

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BANGUN
DATAR KELAS 3 DI SDN PASAR BARU 07**

TESIS

Disampaikan untuk melengkapi dan memenuhi
persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan



DISUSUN OLEH :

NIKMAH RAHMANI

NIM : 2309087053

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. UHAMKA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR KELAS 3 DI SDN PASAR BARU 07 TESIS

Oleh
NIKMAH RAHMANI
NIM. 2309087053

Dipertahankan di Depan Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof.
DR. HAMKA pada tanggal 17 November 2025

Komisi Penguji Tesis

Prof. Dr. H.Ade Hikmat, M Pd
Ketua Penguji

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari M. Pd
Sekertaris Penguji

Dr. Sigid Edy Purwanto, M. Pd
Anggota Penguji, Pembimbing 1

Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M. Pd
Anggota Penguji, Pembimbing 2

Prof. Dr. Hj. Suswandari, M Pd
Anggota Penguji 1

Dr. H. Budhi Akbar M. Si
Anggota penguji 2

Tanda Tangan

Tanggal

19/12/25

19/12/2025

18-12-2025

10/12/2025

10/12/2025

8/12/2025

Mengesahkan
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M Pd

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nikmah Rahmani
NIM : 2309057053
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran interaktif Wordwall
motivasi dan hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran
Pembelajaran Bangun Datar Kelas 3 Di Sdn pasar baru 07

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tesis/Desertasi ini tidak terdapat karya ilmiah lain yang telah di ajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam Daftar Pustaka.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah tesis/disertasi ini kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sangsi hukum yang berlaku.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, November 2025



NIKMAH RAHMANI
NIM 2309057053

ABSTRAK

Nikmah Rahmani. 2025 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pasar Baru 07. Tesis, Program Pendidikan Dasar, Sekolah Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Pembimbing I Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. Pembimbing II. Dr. Hj. Nurrohmahtul Amaliyah, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Wordwall, Motivasi, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Pasar Baru 07 Jakarta pada materi bangun datar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pretest–posttest control group design.

Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional melalui Google Formulir dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan tes hasil belajar yang telah diuji validitas serta reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat diketahui nilai *Two-sided P* atau nilai .Sig (2-tailed) bernilai $0.016 > 0.05$, maka **tidak terdapat nilai perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa**. Dari hasil tersebut, dapat diketahui nilai *Two-sided P* atau nilai .Sig (2-tailed) bernilai $0.001 < 0.05$, maka terdapat **nilai perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa** terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Wordwall dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Penggunaan Wordwall terbukti mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta pemahaman konsep bangun datar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Pasar Baru 07 Jakarta.

ABSTRACT ¹

Nikmah Rahmani. 2025. The Influence of Interactive Learning Media Wordwall on the Motivation and Learning Outcomes of Class III Students at SDN Pasar Baru 07. Thesis, Basic Education Program, Postgraduate School, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. ² HAMKA. Advisor I Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. Advisor II. Dr. Hj. Nurrohmahtul Amaliyah, M.Pd. ³

Keywords: Wordwall Learning Media, Motivation, Learning Outcomes, Elementary School ⁴

This study aims to examine the effect of using interactive Wordwall learning media on the learning motivation and mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Pasar Baru 07 Jakarta on the topic of flat shapes. ⁵The background of this research stems from the low learning motivation and mathematics learning outcomes of students, which are still below the Minimum Completeness Criteria (KKM). ⁶

To address this problem, this research used a quantitative experimental approach with a pretest–posttest control group design. ⁷The research sample consisted of two groups: a control class that used conventional methods via Google Forms and an experimental class that used interactive Wordwall learning media. ⁸The research instruments included a learning motivation questionnaire and a learning outcomes test, which had been tested for validity and reliability. ⁹Data analysis was performed using normality, homogeneity, and t-tests to determine significant differences between the two groups. ¹⁰

The research results showed that the Two-sided P value or the .Sig (2-tailed) value was $0.016 > 0.05$, meaning there was no significant difference in student learning motivation. ¹¹From these results, it can be seen that the Two-sided P value or the .Sig (2-tailed) value is $0.001 < 0.05$, meaning there is a significant difference in student learning outcomes ¹²there is a significant difference between the learning motivation and learning outcomes of students who use Wordwall learning media and students who use conventional methods. ¹³The use of Wordwall was proven to increase students' activity, enthusiasm, and understanding of flat shape concepts. ¹⁴

Thus, it can be concluded that interactive Wordwall learning media has a positive and significant effect on improving the motivation and mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Pasar Baru 07 Jakarta. ¹⁵

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul :

“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR KELAS 3 DI SDN PASAR BARU 07”

Tujuan penulisan tesis ini sebagai salah satu persyaratan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan. Selain itu, bertujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran bagi para pembaca dan bagi penulis.

Semoga penelitian ini dapat dipergunakan sebagai salah satu referensi maupun pedoman bagi pembaca. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd sebagai dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam membantu penulis menyelesaikan tesis ini sejak awal.
2. Ibu Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam membantu penulis menyelesaikan tesis ini sejak awal.
3. Ketua Program Pendidikan Dasar Ibu Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd
4. Ibu Tuti Suciati S.Pd sebagai Kepala Sekolah SDN Pasar Baru 07 Jakarta, yang membantu dan memberikan suport dalam penyusunan tesis ini.
5. Ananda Maulana Nur Rahman, dan suami tercinta sebagai anakku yang sudah banyak membantu dan memberikan perhatian, kerjasama dan suport dalam penyusunan tesis ini.

6. Keluarga besarku sebagai penyemangat dan membantu perhatian dan dukungan moril dan spiritual hingga terselesaikan penyusunan tesis ini.
7. Teman - temanku tersayang mahasiswa S2 PenDas Uhamka Jakarta yang banyak memberikan perhatian, dukungan dan saling kerja sama dalam penyusunan tesis dari awal hingga terselesainya dengan baik

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari dosen, pihak-pihak terkait dan juga para pembaca guna memnyempurnakan tugas yang penulis buat.

Jakarta, November 2025
Penulis

Nikmah Rahmani
NIM : 2309087053

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	11
C. Pembatasan Masalah Penelitian	12
D. Perumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Penelitian	13
BAB II. KERANGKA TEORETIK	
A. Deskripsi Teori	14
1. Belajar	14
2. Hasil Belajar	15
B. Motivasi	20
1. Motivasi Belajar Intrinsik	23
2. Motivasi Belajar Entrinsik	24

C. Media	30
1. Media Pembelajaran Interaktif	30
2. Media Pembelajaran Quizizz	37
3. Media Pembelajaran Wordwall	38
D. Hakekat pembelajaran Matematika Di sekolah	41
E. Penelitian Relevan	44
F. Kerangka Berpikir	49
G. Hipotesis Penelitian	51

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
1. Tempat Penelitian	53
2. Waktu	54
C. Metode Penelitian	55
1. Desain Penelitian	55
2. Bentuk Penelitian Kuantitatif	56
D. Populasi dan Sampel	58
1. Populasi Penelitian	58
2. Sampel Penelitian	56
E. Teknik Pengumpulan Data	59
F. Instrumen Pengumpulan Data	60
1. Definisi Konseptual	64
2. Definisi Operasional	64
G. Kisi – kisi Instrumen Variabel terikat	65
H. Validasi Instrumen	67

I. Jenis Penelitian _____	69
J. Prosedur Penelitian _____	69
K. Validitas dan Reliabilitas Instrumen _____	71
L. Teknik Analisis Data _____	71
M. Hipotesis Statistik _____	72
 BAB IV. PEMBAHASAN _____	 80
A. Hasil Penelitian _____	80
1. Deskripsi Data _____	80
2. Data Siswa Kelas Eksperimen _____	81
B. Pembahasan Hasil Penelitian _____	82
 BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN _____	 93
A. Kesimpulan _____	93
B. Impikasi _____	93
C. Saran _____	96
 DAFTAR PUSTAKA _____	 98
 LAMPIRAN – LAMPIRAN _____	 108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian _____	68
Tabel 3.3 Desain Penelitian _____	71
Tabel 3.4 Sampel Penelitian _____	73
Tabel 3.5 Kisi – kisi Angket Motivasi Hasil Belajar _____	79
Tabel 3.6 Kisi – kisi Tes Hasil Belajar _____	82
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Instrument _____	88
Tabel 3.8 Kriteria Taraf Kesukaran _____	90
Tabel 3.9 Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda _____	91
Tabel 3.10 Desain Posttest Only Control Group _____	95
Tabel 3.11 Statistik Deskripsi _____	96
Tabel 3.12 Rangkuman Uji-t Untuk Uji Hipotesis _____	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Skema dari pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif	52
Gambar 3.1 Denah Tempat Penelitian _____	55

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol _____	73
Diagram 4.2 Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol _____	74
Diagram 5.1 Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen _____	75
Diagram 5.2 Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen _____	75
Diagram 6.1 Perbandingan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen _____	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Perangkat Ajar _____	98
1. Rasional Pembelajaran _____	98
2. Capaian Pembelajaran Fase B Untuk Kelas III _____	98
3. Tujuan Pembelajaran Berdasar Elemen Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III) _____	99
Lampiran 2. Modul Ajar _____	104
Lampiran 3. Instrumen Angket Motivasi _____	119
Lampiran 4. Instrumen Soal _____	137
Lampiran 5. Tabel Perhitungan Uji Coba Instrumen Reliabilitas Tes Hasil Belajar Matematika _____	143
Lampiran 6. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Matematika _____	145
Lampiran 7. Daftar Tabel _____	162
Lampiran 8. Struktur Organisasi _____	167
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian _____	168
Lampiran 10. Surat Keterangan _____	173
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup _____	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan fundamental bagi kehidupan. Menurut Ariandini dan Ramly (2023) Pendidikan menjadikan manusia yang cerdas, berilmu, humanis, mandiri, bermoral, bertaqwa dan populis. Sementara itu, pendidikan mengalami dekadensi orientasi dalam mencapai tujuannya. Pendidikan sampai saat ini masih memiliki peranan yang sangat penting dan dalam pelaksanaannya sangat diperhatikan oleh masyarakat luas. Dalam dunia pendidikan sendiri masih sangat memerlukan sebuah inovasi atau perubahan yang lebih baik lagi untuk ke depannya. Untuk memasuki pendidikan abad-21 sistem pendidikan harus mampu untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman dengan mempersiapkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing secara kompetitif di era global pada saat ini untuk mencapai tujuan pendidikan.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib, sehingga perlu ditingkatkannya penanaman konsep dan struktur. Selain Penguasaan konsep-konsep dasar matematika khususnya di sekolah dasar harus diseimbangkan dengan inovasi pembelajaran yang menarik supaya pada saat pembelajarannya siswa merasa menyenangkan dan menarik motivasi pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapat akan meningkat khususnya pada mata pelajaran matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Konsep abstrak dan perhitungan yang rumit seringkali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Salah satu materi matematika yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa adalah bangun datar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran matematika, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya visualisasi, simulasi, dan interaksi yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih hidup dan jelas di mana mengacu pada saat ini dan juga masa mendatang sehingga dapat terus mengikuti perkembangan zaman.” (Aliyah & Purwanto, 2022, hlm. 922)

Sekolah merupakan sarana yang diberikan pemerintah untuk melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik (Putra, 2021a). Keberhasilan hasil belajar siswa tidak terlepas dari peran minat, motivasi, ketekunan belajar, dan disiplin siswa terhadap pelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni: "hasil" dan "belajar". "Hasil" berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh suatu usaha, sedangkan "belajar" mempunyai banyak pengertian di antaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses. Peningkatan hasil belajar siswa haruslah dicapai dengan melakukan upaya untuk membangkitkan dan memperbaiki peran minat, disiplin, ketekunan belajar, dan motivasi siswa tersebut. Adapun alternatif untuk membangkitkan dan memperbaiki minat siswa dalam belajar adalah dengan memperbaiki metode mengajar guru dan media pembelajaran

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan taraf hidup seseorang. Pendidikan yang baik dapat diupayakan dengan adanya pembelajaran yang baik. Dalam pembelajaran yang dilakukan sesuai panduan kurikulum yang sesuai dan berlaku. Pembelajaran yang baik juga dilakukan sebagai proses untuk mewujudkan berbagai tujuan pendidikan. Peningkatan melalui pembelajaran akan membawa pengaruh besar terhadap belajar siswa dapat dilakukan dengan

banyak cara, salah satunya melalui belajar dengan berbagai media pembelajaran.

Pada zaman digital saat ini, media belajar sudah semakin berkembang mengikuti zaman, di antaranya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang saat ini sudah banyak digunakan dan cukup efektif adalah media pembelajaran yang dikemas melalui games interaktif, yaitu wordwall, Quizizz, atau dari media pembelajaran lainnya. Pembuatan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan stimulus para peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar serta membawa pengaruh terhadap psikologis siswa.” (Aliyah & Purwanto, 2022, hlm. 922)

Namun saat ini, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan dengan beragam tantangan, mulai dari kesadaran peserta didik, kemampuan guru dalam mengajar, hingga kesetaraan dalam capaian pembelajaran di berbagai daerah di Indonesia.

Pembuatan media pembelajaran juga tidak dapat terlepas dari acuan kurikulum yang diberlakukan. Dengan diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), pada tahun 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006, Kurikulum 2013 pada tahun 2013, dan pada tahun 2022 Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum

nasional yang saat ini ditetapkan diharapkan dapat menyempurnakan sistem pendidikan yang berlaku di Indonesia.

Kurikulum merdeka yang saat ini diberlakukan, membuat guru lebih fleksibel dalam menentukan cakupan belajar siswa yang sesuai dengan aplikasi kehidupan sehari-hari. Selain itu, diberlakukannya kurikulum merdeka dapat meningkatkan peran siswa untuk turut serta berperan aktif dalam pembelajaran. Project Base Learning (PBL) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan membuka wawasan siswa terkait materi yang sedang dipelajari.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak penting dari kemajuan teknologi tersebut adalah munculnya berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang diperoleh.

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin banyak diterapkan, salah satunya adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Penggunaan Wordwall diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga

dapat memotivasi siswa dalam belajar dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall di jenjang pendidikan dasar, khususnya untuk siswa kelas 3 SD, masih tergolong baru dan belum banyak diteliti secara mendalam mengenai pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. SDN Pasar Baru 07 sebagai institusi pendidikan dasar yang terletak di lingkungan yang dinamis memiliki tantangan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswanya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya yang tepat dan inovatif dalam menghadirkan media pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki semangat untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak negatif pada hasil belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara efektif

Pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran dengan interaksi antara guru dan siswa yang tinggi, yaitu terjalinnya komunikasi dan peran yang saling berhubungan, sehingga antara siswa dan guru saling berhubungan dan

memiliki peran yang sama pentingnya. Karena itu, pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta hasil belajar untuk dapat memahami pembelajaran dengan baik. Kebebasan dalam menentukan produk yang dihasilkan dalam sebuah project pun membuat siswa berpikir kritis serta kreatif dalam menciptakan sebuah karya dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Bentuk pembelajaran agar mampu meningkatkan belajar siswa di sekolah dalam pengaruh media pembelajaran interaktif melalui metode pembelajaran digital pada aplikasi wordwall atau jenis lainnya, mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan daya hasil belajar siswa dalam berpikir kritis dapat menghasilkan solusi serta menciptakan karya pada siswa kelas 3, pada jumlah laki – laki 28 siswa dari 62 dan perempuan 34 siswa. Karena pada kegiatan belajar yang dengan metode ceramah dan kurangnya interaksi pembelajaran serta guru masih menggunakan panduan dari buku paket saja sehingga capaian pembelajaran masih sangat kecil, kriteria ketuntasan minimal pada siswa masih dibawah rata – rata, yaitu 65. Pada siswa kelas 3 pada jumlah laki – laki 28 yaitu masih tergolong rendah 46 %, sedangkan siswa perempuan nilai terendah 39 % dari angka KKM yang diharapkan yaitu nilai maksimal 70

Berdasarkan hasil dari Badan Pusat Statistik pada Proporsi Anak Kelas Sekolah Dasar yang Mencapai Standar Kemampuan Minimum Dalam Membaca dan Matematika, dalam perbandingan yang didapatkan tahun 2017 yaitu pada tabel berikut :

Standar Kemampuan	Proporsi Anak Kelas SD yang Mencapai Standar Kemampuan Minimum Dalam Membaca dan Matematika			
	Kurang	Cukup	Baik	Total
	2017	2017	2017	2017
Matematika	77,13	20,58	2,29	100
Membaca	46,83	47,11	6,06	100
Sains	73,61	25,38	1,01	100

Keterangan Data Sumber : <https://www.bps.go.id/api/statistics-table/2/MTQxNyMy/proporsi-anak-kelas-4-sd-yang-mencapai-standar-kemampuan-minimum-dalam-membaca-dan-matematika.html>.

Dengan melihat kemampuan matematika minimum pada siswa sekolah dasar mempunyai kategori kurang mencapai 77,13, cukup 20,58 dan baik 2,29. Berbeda pada hal membaca dan Sain yang masih harus dapat perhatian seksama. Hal tersebut menunjukkan Indonesia masih membutuhkan usaha yang cukup besar untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan secara umum, dan matematika pada khususnya.

