebenarnya 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/tesis/disertasi 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 praturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

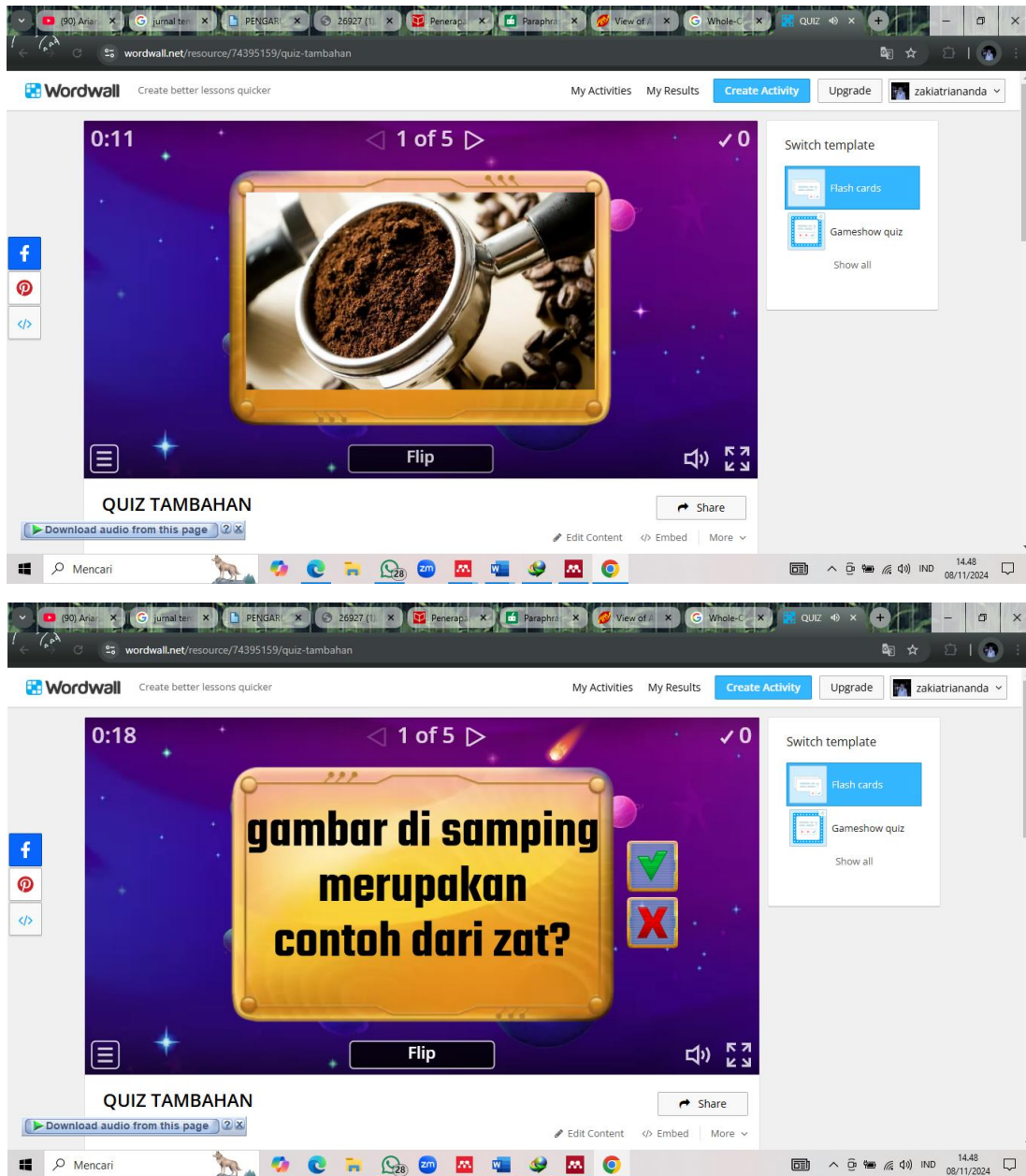