Pendidikan juga menjadi salah satu fokus utama dalam agama Islam. Hal tersebut dibuktikan dengan wahyu pertama (Alquran) yang diturunkan, kepada umatnya untuk senantiasa menuntut ilmu, berwawasan, dan pentingnya memahami ilmu melalui literasi. Selain itu, terdapat juga pada QS. Al-Mujadalah ayat 11,

وَالَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَهُمْ اقْعُدُوا قَالُوا اقْعُدُوا فَأَقْعَدُوا فَانْشَرُوا
 هَالِكٌ لَكُمْ فِي الْحُلِيِّمْ وَأَمَّا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَهُمْ اقْعُدُوا قَالُوا اقْعُدُوا فَأَقْعَدُوا فَانْشَرُوا
 فَانْشَرُوا يَرْفَعُ هَالِكٌ لَكُمْ فِي الْحُلِيِّمْ وَأَمَّا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَهُمْ اقْعُدُوا قَالُوا اقْعُدُوا فَأَقْعَدُوا فَانْشَرُوا

Artinya adalah: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. (QS. Al Mujadalah, ayat 11) Sumber <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>

Yang menyebutkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu beberapa derajat, dibandingkan dengan orang-orang yang tidak berilmu. Karena itu, wajiblah bagi kita selaku Umat Islam untuk selalu belajar dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik sesuai dengan perintah Allah SWT.

Dalam pendidikan telah ditekankan oleh Pemerintah Republik Indonesia melalui Undang-undang republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [1]. Satu diantara mata pelajaran yang diamanahkan untuk mendukung UU Sisdiknas tersebut adalah matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, rasional, objektif, kritis, dan kreatif. Karena

itu, dibutuhkan adanya peningkatan kualitas mengajar, salah satunya melalui membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif.

Selain itu lingkungan teman, siswa satu dengan lainnya masih belum terdapat sikap kompetitif untuk menjadi yang terbaik, sehingga motivasi siswa untuk belajar dirasakan masih rendah dan dibutuhkan fasilitas belajar siswa yang memadai untuk mendukung siswa mencapai prestasi belajar yang baik, juga dibutuhkan ketekunan belajar siswa.

Adapun alternatif untuk membangkitkan ketekunan belajar siswa adalah dengan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya ketekunan belajar dalam memperoleh belajar dalam memperoleh prestasi belajar terbaik.

Ketekunan siswa dalam pembelajaran secara mandiri memiliki dampak yang kuat, oleh karena itu nilai siswa perlu arahan dari guru. Adapun alternatif untuk meningkatkan disiplin siswa adalah dengan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya disiplin belajar untuk mencapai prestasi hasil belajar yang baik sehingga cita-cita di masa mendatang dapat tercapai.

Sumiharsono (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan sarana mewujudkan pendidikan berbasis teknologi dan menjawab tantangan di era industri. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga memiliki keunggulan karena lebih diminati siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Sebagai upaya untuk menjawab beragam tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, dalam penelitian peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mengambil judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SDN Pasar Baru 07" dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Pasar Baru 07. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa informasi dan solusi yang bermanfaat bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Peneliti membahas dalam penelitian yang dituangkan dalam tesis dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SDN Pasar Baru 07"

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa di sekolah perlu pembinaan khusus.
2. Peran aktif siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan
3. Guru dan siswa perlu meningkatkan interaksi dalam pembelajaran
4. Media pembelajaran masih konvensional

5. Teknologi tidak dimanfaatkan untuk membantu proses pemahaman siswa
6. Belum tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dalam memenuhi kebutuhan media pembelajaran digital
7. Rendahnya hasil belajar siswa dalam berpikir dan menciptakan sebuah karya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok, serta juga dihubungkan dengan singkatnya waktu penelitian karena eksperimen yang dilakukan. Penelitian ini dibatasi lingkup pembahasannya pada Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Pasar Baru 07.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah di atas dan agar penelitian ini lebih fokus, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar ?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

1. Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar
2. Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan ini memiliki maksud dan tujuan baik secara luas maupun spesifik yaitu terkait dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik aspek teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna

terutama dalam hal :

- a. Peningkatan kemampuan, pemahaman dan hasil belajar siswa
- b. Memberikan informasi yang akurat bagi pembentukan konsep yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa.
- c. Sebagai masukan atau rujukan bagi yang berminat untuk meneliti tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna

untuk :

- a. Kepala Sekolah SDN Pasar Baru 07 sebagai informasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di lingkungannya.
- b. Kepala Sekolah SDN Pasar Baru 07 di Jakarta Pusat sebagai bahan evaluasi diri mengenai motivasi dan hasil belajar siswa
- c. Para guru, karyawan, dan siswa sebagai masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KERANGKA TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

Pengertian Belajar

Belajar (*learning*) adalah suatu proses perubahan perilaku melalui penalaran berupa pengalaman-pengalaman dalam jangka waktu yang lama. Belajar juga disebut sebagai proses untuk memahami dan mengubah pola pikir menjadi lebih terbuka dan peka pada lingkungan sekitar. Karena itu, pendidikan ditempuh salah satunya melalui sekolah. Sekolah adalah lembaga terpusat untuk meningkatkan kecerdasan dan perilaku siswa (Adolph, 2016). Maka sekolah digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat siswa, melalui proses belajar. Selain itu, Slameto (2015:2) mengatakan belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk mengubah perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Yena Nursyifa (2021) menjelaskan, belajar adalah suatu proses untuk mengubah tingkah laku manusia dalam memperoleh perbaikan terhadap bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif sebagai suatu pengalaman untuk memperoleh kesan dari hal-hal yang dilakukan. Belajar juga merupakan proses yang kompleks, yang terjadi pada diri setiap individu sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi

seorang individu dengan lingkungannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap (kemampuan) akibat interaksi dengan informasi, lingkungan dan pengalaman belajar sebelumnya.

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan bagian dari proses pendidikan, yang dilakukan seseorang sebagai usaha untuk mengubah perilaku. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan berkelanjutan, ketika suatu individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, pengamatan, atau pengajaran. Belajar menjadi suatu hal yang penting sebagai modal suatu individu dalam berinteraksi dengan dunia sekitar.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pada proses pembelajaran, guru memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas peserta didiknya. Dimana pada proses pembelajaran seseorang individu akan mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep-konsep baik yang baru maupun yang lama dan konsep itu dapat diujikan maka akan diperoleh sebuah hasil dari proses pembelajaran dan dari hasil belajar tersebut akan terlihat perubahan perilaku yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran, dimana hasil belajar dapat memberikan informasi

bagi guru apakah materi yang telah ia berikan sudah diterima dengan baik oleh para peserta didiknya, selain itu keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari hasil belajar sehingga dapat membantu guru untuk memperbaiki kualitas mengajarnya.

Proses belajar dilakukan karena adanya tujuan atau target yang ingin dicapai. Sebagai hasil dari proses belajar, maka dibutuhkan adanya hasil belajar, sebagai indikator dari ketercapaian suatu tujuan. Hasil belajar didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar berupa penguasaan pemahaman dari setiap proses belajar yang dilakukan (Suminah et al., 2019). Maka hasil belajar dapat diartikan adalah sebagai juga “hasil dari suatu interaksi dari tindakan belajar dan tidak mengajar” (Mudjono 2015). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian dari proses pembelajaran, yang didapatkan melalui tes terukur, yang sesuai dengan kemampuan siswa. Hasil belajar juga merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya terbatas pada salah satu aspek saja (Thobroni 2015). Dapat diartikan, bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan seseorang, yang melakukan kegiatan belajar, yaitu adanya perubahan, di antaranya dalam hal pengetahuan dan keterampilan, sehingga yang semula tidak tahu menjadi tahu, dan yang semula tidak bisa, menjadi bisa.

Menurut Agus Suprijono (2014), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Pada prosesnya, hasil belajar merupakan suatu proses yang dijalankan oleh siswa, di mana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga didapatkan sebuah tujuan berupa hasil pembelajaran yang dapat dinilai dari perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, hasil belajar juga dilihat berdasarkan adanya perubahan perilaku, sesuai dengan yang dikatakan Winkel dalam Purwanto (2014) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia mengalami perubahan pada sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut pendapat (*Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik*, n.d.)Hareefa (2021) menjelaskan, bahwa hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam 3 jenis, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif meliputi pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Sedangkan hasil belajar afektif, meliputi aspek sikap, minat, nilai, perhatian, dan lain-lain, serta aspek ini baru akan dihasilkan setelah hasil belajar kognitif tercapai. Terakhir, hasil belajar psikomotorik merupakan aspek yang berkenaan dengan kemampuan motorik. Aspek ini biasa digunakan dalam pengajaran yang bersifat praktik, seperti

olahraga, keterampilan seni, keterampilan kerja laboratorium, dan lain-lain. Ketiga aspek ini perlu dikuasai oleh siswa, untuk memberikan hasil belajar yang baik (Wiputra Cendana, 2021).

Indikator hasil belajar siswa menurut Benjamin S. Bloom dengan Taxonomi of education objectives dalam jurnal Prosiding yang ditulis Tasya Nabilah (2019) terbagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Indikator hasil belajar

Pada tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat di klasifikasi menjadi tiga, yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, dan psikomotor.

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan otak. Hasil belajar kognitif dimulai dari hal yang paling sederhana, yaitu berupa hafalan, hingga yang paling kompleks, yaitu evaluasi.
2. Ranah Afektif, merupakan ranah yang bersifat aplikasi dari pembelajaran. Hasil belajar pada ranah afektif, dihubungkan dengan aspek sikap dan perilaku. tidak jauh berbeda dengan ranah kognitif, penilaian pada aspek afektif, juga dimulai dari hal yang paling sederhana hingga yang paling kompleks.

3. Ranah psikomotorik merupakan hasil berkelanjutan dari hasil afektif dan kognitif, yang berhubungan dengan keterampilan yang dapat dihasilkan dari proses belajar sebelumnya, berupa pengetahuan dan penalaran.

Berdasarkan teori yang dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku dan pengalaman berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai hasil dari proses atau usaha belajar, berdasarkan tujuan dari pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berdasarkan teori hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan keluarga dan lingkungan.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu terdapat dua faktor diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Dimana kedua faktor tersebut sama-sama memiliki peranan penting bagi hasil belajar anak. Dan dari faktor internal sendiri itu berasal dalam diri siswa dimana dapat dilihat sejauh mana siswa tersebut mampu

memahami pelajaran yang diberikan, serta seberapa besar motivasi yang dimiliki siswa dalam belajar.

B. Motivasi

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual. Untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, khususnya bangun datar.

Motivasi menjadi salah satu hal yang penting untuk ditingkatkan, karena menurut Muhammad (2016) terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara siswa yang memiliki motivasi, dengan siswa yang kurang memiliki motivasi. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, memiliki daya juang atau usaha yang tinggi, untuk dapat menguasai suatu materi, dan memiliki usaha untuk dapat diakui dan dipandang sebagai siswa yang berhasil. Sedangkan siswa dengan motivasi belajar yang kurang, tidak menunjukkan adanya kesungguhan, dan usaha yang baik dalam menguasai suatu materi.

Sehingga, terdapat dampak yang jelas, bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi, dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik, dari pada siswa dengan motivasi belajar yang kurang. Hal ini sejalan

dengan yang disampaikan oleh Sardiman (2008) yang menyatakan bahwa “motivasi merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan, sehingga dapat mencapai tujuan”.

Motivasi belajar siswa dapat didukung melalui beberapa indikator, yaitu (a) memiliki keinginan atau hasrat untuk berhasil; (b) memiliki kebutuhan terhadap belajar; (c) memiliki cita cita dan harapan yang tinggi; (d) memiliki apresiasi belajar; (e) adanya pembelajaran yang menarik dan ; (f) lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan nyaman (Yarangga, 2016)

Jika guru memiliki strategi penting dalam motivasi, karena motivasi akan berpengaruh kepada hasil pembelajaran yang telah ditetapkan. Dorongan motivasi belajar dari guru, maka semangat belajar siswa naik dan akan berdampak pada hasil atau prestasi belajar siswa terlebih khusus tingkah laku siswa tersebut. Menurunnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran dikarenakan kurangnya strategi dari guru dalam memotivasi para siswa mengakibatkan praktek pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal. Namun jika guru mengambil strategi tertentu dan tepat dalam penyampaian, maka para siswa akan lebih mengerti, paham serta mengaplikasikan beberapa ilmu yang telah ia dapatkan di pembelajaran. Menurut Idzhar (2016) motivasi dasar belajar siswa merupakan sebuah misi bagi para guru yang harus dan paling utama dilaksanakan oleh para guru ke siswa. Strategi guru untuk menanamkan

motivasi belajar kepada para siswa pada dasarnya sangat berpengaruh pada tingkat paham serta pembelajaran siswa itu sendiri, terlebih akan berpengaruh kepada tingkat kesadaran siswa dalam pengamalan atas ilmu yang telah ia pelajari berupa mengamalkan nilai luhur. Belajar merupakan semua upaya seseorang untuk memberikan gerakan, pencerahan serta arahan pada semua kepemilikan sumber daya manusia berupa fisik, mental, pola pikir dan emosi agar mendapatkan jawaban tepat pada problematika yang ia hadapi. Prinsip belajar perhatian haruslah mendapatkan dikarenakan proses belajar memang komplis tetapi diharuskan untuk menganalisa serta merincikan bentuk prinsip atau asas belajar.

Sehingga motivasi dapat diartikan lebih luas yaitu suatu proses dari diri individu agar melengkapi kebutuhan-kebutuhannya dalam mendorong sesuatu untuk melakukan serangkaian arah kegiatan kepada capaian tujuan. Keberhasilan capaian seorang individu tersebut maka diartikan kebutuhannya terpenuhi dan terlaksanakan. Selain itu motivasi diartikan menjadi sebuah alat penggerak yang ada pada setiap individu untuk mencapai suatu tujuan yang hendak ia capai. Pemberian usaha dalam memotivasi individu dilaksanakan dengan tahapan pemunculan faktor dengan memberi dorongan ke individu agar berperilaku tertentu. Hal ini dapat dilaksanakan dengan pemberian sebuah menciptakan timbal persaingan, balik, memberikan pelatihan, memberikan nasehat dan lain

sebagainya.

Pemberian motivasi belajar kepada siswa ialah sebagai salah satu aktifitas internal diadakan dalam pelaksanaan belajar. Perbedaan kemampuan atas dasar motivasi memiliki perbedaan antara siswa dengan lainnya, oleh sebab itu guru diharuskan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar mereka mendapatkan semangat, mampu mencapai prestasi tertentu serta mengoptimalkan diri. Dan suatu keberhasilan pembelajaran didapatkan apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berikut ini, kami akan membahas dua jenis motivasi belajar yang dapat muncul melalui penerapan media pembelajaran interaktif

1. Motivasi Belajar Intrinsik (Dari dalam diri siswa)

Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk belajar yang datang dari dalam diri siswa itu sendiri. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan cara yang menyenangkan dan penuh tantangan. Ketika siswa belajar melalui permainan atau aplikasi interaktif, mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam memecahkan masalah.

Implementasi penerapan pada motivasi belajar intrinsik dapat dilakukan dengan memberikan stimulus yang menarik dan menantang bagi siswa, pemilihan metode belajar sesuai dengan materi, dan

penggunaan media interaktif yang dapat melibatkan siswa dalam aktifitas belajar.

Misalnya menggunakan aplikasi berbasis komputer atau tablet yang menampilkan permainan matematika dengan konsep bangun datar. Dalam permainan ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi berbagai bangun datar, seperti segitiga, persegi panjang, atau lingkaran, dalam gambar yang lebih besar. Siswa akan mendapatkan umpan balik langsung tentang kesalahan mereka, dan poin atau hadiah diberikan setelah berhasil menyelesaikan tugas.

Dengan cara ini, siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk terus belajar dan memecahkan masalah matematika. Keberhasilan yang mereka raih dalam permainan membangkitkan rasa percaya diri dan kepuasan pribadi, yang mendorong mereka untuk belajar lebih lanjut.

2. Motivasi Belajar Ekstrinsik (Dari faktor luar siswa)

Motivasi ekstrinsik datang dari faktor luar, seperti hadiah atau pengakuan dari guru atau orang tua. Media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan elemen-elemen seperti papan peringkat, hadiah digital, atau sistem poin dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Siswa merasa terdorong untuk belajar dengan lebih giat agar bisa meraih hasil yang baik dan mendapatkan pujian atau penghargaan.

Dalam konteks pelajaran matematika bangun datar, sebuah

aplikasi Wordwall pembelajaran dapat menciptakan tantangan kelas. Misalnya, setiap siswa yang berhasil menyelesaikan soal-soal mengenai sifat-sifat bangun datar (seperti jumlah sudut pada segitiga atau luas persegi) akan mendapatkan poin atau bintang. Setiap bintang yang terkumpul bisa ditukar dengan penghargaan tertentu, seperti tambahan waktu istirahat atau penghargaan di depan kelas.

Melalui pendekatan ini, siswa yang mungkin awalnya tidak tertarik pada matematika dapat merasa lebih termotivasi untuk belajar, karena mereka melihat adanya penghargaan nyata dari usaha yang mereka lakukan. Hal ini dapat menciptakan semangat kompetisi yang sehat dan memperkuat kebiasaan belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat memberikan dampak yang besar terhadap motivasi belajar siswa, belajar jadi menyenangkan baik dalam aspek motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Dalam konteks mata pelajaran matematika, khususnya bangun datar untuk kelas 3 SD, media pembelajaran yang menarik dan interaktif tidak hanya membuat siswa lebih terlibat, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep matematika. Dengan memberikan tantangan yang menyenangkan, umpan balik langsung, dan penghargaan, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, yang pada gilirannya akan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan mencapai hasil yang optimal.

Motivasi belajar yang rendah tersebut disebabkan oleh kompetensi yang kurang dari diri siswa. Kemudian dari faktor instrument (alat) yang digunakan dalam memperoleh nilai hasil belajar siswa. Hal tersebut penulis ketahui melalui studi awal di sekolah tersebut, masih ditemukan kelemahan-kelemahan seperti lingkungan belajar siswa yang masih kurang kondusif dan juga masyarakat dan sarana-prasarana penunjang yang perlu ditingkatkan.

Menegakkan motivasi bertujuan tidak mengurangi kebebasan atau kemerdekaan siswa. memang pada permulaannya motivasi dirasakan sebagai daya penyemangat yang diberikan agar tertantang dalam pemahaman pembelajaran, akan tetapi bila tidak ada daya saing antar siswa ini dirasakan sebagai suatu cara yang tidak dapat ditingkatkan dalam menggali kemampuan secara sadar atau tidak untuk kebaikan sendiri dan bersama maka lama kelamaan akan menjadi suatu kebiasaan yang baik menuju ke arah motivasinya pada diri sendiri. Jadi motivasi tidak lagi merupakan suatu yang datang dari luar yang memberikan pengaruh, akan tetapi dorongan yang merupakan semangat belajar untuk mau belajar yang muncul dalam dirinya sebagai suatu kemampuan yang dapat meningkatkan hasil belajar untuk memahami suatu pembelajaran.

Jadi siswa yang terbiasa dalam belajar, akan selalu teratur dalam belajarnya, baik itu di rumah maupun di sekolah. Tugas yang selalu diberikan oleh guru tidak merupakan beban dalam dirinya, akan tetapi

merupakan pemacu bagi dirinya untuk mau mencoba dan bertanya pengetahuan yang dimiliki sejauhmana kemampuan tingkat pemahaman dalam mata pelajaran matematika. Untuk membangkitkan dan memperbaiki motivasi siswa dalam belajar dengan cara memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya nilai juang dan bersaing dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Menurut Lotulung (2019) motivasi merupakan dorongan mental yang mampu menggerakkan seseorang untuk berperilaku, termasuk dalam kegiatan belajar. Karena itu, dapat disimpulkan, dorongan atau motivasi belajar yang baik, akan mampu menggerakkan siswa untuk memiliki pemahaman yang baik, hingga pada akhirnya dapat memberikan hasil belajar sesuai dengan yang ditargetkan. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Bayhaqi et al., 2024), bahwa motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak psikis dalam peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Selain faktor internal, motivasi belajar juga dapat didorong melalui faktor eksternal, yaitu pemberdayaan dan psikoedukasi. Pemberdayaan dan psikoedukasi dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan memberikan pemahaman tentang pentingnya suatu materi pembelajaran, sehingga siswa mampu meningkatkan motivasi belajar dalam dirinya (Bayhaqi, et al., 2024)

Menurut Hamzah B Uno (dalam Solikah, 2018) mengungkapkan petunjuk dalam memotivasi belajar siswa, yaitu:

- a. Penjelasan Pencapaian Tujuan Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, sebelum proses pembelajaran dimulai hendaknya guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai.
- b. Pembangkitan Terhadap Minat Siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Salah satu cara yang logis untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Demikian pula tujuan pembelajaran yang penting adalah membangkitkan hasrat ingin tahu siswa mengenai pelajaran yang akan datang. Menciptakan suasana senang dalam belajar Siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup, segar, dan terbebas dari rasa tegang.

- c. Penggunaan Metode Penyajian Yang Menarik, guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar.
- d. Pemberian Pujian Atas Keberhasilan, motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang. Jangan memuji secara berlebihan karena akan terkesan dibuat-buat. Pujian yang baik adalah pujian yang keluar dari hati seorang guru secara wajar dengan maksud untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas jerih payahnya dalam belajar.
- e. Pemberian Nilai, banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. Penilaian secara terus menerus akan mendorong siswa belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Disamping itu, para siswa selalu mendapat tantangan

dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti.

Maka upaya dan strategi guru dalam memotivasi siswa berupa menjelaskan penyampaian tujuan materi, membangkitkan minat belajar, menciptakan suasana belajar yang menarik, menggunakan metode belajar yang menarik, memberikan pujian atas hasil belajar, serta memberikan nilai kepada siswa.

C. Media

1. Media Pembelajaran Interaktif

Memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Dapat melalui pembelajaran yang menyenangkan, menarik, bervariasi, tidak membosankan, dan terjadi interaktif antar peserta didik. Maka dilakukan dengan cara yaitu : menyediakan rekomendasi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai.

Sebagai kegiatan yang mudah untuk menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran interaktif yang digunakan meliputi, quizizz dan wordwall. Menurut pendapat sesuai artikelnya, Hakim, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora - Jurnal UPI*, 9(1), 1-10. Menurut Utomo (2023), pada era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif penting digunakan, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga sebagai saran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat termotivasi untuk belajar, karena lingkungan belajar yang kondusif. Namun demikian, dalam hal ini, guru juga perlu memastikan, bahwa media pembelajaran interaktif melalui konten konten yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keunggulan dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuan untuk menghadirkan visualisasi dan multimedia yang memadai. Pembelajaran di era digital menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pokok utama ini membahas tentang pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi para peserta didik. Dalam era di mana teknologi semakin berkembang pesat, penggunaan media pembelajaran tradisional dengan buku dan papan tulis saja sudah tidak lagi memadai. Siswa sekolah dasar membutuhkan lebih dari sekadar presentasi statis; mereka membutuhkan lingkungan belajar yang menarik dan mengasyikkan yang dapat memotivasi dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, implementasi inovasi media pembelajaran interaktif ini juga menantang dan memerlukan perhatian yang cermat terhadap desain dan konten.

Guru sebagai model pengembang media pembelajaran harus memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, aspek aksesibilitas dan kesetaraan perlu diperhatikan agar semua siswa sekolah dasar khususnya tingkat kelas 3 dapat mengakses media pembelajaran ini dengan baik, mudah dan tanpa diskriminasi.

Dalam rangka mencapai efektivitas pembelajaran yang lebih tinggi, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah langkah penting. Dengan cara ini, pembelajaran di era digital dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan inklusif bagi para peserta didik. Ilustrasi menarik yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep-konsep pembelajaran yang dirasa sulit, sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga merupakan media yang relevan, karena siswa di era digital saat ini, sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Utomo, 2023).

Media Pembelajaran Interaktif telah menjadi sorotan utama dalam dunia pendidikan, khususnya di era digital yang terus berkembang pesat. Dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran,

penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif telah menarik perhatian banyak pendidik dan peneliti. Studi pustaka ini bertujuan untuk menyajikan gambaran komprehensif tentang inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran di era digital.

1. Jenis Media Pembelajaran Interaktif, salah satu aspek utama yang dibahas dalam studi pustaka ini adalah berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang telah diusulkan dan diterapkan dalam konteks pendidikan. Berdasarkan literatur yang diselidiki, media pembelajaran interaktif mencakup berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, permainan edukatif, dan platform belajar berbasis digital. Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media yang populer dalam pendidikan. Video pembelajaran memberikan kemampuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audiovisual, yang dapat membantu siswa sekolah dasar memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak dan meningkatkan pemahaman mereka. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran (Clark & Mayer, 2016). Selain itu, simulasi interaktif juga menjadi alat pembelajaran yang efektif. Simulasi memungkinkan siswa sekolah dasar untuk mengalami berbagai situasi atau peristiwa

dalam lingkungan aman dan terkendali. Simulasi juga memberikan siswa sekolah dasar kesempatan untuk mengambil keputusan dan melihat hasil dari tindakan mereka, sehingga mendorong pemikiran kritis dan eksplorasi mandiri. Permainan edukatif adalah bentuk media pembelajaran yang menarik perhatian banyak siswa. Dengan pendekatan bermain, permainan edukatif dapat memotivasi siswa sekolah dasar untuk belajar dengan lebih antusias. Platform belajar berbasis digital adalah media pembelajaran interaktif yang canggih dan terus berkembang. Platform ini menyediakan akses ke berbagai materi pembelajaran, latihan, dan konten multimedia yang relevan dengan kurikulum. Dengan platform belajar ini, siswa sekolah dasar dapat mengakses materi pelajaran secara mandiri, berkolaborasi dengan sesama siswa, dan mendapatkan umpan balik secara instant.

2. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif, dalam pembelajaran implementasi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan telah membawa manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Garriss et al. (2002), permainan edukatif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi aktif dan fokus dalam pembelajaran. Media interaktif, termasuk simulasi dan platform belajar berbasis digital, telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks dan memfasilitasi

transfer pembelajaran ke dalam situasi nyata (Hays, 2005). Penggunaan video pembelajaran juga telah mendemonstrasikan efek positif dalam proses pembelajaran.

3. Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif, meskipun manfaatnya yang signifikan, implementasi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan juga dihadapkan pada beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan infrastruktur teknologi dan aksesibilitas. Tidak semua sekolah atau institusi pendidikan memiliki akses ke perangkat teknologi yang memadai atau konektivitas internet yang stabil. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam mengadopsi media pembelajaran interaktif, terutama bagi sekolah-sekolah di daerah terpencil atau berpenghasilan rendah. Selain itu, tidak semua guru memiliki pemahaman dan keterampilan teknologi yang memadai untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran mereka. Guru perlu mendapatkan pelatihan dan dukungan yang memadai untuk memanfaatkan potensi media interaktif dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman dan keterampilan teknologi dapat menyebabkan implementasi yang tidak efektif dan kurangnya manfaat dari media pembelajaran interaktif.
4. Implikasi dan Rekomendasi, berdasarkan hasil studi pustaka ini, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menjanjikan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas

pembelajaran di era digital. Media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan partisipatif bagi siswa. Namun, ada beberapa implikasi yang harus diperhatikan dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. Pertama, penting bagi para pendidik dan pengembang media pembelajaran untuk memastikan bahwa penggunaan media interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan. Konten media pembelajaran harus direncanakan dengan matang untuk mencakup kompetensi yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kedua, diperlukan investasi dalam pelatihan dan dukungan bagi para pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknologi mereka. Dukungan ini dapat berupa pelatihan terstruktur, panduan, dan bimbingan dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran mereka. Ketiga, pemerintah dan lembaga pendidikan perlu bekerja sama untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai dan aksesibilitas bagi semua sekolah dan siswa. Ini akan memastikan bahwa semua siswa sekolah dasar memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses media pembelajaran interaktif dan memanfaatkannya secara efektif. Dengan upaya kolaboratif dan komitmen untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, pendidikan di era digital

dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan bermanfaat bagi para peserta didik. Contohnya seperti penggunaan media pembelajaran interaktif, yaitu ;

2. Media Pembelajaran Quizizz

Aplikasi **Quizizz** merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk latihan interaktif (Solikah, 2020). Quizizz dapat menampilkan hasil evaluasi berupa ranking, sehingga siswa dapat lebih termotivasi untuk saling bersaing dalam mendapatkan nilai tertinggi. Penggunaan quizizz merupakan kolaborasi antara materi pembelajaran dengan teknologi, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Widayanti (2021), quizizz memiliki beberapa keunggulan dan kekurangan. adapun keunggulannya adalah guru dapat mengetahui hasil penilaian secara langsung, dan siswa dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah. Sedangkan kekurangannya adalah quizizz harus memiliki media berupa hp dan terhubung dengan jaringan internet. Namun kekurangan yang ada di quizizz, jika dihubungkan dengan kondisi sekolah saat ini, bukan menjadi hambatan, karena sekolah sudah memiliki jaringan internet, dan tidak sedikit juga siswa yang sudah dapat mengakses handphone dengan baik.

Berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti kuis, video pembelajaran, simulasi, permainan edukatif, dan platform belajar

berbasis digital, telah membuktikan manfaatnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan, mendalam, dan sesuai dengan gaya belajar individu mereka.

3. Media Pembelajaran Wordwall

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti matematika. Salah satu topik yang sering menjadi kesulitan bagi siswa adalah materi matematika bangun datar. Untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, khususnya bangun datar. Pada bahasan dua jenis motivasi belajar diatas yang dapat muncul melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Yaitu salah satunya dengan aplikasi Wordwall.

Wordwall didirikan di Inggris pada tahun **2006**, oleh **Josh Smith**, menggabungkan pengalaman dari dunia acara televisi (“TV gameshows”) dan pengalaman mengajar untuk menciptakan platform permainan interaktif berbasis kata. Awalnya, Wordwall dikembangkan sebagai alat sederhana untuk guru agar dapat membuat permainan edukatif berbasis kata tanpa harus menempelkan kata-

laminasi secara manual di dinding kelas (“word wall” fisik). Seiring perkembangan teknologi web (khususnya HTML5), Wordwall bertransformasi menjadi platform berbasis website yang lebih fleksibel, memungkinkan guru dan siswa mengakses aktivitas interaktif dari perangkat apa pun. Pada tahun 2025, dilaporkan bahwa Wordwall mendapat investasi signifikan dari Queen’s Park Equity untuk mengembangkan teknologi lebih lanjut, termasuk integrasi AI.

Awalnya platform untuk kuis berbasis kata, tapi berkembang pesat menyediakan berbagai **template aktivitas** seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, mencocokkan, anagram, roda acak, dan lain-lain. Wordwall juga mendukung penggunaan sebagai media cetak: aktivitas yang dibuat bisa dimainkan daring (online) maupun diunduh dan dicetak sebagai lembar kerja. ([Eric Kunto Aribowo](#)) Penggunaan Wordwall telah meluas ke berbagai mata pelajaran, seperti matematika, sejarah, IPA, PPKn, bahasa, dsb. Banyak penelitian telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. ([E-Journal Hamzanwadi](#)). Selain itu, Wordwall juga telah diintegrasikan dengan media lain, misalnya kombinasi Wordwall + video untuk pembelajaran interaktif. ([Jurnal Universitas Muhammadiyah Surabaya](#))

Aplikasi **Wordwall** ini merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk media belajar dan alat penilai yang dapat menarik minat peserta didik (PM Sari & Yarza, 2021). Software ini menawarkan banyak jenis permainan, seperti crosswords, fineword, game card, dan banyak permainan lain dengan tema-tema yang menarik. Kelebihan lain dari

wordwall adalah, dapat diunduh atau dicetak dengan pdf, sebagai solusi dari keterbatasan perangkat atau media, dan keterbatasan jaringan.

Selain itu, menurut Putri (2020), media wordwall dapat dengan cepat mengetahui hasil belajar dan prestasi siswa. Hal ini sejalan dengan Jauhar, et al, (2022) yang menjelaskan, bahwa media wordwall merupakan web pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Kelebihan yang dimiliki wordwall adalah terdapat bentuk pertanyaan yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga mampu meningkatkan minat, keaktifan dan motivasi siswa dalam belajar. Bentuk yang disajikan dalam wordwall berupa pertanyaan dengan soal pilihan ganda, mencocokkan gambar, misteri silang, pihan benar-salah, serta dapat digunakan sebagai media evaluasi siswa (Nadia & Desyandri, 2022). Keunggulan lain dari web ini adalah, memiliki template atau bentuk yang benar-benar mirip dengan permainan, dengan beragam tema yang menarik, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.

Sehingga pembelajaran yang sekarang sudah banyak diminati dapat meningkatkan cara belajar yang menarik minat, motivasi dan hasil belajar yang mulai terlihat. Berbagai bentuk, model dan bahan pembelajaran penggunaan aplikasi juga bermacam – macam. Semua peserta didik dan guru akan merasa bahwa ada acara lebih efektif sesuai perkembangan teknologi disekolah sekarang.

Contoh pembelajaran interatif yang dilakukan melalui LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan bentuk berikut dapat diakses pada aplikasi Wordwall ;

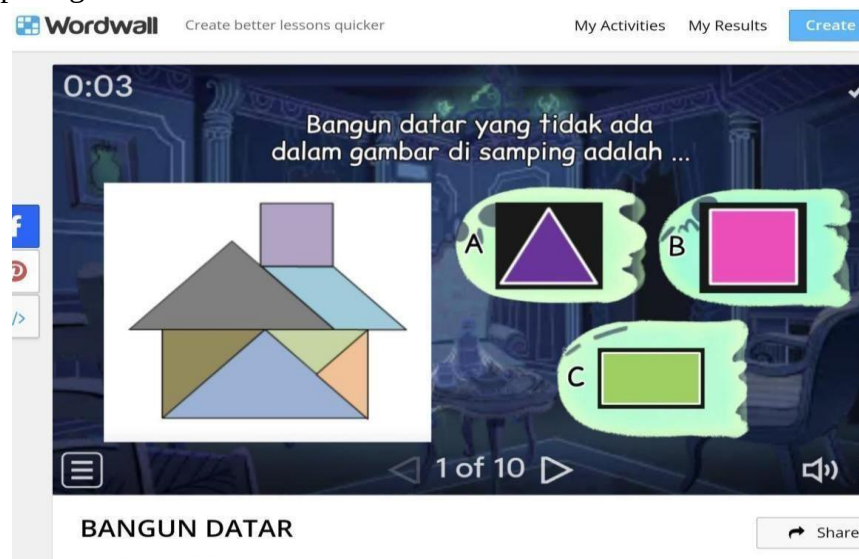
- Wordwall : <https://wordwall.net/resource/73231765>

Dengan pembelajaran yang dapat menyenangkan, adanya interaktif, dan materi yang resampaikan melalui aplikasi teknologi digital dan mudah diakses semua siswa dikelas sesuai jenjang kelas.

- Wordwall : <https://wordwall.net/id/resource/24268126>

Dengan mengenal bentuk bangun datar melalui aplikasi ini cakupamn materi dapat dipelajari bersama, sehingga rasa ingin tahu, berenteraksi satu dengan yang lainnya dapat terjadi saling berkomunikasi dan membangun kerjasama yang tinggi.