Malang, 12 November 2024

Hormat saya,

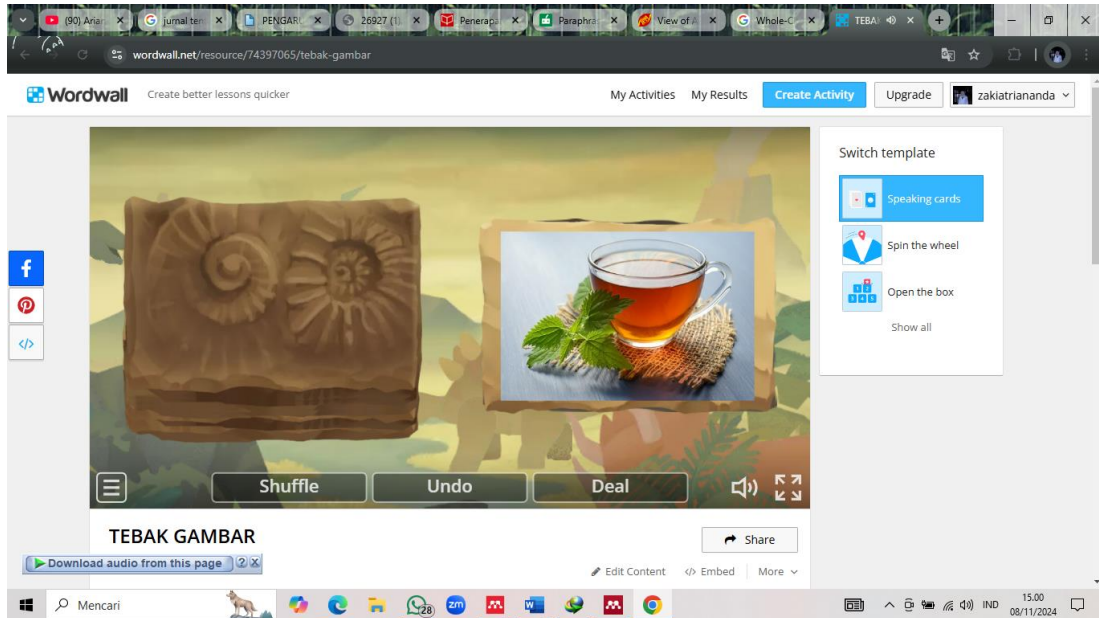



Zakia Tri Ananda B.Buyuni
NIM. 200103110137

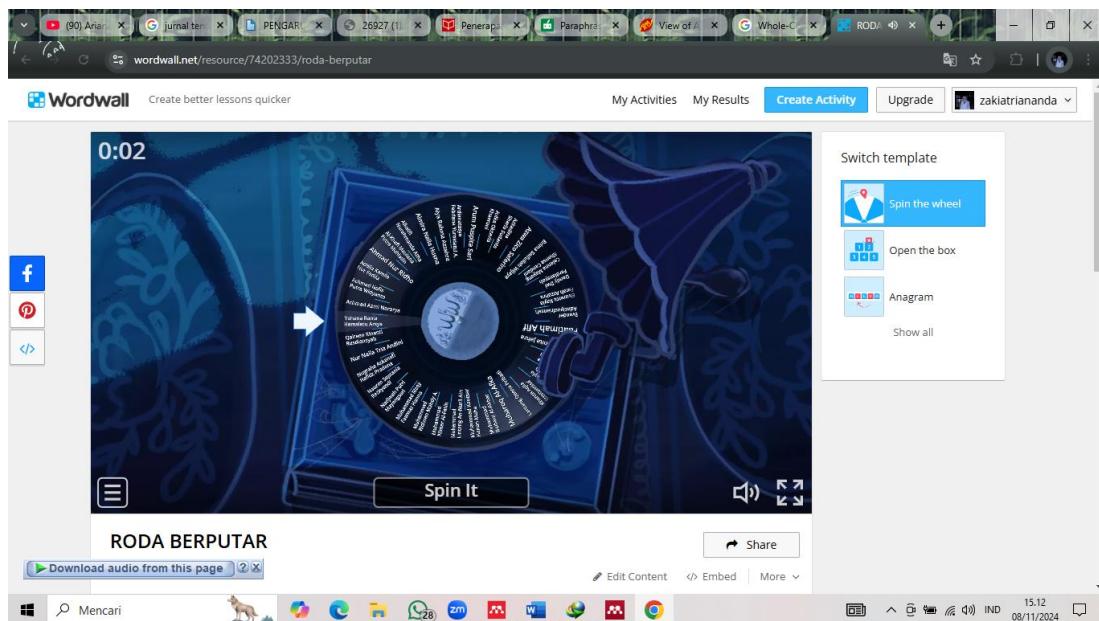
Lampiran 1 Media *Wordwall* Tebak Gambar