Contoh penggunaan media pembelajaran interaktif dengan apliksi pada game :



Contoh penggunaan media pembelajaran interaktif pada permainan aplikasi open box :



Namun, dalam mengimplementasikan inovasi media pembelajaran interaktif, dalam pembelajaran aplikasi kuis, game kadang masih terdapat tantangan yang harus dihadapi, seperti ketersediaan infrastruktur teknologi, pemahaman dan keterampilan teknologi para pendidik, serta pengembangan konten yang relevan dan menarik. Oleh karena itu, kolaborasi antara para pendidik, pengembang media, dan pemerintah menjadi penting untuk memastikan implementasi yang efektif dan merata di seluruh Sekolah Dasar.

D. Hakikat pembelajaran Matematika Di sekolah

Pembelajaran merupakan komponen yang penting, keberhasilan dari tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajarannya yang berjalan secara efektif dan efisien. Pada konsep pembelajaran sendiri

mengandung arti belajar dan mengajar, proses tersebut terjadi pada saat kegiatan di dalam kelas. Proses belajar mengajar terjalinnya komunikasi dua arah yang terjalin oleh guru dan siswa, karena dalam pelaksanaannya mengajar dilakukan oleh guru dan belajar dilakukan oleh siswa. Pada Pembelajaran di dalam kelas banyak pelajaran yang dipelajari oleh siswa, salah satunya mata pelajaran matematika. Matematika sendiri merupakan ilmu yang dapat menanamkan sikap mandiri siswa untuk dapat memecahkan masalah, mampu mengasah berfikir logis serta ilmunya dapat dipertanggung jawabkan. Matematika di Sekolah Dasar

Matematika di sekolah dasar merujuk pada pembelajaran konsep-konsep matematika yang diajarkan kepada siswa di jenjang pendidikan dasar, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran ini mencakup pengenalan berbagai konsep dasar seperti angka, operasi hitung, geometri, pengukuran, dan pemecahan masalah sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah untuk memberikan dasar yang kuat bagi siswa dalam memahami dan mengaplikasikan matematika dalam kehidupan mereka, serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis sejak dini.

Pemahaman matematika di sekolah dasar berarti bagaimana konsep-konsep matematika yang diajarkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa di sekolah dasar. Ini melibatkan cara-cara praktis agar siswa tidak hanya mempelajari rumus atau operasi

hitung, tetapi juga dapat memahami makna dan kegunaan matematika dalam konteks yang nyata, seperti menghitung uang saat berbelanja, mengukur panjang benda, atau memahami waktu dan memecahkan masalah untuk penyelesaian suatu materi yang diterima.

Misalnya, di kelas, siswa bisa diajarkan bagaimana menggunakan pengenalan konsep bangun datar dalam tahap dasar suatu bentuk, atau menggunakan konsep geometri untuk mengukur panjang dan lebar suatu meja. Dengan cara ini, pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan bisa diterapkan langsung dalam aktivitas sehari-hari, bukan hanya teori di atas kertas.

Tujuan dari implementasi pemahaman ini adalah agar siswa memiliki dasar matematika yang kuat yang bisa mereka gunakan untuk memecahkan masalah nyata dalam hidup mereka, serta membangun cara berpikir yang logis dan terstruktur. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Konsep abstrak dan perhitungan yang rumit seringkali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Salah satu materi matematika yang seringkali menjadi tantangan bagi siswa adalah bangun datar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran matematika, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Rekomendasi dari dokumen ini mencakup yaitu dengan pemberdayaan guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional dalam penggunaan media pembelajaran interaktif pengembangan platform belajar berbasis digital yang ramah akses, dan penelitian serta pengembangan lanjutan untuk terus meningkatkan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang efektif. Dengan kesadaran dan kolaborasi dari semua pemangku kepentingan, serta penerapan rekomendasi yang tepat, diharapkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mampu menghadapi tantangan masa depan dengan lebih siap dan kompeten. Selain itu, pendidikan di era digital dapat menjadi lebih inklusif dan merata bagi semua siswa, tanpa terkecuali. Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan langkah yang krusial dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan relevan di era digital di Sekolah Dasar.

E. Penelitian Relevan

Adapun penelitian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebestumnya oleh beberapa peneliti, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nira Magfira Rauf, Andi Sugiati, dan Abdul

Azis (2024) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN di SD INPRES PERUMNAS I KEC. RAPPOCINI, KOTA MAKASSAR” dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa di SD Inpres setelah dilakukan pembelajaran dengan media belajar game interaktif dengan pembelajaran tanpa game interaktif. Berdasarkan penelitian tersebut, didapatkan data berupa $T_{hitung} > T_{tabel}$; $6,81 > 2,0322$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar antara siswa yang diberikan pre-test dengan game interaktif dengan media belajar konvensional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Sulistyaningsih, Anggit Grahito Wicaksono, dan Mukhlis Mustofa (2023) dalam Journal of Educational Learning and Innovation dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-A” dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif berkenaan hasil belajar siswa kelas V-A pada materi pelajaran matematika volume kubus dan balok. Pada penelitian tersebut, dihasilkan data yang menunjukkan ada perbedaan yang jelas pada proses belajar dan hasil belajar siswa antara penggunaan media video interaktif dengan media belajar yang konvensional. Pada media konvensional, siswa terlihat bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran, dan penggunaan video interaktif membuat siswa lebih mudah dalam

memahami materi volume kubus dan balok.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Megawati (2022) dalam tesis yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Geogebra dan Powerpoint berdasarkan Self-Efficacy Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan” dengan tujuan penelitian mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Geogebra dan media pembelajaran konvensional (PowerPoint) terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Datar, untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Geogebra dan media Power Point yang memiliki Self-efficacy (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Datar, dan untuk mengetahui pengaruh interaksi penerapan pembelajaran (Geogebra dan PPT) dan Self-efficacy terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Datar siswa kelas IV SD Bakti Mulya 40. Hasil penelitian ini menggunakan Anova dua jalur mendapatkan Hipotesis pertama menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran Geogebra dan Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas IV. Hipotesis kedua menyimpulkan tidak terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Geogebra dan media pembelajaran Konvensional (PowerPoint) berdasarkan Self- Efficacy siswa terhadap hasil belajar Matematika pada materi bangun datar siswa di SD Bakti Mulya 400. Hipotesis ketiga menyimpulkan tidak terdapat pengaruh interaksi penggunaan pembelajaran (Geogebra dan

Media PPT) berdasarkan Self-efficacy siswa terhadap hasil belajar Matematika pada materi bangun datar siswa kelas IV SD Bakti Mulya 400.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Redi Firmansyah, Nor Kholidin, Sri Enggar Kencana Dewi, dan Pariyem (2023) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa MIN” dengan tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa di MIN OKU Timur pada mata pelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif Quizizz pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Hasil penelitian menggunakan uji Paired Sampel T-Test memperoleh nilai signifikansi $0,0000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi Quizizz (X) terhadap hasil belajar (Y) siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MIN 3 OKU Timur.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Graldo Immanuel Siagian dan Daitin Tarigan (2023) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea” dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa matematika kelas IV. Hasil penelitian menggunakan uji Paired Sampel T-Test Berdasarkan hasil perhitungan post test sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan Wordwall nilai pretest siswa mendapatkan rata-

rata nilai 39,79 yang berubah setelah menjadi 79,37 setelah penggunaan media tersebut diperlakukan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa matematika kelas IV.

Tabel 1.1
Referensi Relevan

No	Nama Penulis	Nama Jurnal dan Tahun Terbit	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Kebaharuan
1	Nira Magfira Rauf, et al.	Compass : Journal of Education and Counselling, 2024	Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN di SD Inpres Perumnas I Kec. Rappocini, Kota Makassar	Media pembelajaran game interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PKN dibandingkan dengan pembelajaran konvensional	Fokus pada pelajaran PKN, bukan matematika
2	Risa Sulistyaningsih , et al.	ELia: Journal of Educational Learning and Innovation, 2023	Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA	Media video interaktif meningkatkan pemahaman siswa kelas VA pada pelajaran matematika	Objek penelitian kelas V, bukan kelas III, dan topik penelitian general, tidak fokus pada materi bangun datar

No	Nama Penulis	Nama Jurnal dan Tahun Terbit	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Kebaharuan
3	Megawati	Tesis UHAMKA, 2022	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Geogebra dan Powerpoint berdasarkan <i>Self-Efficiency</i> Siswa terhadap hasil belajar matematika Siswa di SD Bakti Mulya 400 Jakarta Selatan	Media pembelajaran geogebra meningkatkan hasil belajar siswa dan self-efficiency kelas IV pada pelajaran matematika	Media pembelajaran menggunakan geogebra, bukan wordwall, dan objek penelitian kelas IV, bukan kelas III
4	Redi Firmansyah, et al.	FingeR: Journal of Elementary School, 2023	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa MIN	Media pembelajaran quizizz meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS	Fokus pada pelajaran IPAS, bukan matematika
5	Graldo Immanuel Siagian, et al.	Journal of Education, 2023	Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea	Media pembelajaran wordwall memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika	Objek penelitian kelas IV, bukan kelas III, dan fokus pada materi bangun ruang, bukan bangun datar

F. Kerangka Berpikir

1. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall diatas terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar.

Media Pembelajaran Wordwall dapat digunakan sebagai media untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum memulai pembelajaran, yaitu dengan metode pre-test. Model game yang digunakan dengan banyak tema membuat siswa lebih tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang materi pembelajaran matematika, terutama bangun datar. Selain itu, melalui game pada wordwall dapat digunakan untuk memvisualisasikan bangun datar dalam aplikasinya di kehidupan sehari-hari. Guru dapat mengetahui tingkat pemahaman awal siswa dan dapat digunakan sebagai indikator untuk memulai dan merencanakan pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran wordwall juga dapat menstimulasi guru untuk membuat materi lebih menarik terutama dalam hal visualisasi bangun datar dan membuat siswa lebih interaktif dalam pembelajaran.

Sehingga pemahaman terhadap materi dapat dikuasai siswa dan pembelajaran interaktif pada aplikasi wordwall menjadi intres dan antusias mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dengan berbagai contoh soal yang disukainya. Juga aplikasi wordwall ini tersedia berbagai templet yang dapat dikerjakan, diberikan unruk menambah materi dengan model dan bentuk yang bervariasi dan saling berkolaborasi antar siswa dengan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall diatas terhadap motivasi belajar matematika pada materi bangun datar.

Motivasi belajar itu sendiri merupakan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Karena pendidikan sekarang merupakan pendidikan di era 4.0, maka untuk pembelajaran sendiri memerlukan suatu inovasi untuk mendukung perkembangan zaman salah satunya dengan penggunaan aplikasi online. terdapat banyak sekali aplikasi online yang dapat digunakan untuk pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, dimana aplikasi ini merupakan salah satu alat evaluasi yang menarik karena berbasis permainan dilengkapi dengan tampilan gambar yang menarik sehingga dapat membuat siswa termotivasi, serta dengan waktu yang telah ditentukan dapat menanamkan jiwa kompetitif pada siswa sejak dini. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan, bahwa diduga terdapat pengaruh pembelajaran media interaktif pada penggunaan aplikasi *Wordwall*, pada penilaian pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa.

G. Hipotesis Penelitian

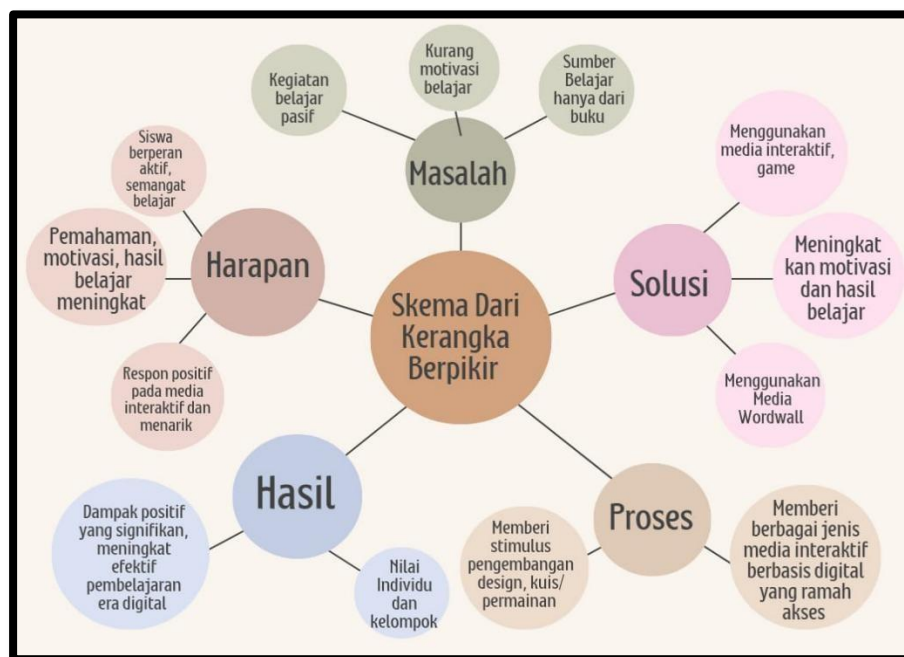
Dalam penelitian ini digunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (menggunakan aplikasi *Wordwall* dan kelas kontrol (tidak menggunakan aplikasi *Wordwall*). Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan, maka dirumuskan hipotesis yang merupakan dugaan sementara terhadap masalah penelitian dan selanjutnya akan dibuktikan berdasarkan hasil pengolahan data.

Berikut ini adalah hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini,

di antaranya sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, dan media pembelajaran tidak dengan media terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Datar siswa kelas III SDN Pasar Baru 07.
2. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* dan media pembelajaran tidak dengan media terhadap hasil belajar Matematika pada materi Bangun Datar siswa kelas III SDN Pasar Baru 07.

Gambar 2.
Skema dari pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif



BAB III

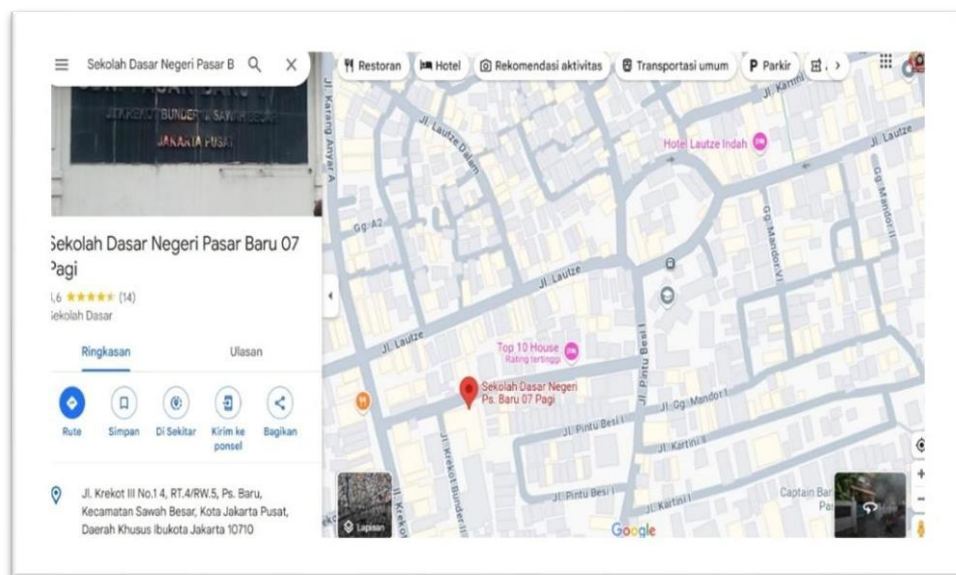
METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 3A dan 3B, dua rombongan belajar kelas yang terdiri kelas A dan B dengan jumlah 62 yaitu laki – laki 28 siswa dan perempuan 34 siswa di SDN Pasar Baru 07 Jakarta Jl. Krekot Bunder III No. 1, RT.004/RW.005, Kel. Johar Baru, Jakarta Pusat.

Gambar 3.1
Denah Tempat Penelitian



2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya dimulai dari bulan Oktober 2024 sampai Februari 2025. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap. Adapun tahapan penelitiannya adalah sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan dan pengajuan proposal, mengajukan izin penelitian, serta penyusunan instrument dan perangkat penelitian. Tahapan ini dilaksanakan pada bulan April - Juni 2025.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian pada bulan Juli – Agustus 2025

c. Tahap penyelesaian

Pada tahap ini terdiri dari tahap proses analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian yang dimulai bulan Mei 2025. Adapun jadwal kegiatan penelitian dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2
Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	BULAN													
		Sep	Ok	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt
1	Pengajuan Judul														
2	ACC Judul														
3	Penyusunan BAB I-III														
4	Sidang Proposal														
5	Revisi Proposal														
6	Penelitian														
7	Analisis Data														
8	Penyusunan BAB IV & BAB V														
9	ACC tesis														
10	Sidang tesis														
11	Revisi tesis														

B. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu. Desain ini didasarkan pada pendekatan desain eksperimen untuk mengetahui pengaruh motivasi pada

hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif melalui pelajaran matematika untuk bangun datar dengan metode desain media interaktif pada pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall.

Langkah yang dilakukan penelitian ini adalah melalui pencarian dan seleksi literatur yang relevan dari berbagai sumber yang terpercaya seperti jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku teks, soal – soal interatif, dan stimulasi permainan / game edukasi. Analisis pada penelitian ini menerapkan metode eksperimen quasi atau bisa disebut kuantitatif eksperimen dengan desain Pretest-Posttest nonequivalent control group.” (Aliyah & Purwanto, 2022, hlm. 923)

Tabel 3.3
Desain Penelitian (Post Test Control Group Design)

Kelompok	Perlakuan (Treatment)	Tes Akhir (Post-test)	Variabel yang Diukur	Keterangan
Kelas Eksperimen	Pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall pada materi bangun datar	Diberikan post-test setelah pembelajaran	1. Motivasi belajar siswa 2. Hasil belajar matematika (bangun datar)	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar
Kelas Kontrol	Pembelajaran menggunakan metode konvensional (tanpa Wordwall, misalnya ceramah + LKS)	Diberikan post-test setelah pembelajaran	1. Motivasi belajar siswa 2. Hasil belajar matematika (bangun datar)	Untuk menjadi pembanding tanpa penggunaan Wordwall

2. Bentuk Penelitian Kuantitatif

Bentuk penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Pendekatan ini dipilih untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran matematika bangun datar bertempat di kelas 3 Sekolah Dasar. Penelitian eksperimen ini memungkinkan peneliti untuk melakukan kontrol terhadap variabel yang mungkin memengaruhi hasil, sehingga dapat diukur secara jelas dampaknya.

Penelitian ini juga melibatkan sintesis literatur, di mana temuan dari berbagai sumber digabungkan dan dianalisis untuk membentuk argumen yang koheren dan mendalam tentang konsep pengaruh motivasi dan hasil belajar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif kelas 3 pada penelitian kuantitatif.

Dengan dua kelompok siswa kelas 3 yang dipilih secara acak dari dua kelas yang berbeda. Kelompok pertama (kelompok eksperimen) akan menerima pembelajaran matematika dengan menggunakan media interaktif, sementara kelompok kedua (kelompok kontrol) akan menerima pembelajaran menggunakan metode. Sampel yang diambil terdiri dari 62 siswa di setiap kelompok tidak dengan menggunakan media interaktif, yang masing-masing mewakili dua kelas yang berbeda.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti matematika. Salah satu topik yang sering menjadi kesulitan bagi siswa adalah materi matematika bangun datar. Untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang efektif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga

mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, khususnya bangun datar. Berikut ini, kami akan membahas dua jenis motivasi belajar yang dapat muncul melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini :

C. Populasi dan Sample

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh individu yang dimasukkan sebagai sasaran atau target kesimpulan dari hasil akhir dalam suatu penelitian dan populasi harus mempunyai sifat yang sama (Sukardi,2013:53) Populasi penelitian peserta didik kelas III SDN Pasar Baru 07 Kecamatan Sawah Besar, Jakarta Pusat tahun 2024/2025 dengan dua kelompok siswa kelas 3 yang dipilih secara acak dari dua kelas yang berbeda yaitu kelas A dan B. Kelompok pertama sebagai (kelompok eksperimen) akan menerima pembelajaran matematika dengan menggunakan media interaktif, sementara kelompok kedua (kelompok kontrol) tidak menggunakan pembelajaran interaktif.

2. Sample Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti hanya meneliti sebagian dari populasi. Sebagian dari populasi yang diteliti disebut sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sehingga sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa random sampling adalah teknik pengambilan sampel secara random tanpa pandang bulu

dan dianggap semua anggota dalam populasi baik dan dapat diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Sampel yang diambil terdiri dari peserta didik berjumlah 62 siswa. Pada kelas atau kelompok pertama sebagai (kelompok eksperimen) berjumlah 32 siswa terdiri dari siswa laki – laki 15 siswa dan 17 siswa perempuan. Dan untuk di kelompok kedua (kelompok kontrol) berjumlah 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sehingga kelompok kedua tidak dengan menggunakan media interaktif, yang masing-masing mewakili kelas B.

Sampel yang dilakukan di SDN Pasar Baru 07 yaitu siswa kelas III A yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III B berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun sampel penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.4
Sebaran Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah Populasi	Keterangan
III A	31 siswa	Kelas eksperimen
III B	31 siswa	Kelas kontrol

Dengan demikian sampel yang digunakan sebanyak 62 siswa sebagai responden di SDN Pasar Baru 07.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner: Banyak penelitian menggunakan kuesioner untuk mengukur motivasi belajar siswa dan hubungannya dengan hasil belajar matematika. Kuesioner ini biasanya berisi pertanyaan yang dirancang untuk menilai tingkat motivasi dan persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika
2. Observasi: Teknik observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa

selama proses pembelajaran. Observasi ini membantu dalam memahami bagaimana motivasi mempengaruhi partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar

3. Wawancara: Wawancara dengan siswa dan guru dapat memberikan wawasan mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan bagaimana hal tersebut berdampak pada hasil belajar matematika. Wawancara sering digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari kuesioner dan observasi.
4. Analisis Data : Untuk analisis data yang dilakukan pada penelitian ini dengan cara menggunakan
 - Uji Normalitas dan Linearitas: Sebelum analisis lebih lanjut, data biasanya diuji normalitas dan linearitasnya untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut
 - Analisis Regresi: Analisis regresi sering digunakan untuk menentukan hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar matematika. Ini membantu dalam mengukur seberapa besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar.

Maka dapat diartikan sebagai bentuk penelitian pada teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berikut yaitu meliputi kuesioner, observasi, dan wawancara, yang semuanya bertujuan untuk mengukur motivasi belajar dan dampaknya terhadap hasil belajar matematika. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, linearitas, dan

analisis regresi untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Beberapa instrumen dapat digunakan berdasarkan penelitian berikut adalah :

- Kuesioner Motivasi Belajar; Kuesioner ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian menggunakan kuesioner motivasi untuk menilai pengaruh motivasi terhadap hasil belajar matematika

Kuesioner ini dapat mencakup pertanyaan tentang minat siswa terhadap matematika, persepsi mereka tentang pentingnya matematika, dan seberapa sering mereka merasa termotivasi untuk belajar.
- Tes Hasil Belajar Matematika; Tes ini dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa dalam materi bangun datar. Beberapa penelitian menggunakan tes hasil belajar untuk menilai pengaruh berbagai metode pembelajaran terhadap hasil belajar matematika dan tes ini dapat mencakup soal-soal yang menguji pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar bangun datar.
- Observasi Kelas; Observasi dapat dilakukan untuk melihat interaksi siswa selama pembelajaran interaktif. Penelitian sebelumnya menggunakan observasi untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran dan motivasi siswa. Dan observasi ini dapat mencatat bagaimana siswa berpartisipasi dalam diskusi kelas dan aktivitas secara kelompok.
- Catatan Lapangan; Catatan lapangan dapat digunakan untuk mendokumentasikan kejadian penting selama proses pembelajaran.

Penelitian yang menggunakan catatan lapangan dapat memberikan wawasan tentang adanya dinamika kelas, interaksi dan respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

- Wawancara dengan siswa dan guru dapat memberikan informasi mendalam tentang pengalaman belajar siswa dan upaya, strategi dan pandangan guru tentang motivasi siswa. Penelitian sebelumnya menggunakan wawancara untuk mendapatkan perspektif yang lebih kaya tentang motivasi dan hasil belajar.

Maka instrumen-instrumen ini dapat disimpulkan dan digunakan secara komprehensif untuk mengumpulkan data yang relevan dalam penelitian tentang pengaruh motivasi dalam pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika. Dengan menggunakan kuesioner, tes, observasi, catatan lapangan, dan wawancara, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih lengkap tentang bagaimana motivasi mempengaruhi hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran interaktif.

Instrumen Variabel Terikat

Tujuan angket ini adalah untuk mengukur tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall.

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat atau perasaan Anda tentang pernyataan berikut. Gunakan skala Likert dengan jawaban sebagai berikut:

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

a. Definisi Konseptual

Berdasarkan teori pembelajaran, *Wordwall* berfungsi sebagai *media gamifikasi* yang memanfaatkan elemen permainan (game-based learning) untuk meningkatkan keterlibatan siswa, umpan balik seketika, dan interaktivitas, sesuai dengan prinsip gamification dalam pendidikan. (Misalnya, aspek “kompetisi”, “tantangan”, “umpan balik langsung”, dan “jenis aktivitas berbeda” memperkuat engagement).

1. Definisi konseptual pada motivasi dalam pembelajaran interaktif dan merujuk pula pada dorongan psikologis yaitu: motivasi dalam konteks pembelajaran interaktif merujuk pada dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam

proses belajar mengajar, mempertahankan usaha belajar, dan mencapai tujuan akademik. Motivasi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti metode pembelajaran yang digunakan, minat siswa, dan lingkungan belajar. Teorinya bisa merujuk pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dalam konteks Wordwall, motivasi dapat meningkat karena kesenangan (*fun*), tantangan (*challenge*), dan interaktivitas (*feedback langsung*).

2. Definisi Konseptual pada Hasil Belajar Matematika yaitu : hasil belajar matematika yang mengacu pada pencapaian kognitif siswa dalam memahami dan menerapkan konsep matematika, dalam hal ini adalah bangun datar (geometri dasar, persegi, segitiga, persegi Panjang, dan lingkaran) yang dapat diukur melalui tes atau evaluasi lainnya. Sehingga hasil belajar ini sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar dan metode pengajaran yang diterapkan. Ini mencakup pemahaman konsep, penerapan, dan kemampuan menyelesaikan soal (misalnya soal hitung keliling, luas, identifikasi bangun).

b. Definisi Operasional

Wordwall diukur sebagai “perlakuan” dalam penelitian : dalam hal ini kelas eksperimen dengan aktivitas Wordwall yang dirancang khusus untuk materi bangun datar (template kuis, matching, dll.) diukur berdasarkan frekuensi penggunaan (berapa sesi), durasi (menit per sesi), jenis aktivitas (kuis, puzzle, dsb), dan akses (daring vs cetak).

1. Definisi operasional pada motivasi dalam pembelajaran interaktif yaitu :

Diukur menggunakan kuesioner yang menilai tingkat motivasi siswa

dalam mengikuti pembelajaran interaktif. Kuesioner ini dapat mencakup item-item yang mengukur minat, keterlibatan, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran interaktif. Diukur menggunakan angket motivasi belajar yang valid dan reliabel (misalnya skala Likert), di mana siswa menilai pernyataan seperti “Saya senang belajar matematika menggunakan Wordwall”, “Saya merasa tertantang saat bermain kuis Wordwall”, “Saya ingin terus menggunakan Wordwall untuk belajar”. Angket bisa diadaptasi atau diambil dari penelitian sebelumnya lalu disesuaikan.

2. Definisi Operasional pada Hasil Belajar Matematika yaitu : diukur melalui tes prestasi yang dirancang untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi bangun datar di kelas 3 sekolah dasar. Tes ini dapat berupa soal pilihan ganda atau esai yang mengukur kemampuan kognitif siswa dalam geometri.

c. Kisi – kisi Instrumen Variabel Terikat

Dalam kisi – kisi instrumen pada motivasi belajar: yaitu sebagai instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar sering kali berupa kuesioner yang menilai berbagai aspek motivasi, seperti minat, usaha, dan ketekunan siswa dalam belajar matematika. Dan hasil belajar yaitu : pengukuran hasil belajar biasanya dilakukan melalui tes prestasi yang mencakup berbagai konsep matematika yang diajarkan, seperti bangun datar, bangun ruang atau geometri dan aritmatika sesuai tingkat pembelajaran yang diterapkan pada jenjang kelas.

Berikut kisi – kisi pada instrumen variabel terikat dalam instrumen penelitian yang terdiri dari dua jenis yaitu :

- a. Variabel independen pada media pembelajaran interaktif dengan (menggunakan aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran yang berfokus pada bangun datar).
- b. Variabel Dependen merupakan sebagai bentuk variabel yang menjadi dorongan dan tingkat kemampuan pada motivasi belajar dan hasil belajar. Karena dengan menggunakan pada variabel ini : Motivasi Belajar dapat diukur menggunakan angket yang dirancang khusus dan tersendiri untuk menilai tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika.

Dan jenis angket terdiri dari dua yaitu; angket motivasi belajar dan angket hasil belajar, adalah berikut :

1. Angket Motivasi belajar berisi bentuk angket ini diberikan beberapa soal pertanyaan yang mencakup aspek motivasi seperti minat, rasa ingin tahu, serta sikap siswa terhadap pembelajaran matematika. Dan untuk skala Likert juga digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan siswa terhadap setiap pernyataan.
2. Tes Hasil Belajar sebagai tes yang berupa soal-soal untuk menguji tingkat pemahaman siswa mengenai bangun datar. Maka tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian dapat berhasil menguji kemampuan siswa dalam mengenal dan membuat bentuk berbagai bangun datar sederhana seperti persegi, segitiga, dan lingkaran. Sehingga motivasi dalam pembelajaran interaktif dan hasil belajar matematika saling berkaitan erat. Motivasi yang tinggi

dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan menarik dan interaktif. Pengukuran motivasi dan hasil belajar dilakukan melalui kuesioner dan tes prestasi yang dirancang khusus untuk menilai aspek-aspek tersebut.

Tabel 4.
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Aspek / Dimensi Motivasi	Indikator	Deskripsi Indikator	Nomor Butir Pernyataan	Bentuk Pernyataan
1. Attention (Perhatian)	Ketertarikan terhadap media pembelajaran	Siswa merasa tertarik belajar menggunakan media Wordwall	1, 2	Positif
	Fokus saat pembelajaran	Siswa lebih mudah berkonsentrasi ketika belajar bangun datar dengan Wordwall	3	Positif
	Keingintahuan belajar	Siswa terdorong untuk mengeksplorasi latihan Wordwall	4	Positif
2. Relevance (Keterkaitan)	Hubungan materi dengan pengalaman siswa	Siswa merasa materi bangun datar menjadi lebih mudah dipahami melalui permainan Wordwall	5	Positif
	Keterkaitan media dengan kebutuhan belajar	Siswa merasa Wordwall membantu memahami konsep bangun datar	6	Positif
3. Confidence (Kepercayaan Diri)	Keyakinan mampu menyelesaikan tugas	Siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal matematika setelah menggunakan Wordwall	7	Positif

Aspek / Dimensi Motivasi	Indikator	Deskripsi Indikator	Nomor Butir Pernyataan	Bentuk Pernyataan
	Persepsi terhadap kemampuan sendiri	Siswa yakin dapat menyelesaikan level Wordwall berikutnya	8	Positif
	Kontrol diri dalam belajar	Siswa merasa mampu belajar mandiri melalui aktivitas Wordwall	9	Positif
4. Satisfaction (Kepuasan)	Kepuasan setelah menyelesaikan tugas	Siswa puas setelah menyelesaikan permainan Wordwall	10	Positif
	Harapan mendapatkan hasil baik	Siswa merasa penggunaan Wordwall berdampak pada hasil belajarnya	11	Positif
	Ketertarikan mengulang aktivitas	Siswa ingin bermain Wordwall lagi dalam pembelajaran matematika	12	Positif

Instrumen yang dikembangkan untuk mengumpulkan data variabel motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika adalah berupa kuisioner. Kriteria setiap kuisioner selanjutnya dikategorikan berdasarkan poin-poin yang disajikan pada tabel berikut

Tabel 5.2
Sebaran Data Pernyataan Motivasi Belajar Matematika

No	Indikator	Banyak Butir	Nomor Butir Pernyataan
1	Motivasi Intrinsik Matematika	3	1,2,3
2	Motivasi Identifikasi Matematika	3	4,5,6
3	Motivasi Terkontrol Matematika	3	7,8,9

Penilaian kuisioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert penilaian motivasi setiap butir pernyataannya memiliki skor 1 sampai 5 seperti tabel 5.2. Bobot nilai setiap responden dijumlahkan sehingga diperoleh skor total.

Tabel 5.3
Klarifikasi Jawaban Skala Likert Penilaian Motivasi

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Selalu (S)	5
Kadang-kadang ya (KKY)	4
Saya Tidak Tahu (STT)	3
Kadang-Kadang Tidak (KKT)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

Capaian Pembelajaran (CP): Menekankan pada kegiatan menyusun bentuk benda Bangun Datar (manipulatif/konstruktif) dan mengidentifikasi unsur penyusunnya (sisi, sudut, dll). "Peserta didik dapat melalui kegiatan menyusun bentuk benda, unsur yang menyusun suatu bangun datar, membuat garis lurus pada benda-benda konkret."