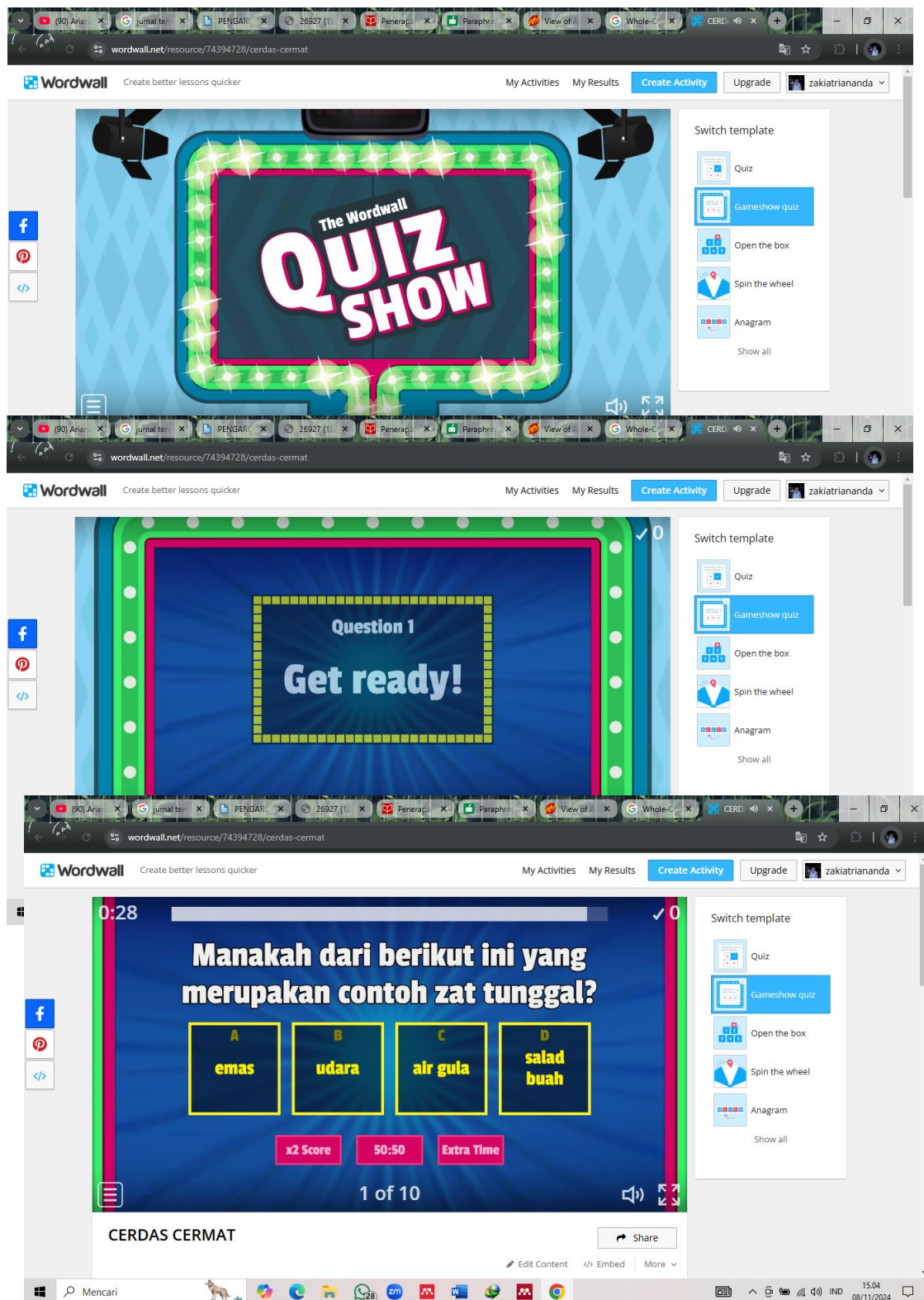
Lampiran 2 Media *Wordwall* Tebak Contoh Zat Campuran