No	Materi/Indikator	Ranah Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal	Bobot per Butir
1	Disajikan gambar peserta didik membedakan garis lurus, sudut dan sisi pada benda-benda konkret Bangun Datar	C1 70	1, 2, 3,	PG	1

2	Disajikan teks peserta didik dapat menentukan unsur sisi dan titik sudut dari bangun datar bentuk persegi memiliki 4 sisi sama panjang dan titik sudut	C2 Memahami	4, 5,	PG	1
3	Disajikan gambar peserta didik dapat menyusun beberapa bentuk bangun datar sederhana menjadi satu bangun datar pada sisi dan titik sudut	C2 Memahami	6, 7, 25, 31, 33	PG	1
4	Disajikan pola gambar peserta didik dapat menentukan pola selanjutnya untuk mengisi titik - titik adalah gb. B	C2 Memahami	8	PG	1
5	Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan titik sudut pada gambar lembar kertas disamping adalah 4	C2 Memahami	9, 32,	PG	1

No	Materi/Indikator	Ranah Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal	Bobot per Butir
6	Disajikan pola gambar peserta didik dapat melengkapi pola gambar selanjutnya yang sesuai pola gambar yang ada untuk mengisi titik - titik adalah gb. A	C2 Memahami	10	PG	1
7	Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan manakah dari gambar yang disebut bangun datar tidak mempunyai sudut adalah gambar lingkaran	C2 Memahami	11,	PG	1
8	Disajikan teks peserta didik dapat menentukan bangun datar yang mempunyai kedua sisi sama panjang dan saling berhadapan ciri dari persegi panjang	C2 Memahami	12	PG	1
9	Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan nama bangun datar ini disebutkan dengan segitiga sama kaki	C2 Memahami	13, 21, 22	PG	1
10	Disajikan gambar peserta didik menentukan gambar tanda panah ini menunjukkan ke arah lurus ke kanan	C2 Memahami	14, 34	PG	1
11	Disajikan gambar peserta didik menentukan nama bangun datar pada gambar adalah segi enam	C2 Memahami	15	PG	1
12	Disajikan gambar peserta didik menunjukkan dalam bangun datar di samping yang segi empat memiliki 4 sisi dan sudut	C2 Memahami	16	PG	1
13	Disajikan teks peserta didik menentukan bangun datar yang memiliki sama sisi ada 4, titik sudutnya 4. pernyataan berikut	⁷² C2 Memaha mi	17, 28	PG	1

No	Materi/Indikator	Ranah Kognitif	No. Soal	Bentuk Soal	Bobot per Butir
	adalah bangun datar yang disebut segiempat				
14	Disajikan teks peserta didik menentukan titik sudut bangun datar lingkaran tidak ada titik sudutnya, tapi memiliki hanya satu sisi	C2 Memahami	18	PG	1
15	Disajikan gambar peserta didik menentukan jumlah semua titik sudut pada gambar 2 segitiga adalah 6	C2 Memahami	19, 20, 40	PG	1
16	Disajikan gambar peserta didik menentukan gambar bangun datar yang berbentuk oval	C2 Memahami	23	PG	1

d. Validitas Instrumen

Untuk Validitas Instrumen tes dan angket akan diuji validitasnya menggunakan teknik validitas isi dengan melibatkan guru untuk memberikan penilaian terhadap kesesuaian validasi dalam instrumen dengan tujuan penelitian. Yaitu sebagai

1. Uji Validitas adalah sebagai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini harus mencakup semua aspek penting dari motivasi dan hasil belajar yang relevan dengan tujuan penelitian. Validitas isi dapat dipastikan melalui penilaian oleh seorang ahli atau uji coba awal.

Setelah didapatkan nilai validitas, hasilnya diperiksa ke tabel korelasi biserial $\alpha = 0,05$ untuk $n = 30$ adalah 0,361 dengan kriteria pengukurannya : $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ berarti valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ berarti tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Setelah diujicobakan diperoleh seluruh butir pernyataan instrumennya valid. Hasil dari uji validitas kuisioner motivasi belajar dapat dihitung pada tabel berikut

Tabel 5.4
Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No Butir Instrumen	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan
S01	0,630	0,361	Valid
S02	0,818	0,361	Valid
S03	0,798	0,361	Valid
S04	0,703	0,361	Valid
S05	0,832	0,361	Valid
S06	0,665	0,361	Valid
S07	0,832	0,361	Valid
S08	0,763	0,361	Valid
S09	0,798	0,361	Valid

2. Uji Reliabilitas langkah pada instrumen harus konsisten dalam pengukurannya.

Maka reliabilitas dapat diuji menggunakan koefisien reliabilitas seperti Cronbach's Alpha. Dalam Reliabilitas untuk tahap menguji reliabilitas angket motivasi, digunakan teknik uji coba dengan menghitung koefisien Alpha Cronbach. Tes hasil belajar juga akan diuji reliabilitasnya menggunakan teknik uji coba untuk memastikan konsistensi instrumen.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan maka didapatkan hasil sebanyak 20 butir soal valid dan 0 butir soal tidak valid seperti dalam tabel berikut

Tabel 5.6
Butir Instrumen Valid dan Tidak Valid

No	Keterangan	Nomor Butir Instrumen
1	Valid	1-20
2	Tidak Valid	0

Tabel 5.7
Hasil Validitas Instrumen Hasil Penelitian

No Butir Instrumen	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan
S01	0,379	0,361	Valid
S02	0,378	0,361	Valid
S03	0,420	0,361	Valid
S04	0,397	0,361	Valid
S05	0,381	0,361	Valid
S06	0,441	0,361	Valid
S07	0,414	0,361	Valid
S08	0,348	0,361	Valid
S09	0,342	0,361	Valid
S10	0,391	0,361	Valid
S11	0,414	0,361	Valid
S12	0,362	0,361	Valid
S13	0,365	0,361	Valid
S14	0,391	0,361	Valid
S15	0,455	0,361	Valid
S16	0,446	0,361	Valid
S17	0,378	0,361	Valid
S18	0,446	0,361	Valid
S19	0,397	0,361	Valid
S20	0,419	0,361	Valid

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

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

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain post-test control group design. Dalam desain ini, dua kelompok siswa

akan diukur hasil belajar dan motivasinya sebelum dan sesudah diberi perlakuan (penggunaan media pembelajaran interaktif). Kelompok eksperimen akan diberi media interaktif dalam pembelajaran matematika bangun datar, sedangkan kelompok kontrol akan belajar dengan metode tidak dengan media interaktif dalam pembelajaran matematika bangun datar

D. Prosedur Penelitian

Dalam bentuk prosedur penelitian berikut yang dilakukan peneliti dengan berbagai teknik yaitu :

1. Persiapan.

Pemilihan sekolah dan kelas yang akan dijadikan sampel. Dimana salah satu sekolah di Jakarta tempat peneliti bertugas dengan sampel siswa di kelas A dan kelas B. Penyusunan instrumen tes dan angket. Dalam menguji tingkat pemahaman siswa pada angket dan tes motivasi juga hasil belajar yang dilakukan. Pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Alhamdulillah peneliti pernah mengikuti pelatihan dalam kegiatan pembelajaran interaktif yaitu pelatihan pembatik hingga level tiga.

2. Tahap Pelaksanaan

Pre-test sebagai bentuk tahap prosedur berikutnya dilakukan sebelum dengan semua siswa sebagai sample dari dua kelompok yaitu (kelompok eksperimen dan non ekperimen) akan diberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang bangun datar dan mengisi angket motivasi belajar.

Perlakuan merupakan sebagai tahap untuk kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran matematika bangun datar menggunakan media pembelajaran interaktif, sementara kelompok non eksperimen akan mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Post-test sebagai tahap berikutnya setelah sesi pembelajaran selesai, dari kedua kelompok tersebut akan diberi tes hasil belajar yang sama seperti pre-test, dan siswa akan mengisi angket motivasi belajar untuk mengetahui perubahan motivasi mereka apakah terlihat atau tidak.

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD. Instrumen yang valid dan reliabel diperlukan untuk mengukur motivasi dan hasil belajar secara akurat. Metode pembelajaran interaktif dapat berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Untuk Validitas Instrumen tes dan angket akan diuji validitasnya menggunakan teknik validitas isi dengan melibatkan guru untuk memberikan penilaian terhadap kesesuaian validasi dalam instrumen dengan tujuan penelitian.
2. Dalam Reliabilitas untuk tahap menguji reliabilitas angket motivasi, digunakan teknik uji coba dengan menghitung koefisien Alpha Cronbach. Tes hasil belajar juga akan diuji reliabilitasnya menggunakan teknik uji coba untuk memastikan konsistensi instrumen.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang diperoleh dari pre-test dan pos-test akan dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok non eksperimen. Selain itu, hasil angket motivasi akan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan motivasi siswa.

Pada teknik analisis data, maka data yang diperoleh dari tes hasil belajar dan angket motivasi akan dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis Motivasi merupakan data angket motivasi akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui perubahan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode yang tidak menggunakan media interaktif
2. Uji Normalitas dan Homogenitas sebagai data selanjutnya sebelum melakukan uji-t, dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data terdistribusi normal dan variansi antar kelompok t-nya adalah homogen.

G. Hipotesis Statistik

Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Interaktif berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar pada Matematika Kelas 3 Bangun Datar Sekolah Dasar", hipotesis statistik yang dapat dirumuskan berdasarkan data yang tersedia adalah sebagai berikut :

1. $H_{0.1} : M_1 \leq M_2$
 $H_{1.1} : M_1 > M_2$

2. $H_{02} : M_3 \leq M_4$

$H_{1,2} : M_3 > M_4$

Keterangan :

1. M_1 : Rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen
2. M_2 : Rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol
3. M_3 : Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen
4. M_4 : Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Data siswa kelas Kontrol

1) Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu siswa kelas III B yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya dengan menggunakan Formulir. Diperoleh nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 86. Nilai Mean 76, Median 75, Modus 75 dan Standar Deviasi 6,24. Data motivasi belajar Matematika pada kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

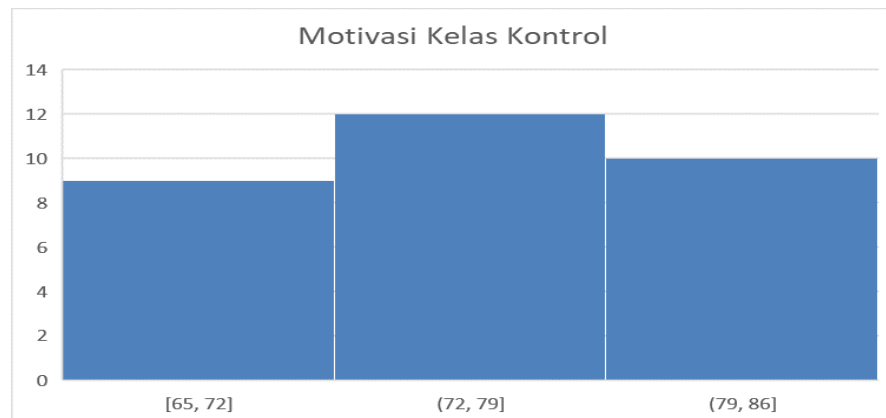


Diagram 4.1 Motivasi Belajar Matematika Kelas Kontrol

2) Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu siswa kelas III B yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya dengan menggunakan Formulir. Diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 85. Nilai Mean 66, Median 65, Modus 55 dan Standar Deviasi 9,03. Data hasil belajar Matematika pada kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

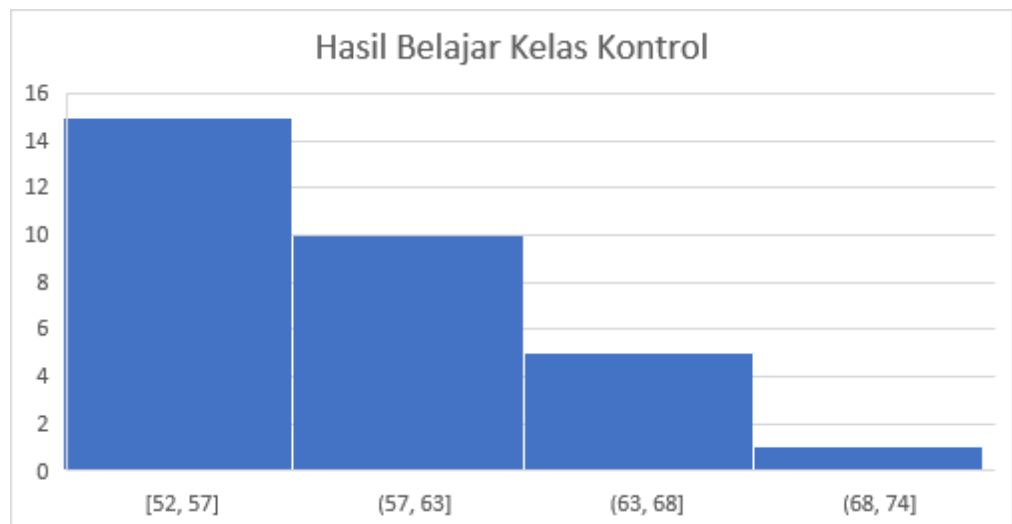


Diagram 4.2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

b. Data siswa kelas Eksperimen

1) Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu siswa kelas III A yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya dengan menggunakan Formulir. Diperoleh nilai terendah 62 dan nilai tertinggi 82. Nilai Mean 72, Median 73, Modus 70 dan Standar Deviasi 5,72. Data

motivasi belajar Matematika pada kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

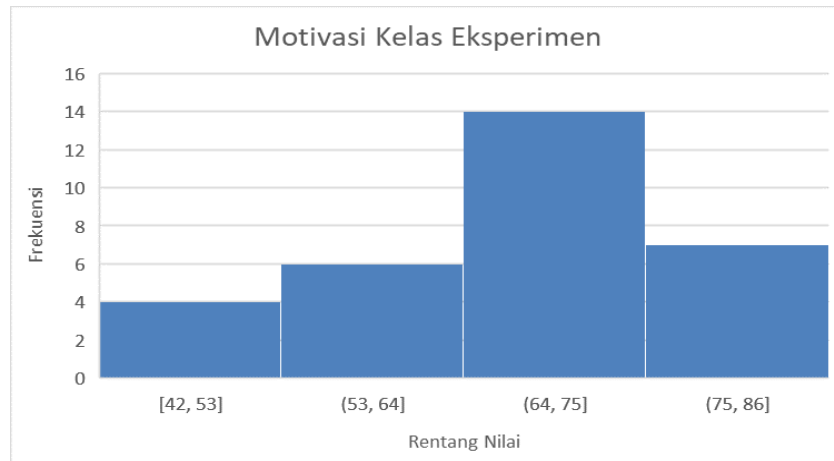


Diagram 5.1 Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen

2) Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu siswa kelas III A yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya dengan menggunakan Aplikasi Wordwall. Diperoleh nilai terendah 62 dan nilai tertinggi 92. Nilai Mean 77, Median 79, Modus 80 dan Standar Deviasi 7,5 Data hasil belajar Matematika pada kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :

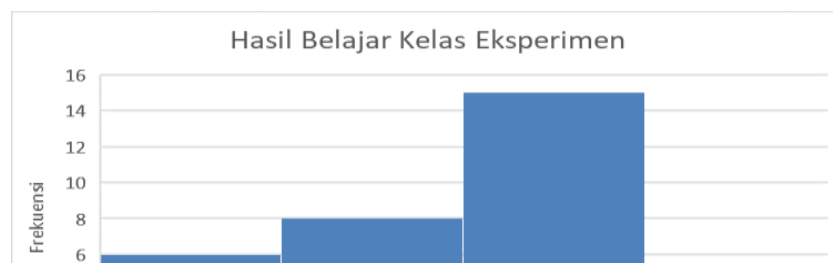
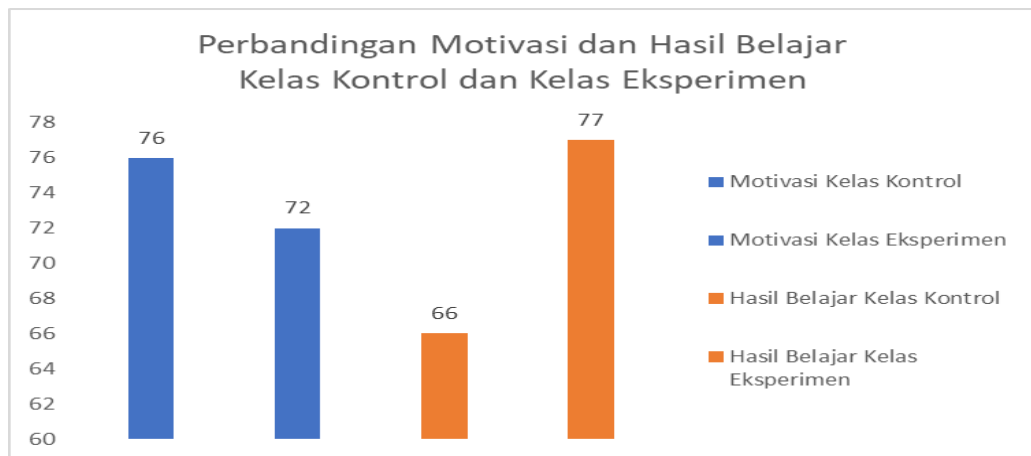


Diagram 5.2 Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

c. Perbandingan motivasi dan hasil belajar dari kedua kelompok

Berdasarkan data penelitian di atas, didapat data tentang Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen. dimana diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar Kelas eksperimen yaitu 72, nilai rata-rata pada motivasi belajar Kelas Kontrol yaitu 76, nilai rata-rata hasil belajar Kelas eksperimen yaitu 77, dan nilai rata-rata hasil belajar Kelas kontrol yaitu 66. maka dapat dibuat grafik histrogram dan polygon sebagai berikut :



DiDiagram 6.1 Perbandingan Motivasi dan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

1. Uji Normalitas

Sebelum data diuji hipotesisnya, data terlebih dahulu harus melewati uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.101	31	.200*	.948	31	.133
Kelas Eksperimen	.105	31	.200*	.959	31	.270
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji normalitas menggunakan Uji Shapiro-Wilk, dikarenakan sample data berjumlah kurang dari 50 yaitu sebesar 31. Maka, berdasarkan uji Shapiro-Wilk tersebut, diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0.133 pada kelas control dan 0.270 pada kelas Eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua nilai Sig. > 0.05 maka kedua data pada kelas tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.138	31	.138	.965	31	.402
Kelas Eksperimen	.139	31	.132	.972	31	.567
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji normalitas menggunakan Uji Shapiro-Wilk, dikarenakan sample data berjumlah kurang dari 50 yaitu sebesar 31. Maka,

berdasarkan uji Shapiro-Wilk tersebut, diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0.402 pada kelas control dan 0.567 pada kelas Eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua nilai Sig. > 0.05 maka kedua data pada kelas tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas. Peneliti melakukan uji homogenitas pada kedua data, yaitu pada data motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

a. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_ Belajar	Based on Mean	.154	1	60	.696
	Based on Median	.169	1	60	.682
	Based on Median and with adjusted df	.169	1	58.807	.682
	Based on trimmed mean	.165	1	60	.686

Hasil Uji Homogenitas menunjukkan bahwa *based on mean* nilai .Sig yang diperoleh adalah 0.696. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut signifikan.

b. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pada data hasil belajar di kelas control dan kelas eksperimen, juga dilakukan uji homogenitas menggunakan Uji F (Fisher) dan diperoleh data sebagai berikut:

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.187	1	60	.280
	Based on Median	.903	1	60	.346
	Based on Median and with adjusted df	.903	1	58.856	.346
	Based on trimmed mean	1.181	1	60	.282

Hasil Uji F (Fisher) menunjukkan nilai .Sig yang diperoleh pada data hasil belajar siswa di kelas control maupun di kelas eksperimen sebesar 0.280. Karena nilai .Sig > 0.05 maka data hasil belajar siswa juga dinyatakan bersifat homogen. Setelah kedua data baik pada motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dinyatakan normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

3. Uji Hipotesis

a. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan Uji *Independent Sample T-test*. Uji *Independent Sample T-Test* ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata pada data dua sampel yang tidak

berpasangan. Hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis Motivasi Belajar

$H_{0(1)}$ = Jika nilai .Sig (2-tailed) < dari 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

$H_{1(1)}$ = Jika nilai .Sig (2-tailed) > dari 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

2) Hipotesis Hasil Belajar

$H_{0(2)}$ = Jika nilai .Sig (2-tailed) < dari 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

$H_{1(2)}$ = Jika nilai .Sig (2-tailed) > dari 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

b. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

1) Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah data bersifat normal dan homogen, maka data dapat diuji hipotesisnya dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test*. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Motivasi	.154	.696	2.481	60	.008	.016	3.80645	1.53398	.73803	6.87487
			2.481	59.413	.008	.016	3.80645	1.53398	.73740	6.87550

Dari hasil tersebut, dapat diketahui nilai *Two-sided P* atau nilai .Sig (2-tailed) bernilai $0.016 > 0.05$, maka **tidak terdapat nilai perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar siswa.**

2) Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.187	.280	-4.963	60	<.001	<.001	-10.29032	2.07349	-14.43791	-6.14273
	Equal variances not assumed			-4.963	58.401	<.001	<.001	-10.29032	2.07349	-14.44025	-6.14040

Dari hasil tersebut, dapat diketahui nilai *Two-sided P* atau nilai .Sig (2-tailed) bernilai $0.001 < 0.05$, maka terdapat **nilai perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa.**

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis menunjukan bahwa

seluruh hipotesis penelitian dapat diterima, dengan demikian aplikasi wordwall pada pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III. Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan Uji-t dua sampel, maka hasil pembahasan ini akan terpusat pada dua hipotesis yang telah diuji kebenarannya sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa.

1. Berdasarkan pengolahan data penelitian diperoleh bahwa motivasi belajar matematika yang diberikan Aplikasi Wordwall lebih rendah dibanding siswa kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh bias pengukuran di mana angket yang seharusnya diberikan langsung kepada siswa untuk diminta responnya, disampaikan melalui handphone (HP) orang tua siswa. Hal tersebut berpotensi respon terhadap angket motivasi dilakukan oleh orang tua, bukan siswa yang dituju. Sehingga dapat dikatakan ada hasil perhitungan yang bias, antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun saat proses pelaksanaan, siswa terlihat antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan. Jadi aplikasi Wordwall merupakan suatu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga dapat menarik motivasi belajar siswa pada saat mengerjakan soal-soal serta dapat melatih kemandirian siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Pendapat di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurul Awalyah (2024), dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Matematika (Awalyah, 2024). Jadi, pada aplikasi Wordwall merupakan salah satu alat evaluasi yang menarik karena berbasis permainan dilengkapi dengan tampilan gambar yang menarik sehingga dapat membuat siswa termotivasi, serta dengan waktu yang telah ditentukan dapat menanamkan jiwa kompetitif pada siswa sejak dini ketika siswa mengerjakan tugas dalam bentuk game. **Penggunaan media** pembelajaran Powtoon untuk mata pelajaran matematika dengan materi perkalian berhasil diterapkan kepada siswa kelas II dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mengalami perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.” (Aliyah & Purwanto, 2022, hlm. 926)

2. Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada

pembelajaran matematika terhadap hasil belajar

Berdasarkan pengolahan data penelitian diperoleh bahwa hasil belajar matematika yang diberikan Aplikasi Wordwall lebih tinggi daripada berupa soal kertas biasa. Hal ini sesuai dengan teori menyatakan bahwa Wordwall juga dapat diartikan sebagai suatu media pembelajaran di dalamnya terdapat fitur game dan kuis yang mempermudah guru untuk menilai karena hasilnya langsung terlihat dan dalam pelaksanaan pembelajarannya dapat dilakukan secara efektif dan efisien (Bahar et al. 2020). Jadi, aplikasi ini sangat membantu guru untuk lebih cepat dalam

mengevaluasi hasil pembelajaran siswa. Selain itu, evaluasi juga jadi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk permainan dengan beragam tema yang dapat disesuaikan dengan siswa. Pendapat di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, dan Samnur Saputra (2022), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh penggunaan Wordwall Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran matematika (Walidah, Mudrikah, dan Saputra, 2022). Jadi aplikasi Wordwall merupakan salah satu aplikasi berbasis online yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Aplikasi pembelajaran ini berbasis permainan dimana siswa secara langsung mengerjakan soal dan hasilnya akan segera dapat terlihat. Tampilan yang menarik dapat membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal sehingga hasil dari proses pembelajaran akan meningkat.

Berdasarkan hasil pengolahan dan perhitungan data yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelompok siswa yang diberikan soal dalam bentuk kertas yang memiliki hasil belajar rendah dengan kelompok siswa yang diberi aplikasi wordwall dengan hasil belajar tinggi. Hal ini merupakan bukti empiris bahwa kelompok siswa yang diajarkan dengan aplikasi wordwall lebih efektif dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajarkan dengan soal dalam

bentuk kertas, maka dapat direkomendasikan aplikasi wordwall pada penilaian pembelajaran matematika efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran Powtoon dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi perkalian.” (Aliyah & Purwanto, 2022, hlm. 926)

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis di pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian media pembelajaran wordwall tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran bangun datar kelas 3 di SDN Pasar Baru 07. Hal ini disebabkan oleh bias pengukuran di mana angket yang seharusnya diberikan langsung kepada siswa untuk diminta responnya, disampaikan melalui handphone (HP) orang tua siswa. Hal tersebut berpotensi respon terhadap angket motivasi dilakukan oleh orang tua, bukan siswa yang dituju.
2. Terdapat pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bangun datar siswa kelas 3 di SDN Pasar Baru 07

C. Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian, ditemukan bahwa Penggunaan aplikasi Wordwall pada penilaian pembelajaran Matematika tidak berbeda secara signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa. Namun, pada hasil belajar siswa kelas III SDN Pasar Baru 07 efektif

digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada motivasi siswa, aplikasi wordwall belum efektif untuk digunakan, karena tidak berbeda secara signifikan dengan evaluasi biasa. Namun pada proses pembelajaran, dengan aplikasi wordwall berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sehingga pada penemuan diatas yang berimplikasi pada :

1. Upaya guru dalam memilih aplikasi online yang tepat bagi penilaian pembelajaran Matematika di SD.

Untuk bisa lebih meningkatkan proses pembelajaran, guru diharapkan dapat menguasai beragam aplikasi pembelajaran online yang dapat dilaksanakan secara daring pada saat ini. Hal tersebut dirasa perlu agar siswa memiliki ketertarikan yang lebih dalam pembelajaran, dan siswa pun lebih mudah untuk dapat memahami teori pembelajaran lebih baik.

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi, guru menjadi lebih mudah dan cepat mengetahui tingkat penyerapan materi oleh siswa. Selain itu, melalui media pembelajaran yang interaktif, dapat meningkatkan minat siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Hal tersebut memberikan implikasi, untuk dapat membuat suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Melalui aplikasi online, diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan yang

diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi wordwall merupakan salah satu aplikasi yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran Matematika.

2. Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada penilaian pembelajaran matematika.

Hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika dapat ditingkatkan melalui aplikasi online yang digunakan. Pemberian aplikasi online yang sesuai pada dasarnya akan memberikan dampak positif pada hasil belajar matematika.

Hal tersebut memberikan implikasi, untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penilaian pembelajaran matematika salah satunya dengan pemberian aplikasi online yang tepat untuk siswa.

3. Banyak guru yang belum menggunakan aplikasi pembelajaran Wordwall

Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru mengenai aplikasi wordwall dan teknis penggunaannya, karena belum adanya pelatihan tentang aplikasi online dan masih menganggap aplikasi Wordwall tersebut sangat rumit penggunaannya, membutuhkan waktu yang lama, sehingga suasana tidak kondusif, padahal justru dengan aplikasi Wordwall ini siswa diajak untuk berpikir kritis, dapat membuat siswa

termotivasi karena terdapat fitur-fitur yang menyenangkan, mampu menanamkan jiwa kompetitif pada siswa sejak dini, serta dapat waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.

D. Saran

Beberapa saran yang diajukan peneliti untuk dapat dijadikan bahan masukan bagi beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran perlu diciptakan suasana yang kompetitif, supaya persaingan antar siswa yang dapat memberikan semangat belajar lebih tinggi dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memaksimalkan penilaian pembelajaran matematika pada siswa.

2. Bagi Guru

Pada pelaksanaan penilaian pembelajaran matematika, diharapkan kepada guru-guru Sekolah Dasar untuk membuat dan mengembangkan aplikasi online yang dapat menarik motivasi belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagaimana kepala sekolah merupakan seorang pemimpin dalam lingkungan sekolah, hendaknya kepala sekolah dapat meningkatkan dan

memperhatikan kembali berbagai fasilitas, media, serta aplikasi online yang berguna untuk mengembangkan pembelajaran di masa pandemi ini supaya lebih inovatif sehingga dapat memotivasi siswa dan hasil yang di dapat akan meningkat dengan pesat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel-variabel lain yang turut mempengaruhi pada penilaian pembelajaran matematika dengan menggunakan Aplikasi pembelajaran digital Wordwall yang sangat menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Pengertian belajar*. 1–23. Ayat,
- S. A. (n.d.). *Al-Quran, Al-mujadalah Ayat 11*.
- Aifah, R. R., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, 51–58.#509-Article%20Text-6685-1-10-20230527%20(1).pdf
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Bayhaqi, A. M., Fahlevi, A., Hafid, A. I., Ramadhan, A. A., Syafira, D., Rahmadani, E. P. P., Nugrahsari, E. E., & Santi, D. R. (2024). Peningkatan Kualitas Siswa Melalui Pelatihan Motivasi Belajar, Bahasa Inggris dan Matematika di Yayasan Mitra Arofah. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.36722/jpm.v6i2.2642>
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>
- Dea, H., Cendana, W., & Daeli, B. A. S. D. (2021). Penerapan Kompetensi Pedagogi Guru Abad 21 Dalam Pembelajaran Daring. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 172–178. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.954>
- Dwi Agus, S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 114. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3132-Full_Text.pdf
- Fanny. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) MATEMATIKA PADA

MATERI BILANGAN CACAH KELAS 1 DI MIN 2 KOTA TANGERANG SELATAN. *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matetmatika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tanggerang Selatan.*

Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>

Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada. *Global Journal Basic Education*, 1(3), 371–378.

Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>

Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2022). *PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGEBRA DAN POWERPOINT BERDASARKAN SELF-EFFICACY SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SD BAKTI MULYA 400 JAKARTA SELATAN MEGAWATI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR.*

Maoza, A., Husni, M., Mukti, H. & Ibrahim, D.S. (2022).

***Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Siswa Kelas IV SDN 6 Masbagik Utara Tahun Pelajaran 2022/2023. Sitasi, Lambda Journal*, 2(2), 61-70 file:///C:/Users/User/Downloads/272-Article%20Text-884-1-10-20220930.pdf**

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.* 659–663.

Nur, R., Utami, F., Nursyifa, Y., & Ratnaningsih, N. (2021). Proses Berpikir Metafora Dalam Memecahkan Masalah Segitiga Dan Segiempat Ditinjau Dari Self-Confidence Siswa. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(1), 68–83.

- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 96. <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.96-107>
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Pradana, I. B., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 26-32.
- Rauf, N. M., Sugiati, A., & Azis, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada*. 1(February), 3–8.
- Redi Firmansyah, Kholidin, N., Pariyem, P., & Enggar Kencana Dewi, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa MIN. *Finger: Journal of Elementary School*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.30599/finger.v2i2.658>
- Risdiyanto, R. (2021). Pengelompokan Berdasarkan Kemampuan (Ability Grouping) dan Dampaknya bagi Peserta Didik. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 73–81. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.36405>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sartina, S., & Indartono, S. (2019). Pengaruh motivasi belajar, lingkungan sosial, dan sikap belajar terhadap hasil belajar Ekonomi di SMA/MA. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(1), 87–100. <https://doi.org/10.21831/socia.v16i1.27646>
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2023). Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Siswa. *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 27–36. <https://doi.org/10.57094/ndrumi.v5i1.517>
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan

- Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492–6599. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1436>
- Sulistyaningsih, R., Wicaksono, A. G., & Mustofa, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Va. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 3(1), 238–248. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.646>
- Suminah, S., Gunawan, I., & Murdiah, S. (2018). Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221–230. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk>
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 220–234. <https://media.neliti.com/media/publications/259090-pendidikan-karakter-dan-pembangunan-sumb-e0cf1b5a.pdf>
- Setiadi, dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar* 5(20) Tersedia:<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14512/10571#743-Article%20Text-2986-1-10-20230418.pdf>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066>
- Yarangga, F. S. (2016). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III Gugus Wijaya Kusuma Ngaliyan Semarang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 14(14), 1–6. <http://lib.unnes.ac.id/28330/1/1401512029.pdf>

Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Angket Motivasi

Instrumen Angket Motivasi Belajar Matematika

Petunjuk:

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut.

No	Dimensi	Pernyataan	TP	KKT	STT	KKY	S
1	Karena memang suka matematika	Saya suka pelajaran matematika	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
2		Matematika itu menarik	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
3		Saya belajar matematika walaupun nggak disuruh	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
4	Karena ingin belajar yang berguna	Saya bisa belajar hal berguna lewat matematika	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
5		Saya belajar supaya makin pintar	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
6		Matematika penting buat hidup	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
8	Karena ingin dapat hadiah atau pujian	Saya belajar supaya dapat hadiah	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
9		Saya belajar supaya orang tua atau guru senang	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 
10		Saya belajar biar orang tahu saya pintar	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 

Sumber:

Ramos, M., De Sixte, R., Jáñez, Á., & Rosales, J. (2022). Academic motivation at early ages: Spanish validation of the Elementary School Motivation Scale (ESMS-E). *Frontiers in psychology*, 13, 980434.

Keterangan Skala Likert:

TP = Tidak Pernah

KKT = Kadang-Kadang Tidak

STT = Saya Tidak Tahu

KKY = Kadang-Kadang Ya

S = Selalu

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

4. Konstruk/Variabel yang Diukur : Motivasi Belajar Matematika

Bagian II: Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memeriksa setiap butir pernyataan pada kolom **"Butir Instrument Motivasi Belajar"**.
2. Berikan penilaian pada setiap butir berdasarkan **tiga aspek** utama:
 - **Kesesuaian Makna/Konsep (C_1)**: Apakah butir terjemahan memiliki makna dan konsep yang setara dengan butir asli?
 - **Kejelasan Bahasa (C_2)**: Apakah kalimat pada butir terjemahan jelas, lugas, tidak ambigu, dan mudah dipahami oleh target responden di Indonesia?
 - **Kesesuaian Konteks & Budaya (C_3)**: Apakah istilah dan contoh yang digunakan relevan dengan konteks sosial dan budaya di Indonesia?
3. Gunakan skala penilaian berikut untuk setiap aspek:
 - **1** = Sangat Tidak Sesuai / Sangat Tidak Jelas
 - **2** = Tidak Sesuai / Tidak Jelas
 - **3** = Cukup Sesuai / Cukup Jelas
 - **4** = Sesuai / Jelas
 - **5** = Sangat Sesuai / Sangat Jelas
4. Tuliskan komentar, kritik, atau usulan perbaikan kalimat pada kolom **"Komentar dan Saran Perbaikan"** jika diperlukan.

Bagian III: Tabel Penilaian Butir Instrumen

Instrumen motivasi belajar matematika (IMBM) diadopsi sebagian dari karya Ramos dkk tahun 2022 dengan judul *Academic motivation at early ages: Spanish validation of the Elementary School Motivation Scale (ESMS-E)*. Instrumen ESMS-E dinyatakan valid dan reliabel dalam versi bahasa Spanyol. Validasi ini menawarkan alat bagi peneliti yang tertarik untuk mengeksplorasi motif yang mendorong siswa pada tahap awal terkait dengan domain pembelajaran tertentu (yaitu, membaca, menulis, dan matematika). IMBM terdiri dari 3 dimensi yaitu Motivasi Intrinsik Matematika, Motivasi Identifikasi Matematika, dan Motivasi Terkontrol Matematika. Masing-masing dimensi terdiri dari 3 item pernyataan, dengan total 9 pernyataan.