Lampiran 3 Media *Wordwall* Nama Siswa



Lampiran 4 Media *Wordwall* Kuis



Lampiran 5 Rangkuman Materi

RANGKUMAN

Nama:

Rangkuman ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi zat tunggal dan zat campuran.

Pengertian	Penjelasan
Pengertian Zat Tunggal dan Contohnya!	Zat tunggal adalah materi yang hanya tersusun oleh satu jenis zat saja. Banyak jenis benda dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan zat tunggal. Contoh: benda yang termasuk zat tunggal antara lain air, garam, gula, kayu, emas, besi, dan masih banyak lagi.
Pengertian Zat Campuran dan Contohnya!	Zat campuran adalah zat atau materi yang berupa kumpulan dari dua zat tunggal atau lebih. Dalam zat campuran, sifat-sifat zat asal masih tetap tampak. Kita juga bisa menemukan contoh zat campuran dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: zat campuran di antaranya air teh manis yang merupakan campuran dari air panas, serbuk teh, dan gula pasir.
Pengertian Zat Campuran Homogen dan Contohnya!	Zat campuran homogen merupakan campuran yang zat penyusunnya tercampur sempurna. Pada campuran heterogen, zat penyusunnya tidak dapat dibedakan. Contoh: udara, air garam, sirup, air garam, air kopi, pewarna makanan yang dilarutkan dalam air.
Pengertian Zat Campuran Heterogen dan Contohnya!	Zat campuran heterogen merupakan campuran dua zat atau lebih yang zat penyusunnya tidak tercampur sempurna. Tidak tercampur sempurna artinya kemungkinan masih ada endapan zat penyusunnya yang masih dapat dibedakan. Contoh: campuran pasir dan air, campuran minyak dan air, salah buah, sup sayuran.

Perbedaan Antara Zat Tunggal dan Zat Campuran

Zat Tunggal

- Terdiri dari satu jenis zat
- Sifatnya konsisten di seluruh bagian
- Tidak bisa dipecahkan menjadi zat yang lebih sederhana

Zat Campuran

- Terdiri dari dua atau lebih jenis zat
- Bisa memiliki sifat yang bervariasi di berbagai bagian
- Bisa dipisahkan kembali menjadi zat-zat penyusunnya

Lampiran 6 Soal *Pra-Test* Dan *Post-Test*



NAMA	KELAS	TANGGAL	NO.ABSEN

JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR!

PERTANYAAN	JAWABAN	SKOR
Apa yang dimaksud dengan zat tunggal dan zat campuran? Berikan 3 contoh untuk masing-masing zat!		
Bagaimana kita dapat membedakan antara zat tunggal dan zat campuran? jelaskan ciri-ciri yang dapat membantu kita membedakan keduanya.		
Jelaskan menurut pendapatmu apa dampak penting memahami perbedaan antara zat tunggal dan zat campuran?		

Lampiran 7 Jawab Siswa *Pra-Test*

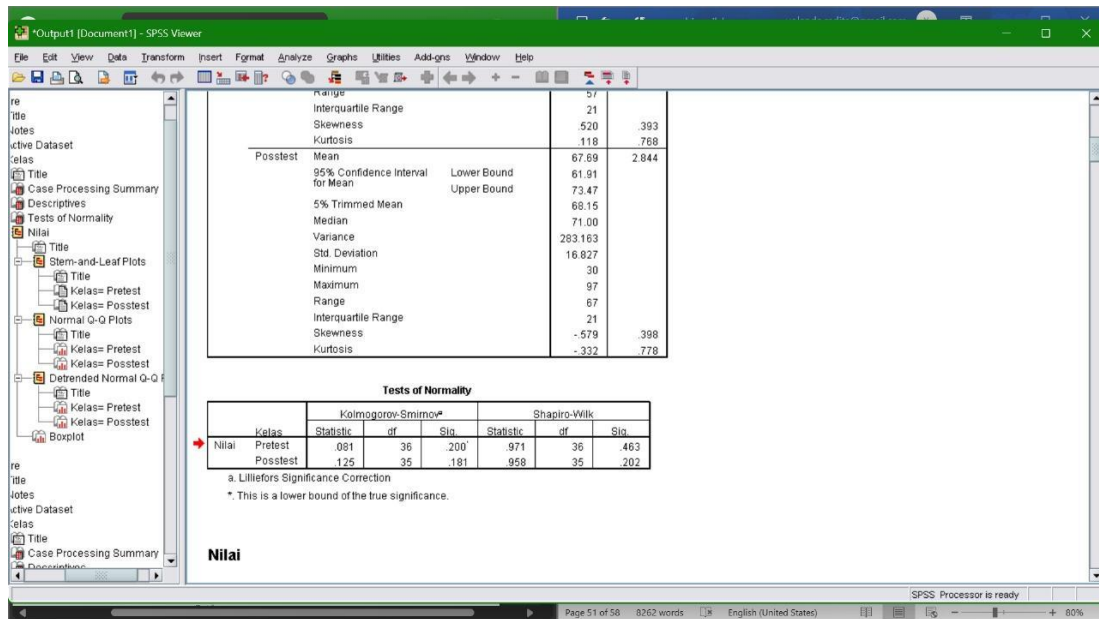
TANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR! 23/

	JAWABAN	SKOR
gal n	tunggal = gula, garam, kopi campuran = air garam, air gula, air kopi 12.	~
n? ntu	tunggal = tidak dicampur campuran = dicampur dengan air 11	2
faat ang kan	agar dapat lebih mudah memahami 10-	2

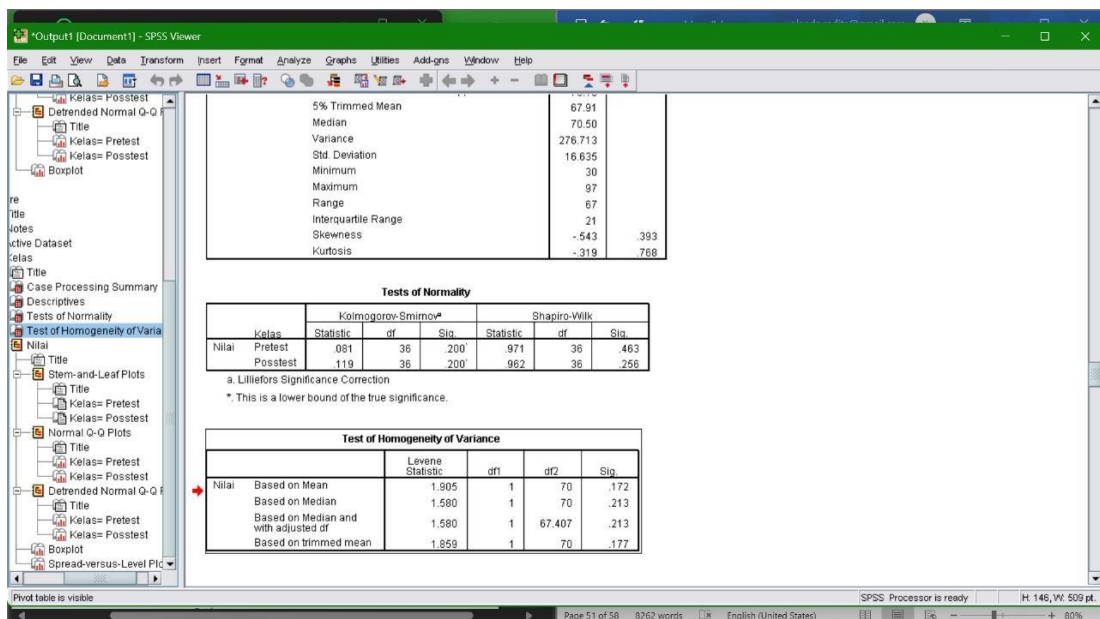
Lampiran 8 Jawaban Siswa Post-Test

ANYAAN DI BAWAH INI DENGAN BENAR!			97
	JAWABAN	SKOR	
gal	zat tunggal - terdiri 1 jenis zat - sifat konsisten di seluruh bagian - tidak bisa di pecahkan menjadi zat yg lebih sederhana zat campuran - terdiri 2 jenis zat - bisa memiliki sifat yg bervariasi di berbagai bagian - bisa di pisahkan kembali menjadi zat 2 penyusun	35	3
? tu	zat tunggal → materi yg hanya tersusun oleh satu jenis zat saja zat campuran → zat atau materi yg berupa kumpulan dari dua zat tunggal atau lebih	37	3
faat ang kan	zat campuran homogen merupakan campuran yg zat penyusunnya tercampur rata zat campuran heterogen merupakan campuran dua zat atau lebih yg zat penyusunnya tidak tercampur sempurna	35	3

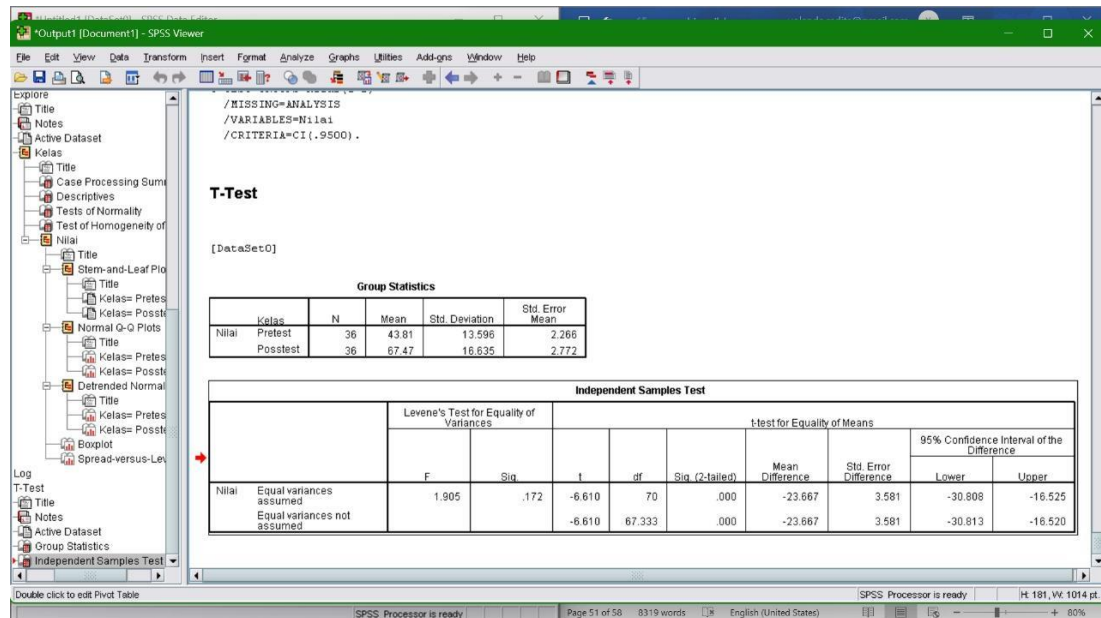
Lampiran 9 Uji Normalitas



Lampiran 10 Uji Homogenitas



Lampiran 11 Uji Hipotesis



Lampiran 14 Dokumentasi



Dokumentasi pengerjaan pra-tes siswa



Dokumentasi pengerjaan pra-tes siswa



Dokumentasi pengerjaan post-tes siswa



Dokumentasi pengerjaan post-tes siswa



Dokumentasi pada saat melakukan game kuis



Dokumentasi pada saat melakukan game kuis



Dokumentasi pada saat melakukan wawancara terkait penggunaan media pembelajaran



Daftar Riwayat Hidup



Nama : Zakia Tri Ananda B.Buyuni
NIM : 200103110137
Tempat, Tanggal Lahir : Buol, 25 Juli 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : perum citra permata rajekwesi blok d no. 2
No. Hp : 089665599135
Email : zakiatriananda@gmail.com