No	Dimensi	Pernyataan	TP	KKT	STT	KKY	S	Komentar dan Saran Perbaikan
1.	Motivasi Intrinsik Matematika	Saya suka matematika	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
2.		Matematika sangat menarik bagi saya	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
3.		Saya belajar matematika bahkan saat	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai

No	Dimensi	Pernyataan	TP	KKT	STT	KKY	S	Komentar dan Saran Perbaikan
		tidak diwajibkan						
4.	Motivasi Identifikasi Matematika	Saya bisa belajar banyak hal berguna lewat matematika	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
5.		Saya memilih berlatih matematika untuk mempelajari banyak hal	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
6.		Dalam hidup, penting untuk belajar cara berlatih matematika	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
7.	Motivasi Terkontrol Matematika	Saya belajar matematika untuk mendapatkan hadiah yang menyenangkan	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
8.		Saya belajar matematika untuk menyenangkan orang tua atau guru	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai
9.		Saya belajar matematika untuk menunjukkan kepada orang lain bahwa saya pintar	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	☐ 	5, C1, C2, C3 sesuai

Sumber:

Ramos, M., De Sixte, R., Jáñez, Á., & Rosales, J. (2022). Academic motivation at early ages: Spanish validation of the Elementary School Motivation Scale (ESMS-E). *Frontiers in psychology*, 13, 980434.

Link:

<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.980434/full#supplementary-material>

Keterangan Skala Likert:

TP = Tidak Pernah

KKT = Kadang-Kadang Tidak

STT = Saya Tidak Tahu

KKY = Kadang-Kadang Ya

S = Selalu

Bagian IV: Kesimpulan dan Rekomendasi Validator

A. Komentar atau Tinjauan Umum

(Mohon berikan komentar umum terhadap keseluruhan instrumen, misalnya terkait kesesuaian dengan teori, konsistensi penggunaan istilah, atau hal lain yang perlu diperhatikan).

Instrumen motivasi belajar matematika sangat sesuai digunakan untuk siswa sekolah dasar. Translasi juga sudah sesuai dengan gaya bahasa siswa sekolah dasar.

B. Kesimpulan Akhir

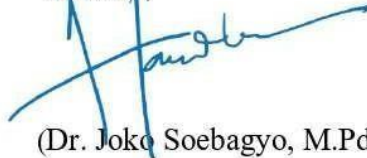
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka instrumen ini:

(Mohon beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan)

Opsi	Keterangan
☒ Intrumen Motivasi Belajar Matematika	Layak Digunakan Tanpa Perbaikan: Instrumen dapat langsung digunakan untuk pengambilan data.
☐ Intrumen Motivasi Belajar Matematika	Layak Digunakan dengan Perbaikan Kecil: Instrumen dapat digunakan setelah merevisi beberapa butir sesuai saran.
☐ Intrumen Motivasi Belajar Matematika	Perlu Perbaikan Mendasar: Instrumen membutuhkan revisi yang signifikan sebelum dapat digunakan.
☐ Intrumen Motivasi Belajar Matematika	Tidak Layak Digunakan: Instrumen ini tidak direkomendasikan untuk digunakan.

Depok, 11 Juli 2025

Validator,



(Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.)

Tabel 5.4
Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No Butir Instrumen	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan
S01	0,630	0,361	Valid
S02	0,818	0,361	Valid
S03	0,798	0,361	Valid
S04	0,703	0,361	Valid
S05	0,832	0,361	Valid
S06	0,665	0,361	Valid
S07	0,832	0,361	Valid
S08	0,763	0,361	Valid
S09	0,798	0,361	Valid

Tabel 5.7

Hasil Validitas Instrumen Hasil Penelitian

No Butir Instrumen	Pearson Correlation	R Tabel	Keterangan
S01	0,379	0,361	Valid
S02	0,378	0,361	Valid
S03	0,420	0,361	Valid
S04	0,397	0,361	Valid
S05	0,381	0,361	Valid
S06	0,441	0,361	Valid
S07	0,414	0,361	Valid
S08	0,348	0,361	Valid
S09	0,342	0,361	Valid
S10	0,391	0,361	Valid
S11	0,414	0,361	Valid
S12	0,362	0,361	Valid
S13	0,365	0,361	Valid
S14	0,391	0,361	Valid
S15	0,455	0,361	Valid
S16	0,446	0,361	Valid
S17	0,378	0,361	Valid
S18	0,446	0,361	Valid
S19	0,397	0,361	Valid
S20	0,419	0,361	Valid

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

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

Alur Dan Tujuan Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Perangkat Ajar

(Matematika Fase B Kelas III SD)

1. Rasional Pembelajaran

Penyusunan Alur dan Tujuan Pembelajaran Matematika untuk Fase B Kelas III SD ini dilakukan dengan cara menurunkan Capaian Pembelajaran. Fase terdiri dari 5 elemen (bilangan, aljabar, pengukuran, geometri dan analisis data) menjadi tujuan pembelajaran yang merupakan tahapan-tahapan yang perlu dicapai sebelum peserta didik dapat mencapai capaian akhir yang diharapkan pada fase ini. ATP Fase B (Kelas III) ini dimulai dengan elemen bilangan. Perkiraan waktu yang dibutuhkan adalah 180 jam pelajaran dengan durasi 36 minggu dalam satu tahun (5 jam pelajaran per minggu). Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diberi kebebasan memilih ATP berdasarkan urutan elemen atau tidak berdasarkan urutan elemen (skala satu satuan).

2. Capaian Pembelajaran Fase B Untuk Kelas III

Pada akhir Fase B, peserta didik memperluas pemahaman dan intuisi bilangan (number sense), operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, operasi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah; menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan, faktor dan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika serta mengidentifikasi, meniru, mengembangkan pola gambar atau objek dan pola bilangan yang sederhana. Mereka mulai mengenal, membandingkan dan mengurutkan antarpecahan; menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal dan hubungan pecahan desimal dan perseratusan dengan persen. Mereka dapat melakukan pengukuran panjang dan berat menggunakan satuan baku, hubungan antar-satuan, mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku serta mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar, menyusun dan mengurai berbagai bangun datar. Mereka memperluas kemampuan penanganan data dengan bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan).

Pada akhir Fase B, peserta didik memperluas pemahaman dan intuisi bilangan (number sense), operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, operasi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah; menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan, faktor dan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika serta mengidentifikasi, meniru, mengembangkan pola gambar atau objek dan pola bilangan yang sederhana. Mereka mulai mengenal, membandingkan dan mengurutkan antarpecahan; menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal dan hubungan pecahan desimal dan perseratusan dengan persen. Mereka dapat melakukan pengukuran panjang dan berat menggunakan satuan baku, hubungan antar-satuan, mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku serta mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar, menyusun dan mengurai berbagai bangun datar. Mereka memperluas kemampuan penanganan data dengan bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan).

Fase B Berdasarkan Elemen

Bilangan	Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang
----------	---

	menggunakan ribuan sebagai satuan. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar, dan simbol matematika. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu dan antarpecahan dengan penyebut yang sama. Mereka dapat mengenali pecahan senilai menggunakan gambar dan simbol matematika. Peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal. Mereka dapat menyatakan pecahan desimal persepuluhan dan perseratusan, serta menghubungkan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen.
Aljabar	Peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100. Peserta didik dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau objek sederhana dan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100.
Pengukuran	Peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku. Mereka dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang (cm, m). Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan satuan tidak baku dan satuan baku berupa bilangan cacah.
Geometri	Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.
Analisa Data dan Peluang	Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan)

3. Tujuan Pembelajaran Berdasar Elemen Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III)

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasar Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
				Sub Topik/Sub Materi		
Bilangan	Pada akhir kelas 3, peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada	Peserta didik dapat : 1.1 membaca dan menulis bilangan cacah sampai 1.000	80 JP	1. Bilangan Cacah Sampai	• Bilangan dan lambang bilangan cacah sampai 1.000 • Nilai tempat bilangan	• Mandiri • Bergotongroyong Kreatif

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasar Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
				Sub Topik/Sub Materi		
	bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika.	1.2 menentukan dan menggunakan nilai tempat bilangan cacah sampai 1000 1.3 membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000 1.4 menentukan hasil penjumlahan bilangan cacah sampai 100 1.5 menentukan hasil pengurangan bilangan cacah sampai 100 1.6 menentukan hasil perkalian bilangan cacah sampai dengan 100 1.7 menentukan hasil pembagian bilangan cacah sampai dengan 100		1.000	cacah sampai 1.000 ● Membandingkan dan mengurut bilangan sampai 1.000 ● Penjumlahan bilangan cacah sampai 100 ● Pengurangan bilangan cacah sampai 100 ● Perkalian bilangan cacah sampai 100 ● Pembagian bilangan cacah sampai 100	
Aljabar	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah	Peserta didik dapat : 1.1 menjelaskan langkah-langkah	10 JP	2. Kalimat Matematika	● Kalimat matematika yang berkaitan dengan	● Mandiri ● Bergotongroyong ● Bernalar kritis

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasar Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
				Sub Topik/Sub Materi		
	kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100 (contoh: 10 + ... = 19, 19 - ... = 10)	penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100 1.2 menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang berkaitan dengan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100			penjumlahan pada bilangan cacah • Kalimat matematika yang berkaitan dengan pengurangan pada bilangan cacah	
Pengukuran	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku. Peserta didik dapat menentukan hubungan	Peserta didik dapat : 1.1 mengukur panjang benda menggunakan satuan baku	40 JP	3. Pengukuran Panjang dan Berat	• Pengukuran Panjang dengan Satuan Baku • Hubungan Antarsatuan Baku Panjang	• Mandiri • Bergotongroyong • Bernalar kritis

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasar Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
				Sub Topik/Sub Materi		
	antarsatuan baku Panjang (cm, m).	1.2 menentukan hubungan antar satuan baku panjang 1.3 mengukur berat benda menggunakan satuan baku 1.4 menentukan hubungan antar satuan baku berat			● Pengukuran Berat dengan Satuan Baku ● Hubungan Antarsatuan Baku Berat	
Geometri	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengukur sudut, menentukan titik sudut, sisi bangun datar	Peserta didik dapat : 1.1 mendeskripsi- kan arti garis, sinar garis, ruas garis, dan kurva 1.2 mendeskripsikan arti sudut, ukuran sudut tidak baku, ukuran sudut baku, dan jenisjenis sudut 1.3 mendeskripsikan arti garisgaris lurus dan garis-garis sejajar	40 JP	4. Unsur-Unsur Bangun Datar	● Sisi Pada Bangun Datar ● Sudut Pada Bidang Datar ● Garis-Garis Tegak Lurus dan Garis-Garis Sejajar	● Mandiri ● Bergotongroyong ● Kreatif
Analisa Data danPeluang	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, analisis dan	Peserta didik dapat : 1.1 mengurutkan data dari terkecil ke terbesar	10 JP	5. Penyajian Data dalam	● Mengurutkan dan Membandingkan Data ● Menyajikan data dalam bentuk tabel	● Mandiri ● Bergotongroyong ● Bernalar kritis

Elemen	Capaian Pembelajaran Berdasar Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
				Sub Topik/Sub Materi		
	interpretasi data dalam bentuk table	1.2 membandingkan data 1.3 menyajikan data dalam bentuk tabel 1.4 menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel		Tabel		

Mengetahui

Kepala Sekolah



TUTU SUCIATI
NIP. 197310011997032001

Jakarta, Juli 2025
Guru Kelas 3 (Tiga)



NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

Lampiran 2 : MODUL AJAR

Modul Ajar Matematika Materi: Bangun Datar

Penyusun	: Nikmah Rahmani
Satuan Pendidikan	: SDN PASAR BARU 07
Kelas / Semester	: 3 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (2 JP)
A. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, dan trapesium), serta memahami sifat-sifatnya. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membandingkan bangun datar berdasarkan sisi, sudut, dan simetri lipat.	
B. Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 7. Cinta tanah air 8. Tanggung jawab	

C. Pertemuan 1

Materi: Pengenalan Bangun Datar

Tujuan Pembelajaran

- Mengidentifikasi berbagai bentuk bangun datar di sekitar.
- Menyebutkan nama-nama bangun datar sederhana.

Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- Guru menampilkan gambar benda di sekitar (meja, jam, papan tulis).
- Peserta didik menebak bentuk bangun datar dari benda tersebut.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Diskusi tentang pengertian bangun datar.
- Mengelompokkan gambar berdasarkan bentuknya.
- Menggunakan alat peraga (kartu bentuk) untuk mengenal bangun datar.

3. Penutup (10 menit)

- Refleksi materi bersama siswa dan membuat kesimpulan.
- Doa Penutup

Bahan Ajar

- Benda bentuk bangun datar di sekitar
-
- Gambar benda sekitar kelas, rumah

Media Pembelajaran Interaktif

- Canva Presentasi interaktif bangun datar pada web :
https://www.canva.com/design/DAGSrKQ1rnw/pJ1IBJf0BFnf9axPL-isig/edit?utm_content=DAGSrKQ1rnw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=s harebutton
- Video pembelajaran youtube pengenalan bentuk bangun datar :
<https://youtu.be/YFwlfklzMew?si=Muv6skk1QKlUKXGv>

Mengetahui



Jakarta, Agustus 2025

Guru Kelas 3 (Tiga)

NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

Modul Ajar Matematika
Materi: Bangun Datar

Penyusun	: Nikmah Rahmani
Satuan Pendidikan	: SDN PASAR BARU 07
Kelas / Semester	: 3 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (2 JP)
A. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, dan trapesium), serta memahami sifat-sifatnya. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membandingkan bangun datar berdasarkan sisi, sudut, dan simetri lipat.	
B. Profil Pelajar Pancasila	

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
2. Berkebinekaan global
3. Gotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif
7. Cinta tanah air
8. Tanggung jawab

D. Pertemuan 2

Materi: Persegi dan Persegi Panjang

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan ciri-ciri persegi dan persegi panjang.
- Mengidentifikasi perbedaan antara persegi dan persegi panjang.

Langkah Pembelajaran

1. **Pendahuluan (10 menit)**
 - Menyebutkan benda berbentuk persegi dan persegi panjang.
2. **Kegiatan Inti (50 menit)**
 - Mengamati alat peraga (kertas lipat) untuk menemukan sisi dan sudut.
 - Diskusi sifat-sifat kedua bangun.
 - Latihan menggambar persegi dan persegi panjang.
3. **Penutup (10 menit)**
 - Menyimpulkan perbedaan kedua bangun.

Bahan Ajar

- Kertas lipat, penggaris, pensil

Media Pembelajaran Interaktif

- Wordwall kuis interaktif “Tebak Bangun Datar” buka kotak game

Mengetahui



Jakarta, Agustus 2025
Guru Kelas 3 (Tiga)

NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

Modul Ajar Matematika
Materi: Bangun Datar

Penyusun	: Nikmah Rahmani
Satuan Pendidikan	: SDN PASAR BARU 07
Kelas / Semester	: 3 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (2 JP)
A. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, dan trapesium), serta memahami sifat-sifatnya. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membandingkan bangun datar berdasarkan sisi, sudut, dan simetri lipat.	
B. Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 7. Cinta tanah air 8. Tanggung jawab	

E. Pertemuan 3

Materi: Segitiga

Tujuan Pembelajaran

- Menyebutkan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi dan sudut.
- Mengidentifikasi sifat-sifat segitiga.

Langkah Pembelajaran

➤ **Pendahuluan (10 menit)**

1. Salam dan doa pembuka.
2. Apersepsi: Tanyakan kepada murid tentang benda-benda berbentuk segitiga, lingkaran, dan segi empat yang mereka kenal.
3. Tujuan Pembelajaran: Memahami dan mengenali berbagai jenis bangun datar dan menyebutkan benda berbentuk segitiga.

➤ **Kegiatan Inti (50 menit)**

1. **Eksplorasi**

- Murid dibagi kepada kumpulan kecil.
- Setiap kumpulan diberikan benda konkret berbentuk segitiga, lingkaran, dan segi empat.
- Diskusikan ciri-ciri setiap bentuk bangun datar

2. Aplikasi

- Murid melukis bangun datar dan menandakan benda nyata yang sesuai.
- Setiap kumpulan mempresentasikan hasil eksplorasi mereka.
- Mengamati alat peraga segitiga dari gambar
- Diskusi jenis segitiga (sama sisi, sama kaki, sembarang).
- Latihan menggambar segitiga.

➤ Penutup (10 menit)

- Refleksi hasil belajar :
- Murid menuliskan apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menggunakan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari.
- Berdoa bersama

Bahan Ajar

- Gambar benda sekitar, lem, kertas gambar

Media Pembelajaran Interaktif

- Canva animasi jenis segitiga : https://www.canva.com/design/DAGSrKQ1rnw/pJ1IBJf0BFnf9axPL-isig/edit?utm_content=DAGSrKQ1rnw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=s harebutton

Mengetahui



Jakarta, Agustus 2025
Guru Kelas 3 (Tiga)

NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

Modul Ajar Matematika
Materi: Bangun Datar

Penyusun	: Nikmah Rahmani
Satuan Pendidikan	: SDN PASAR BARU 07
Kelas / Semester	: 3 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (2 JP)
A. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, dan trapesium), serta memahami sifat-sifatnya. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membandingkan bangun datar berdasarkan sisi, sudut, dan simetri lipat. 	
B. Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 7. Cinta tanah air 8. Tanggung jawab	

F. Pertemuan 4

Materi: Lingkaran

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan bagian-bagian lingkaran (titik pusat, jari-jari, diameter).
- Mengidentifikasi benda berbentuk lingkaran.

Langkah Pembelajaran

1. **Pendahuluan (10 menit)**
 - Menyebutkan benda berbentuk lingkaran.
2. **Kegiatan Inti (50 menit)**
 - Mengamati alat peraga (piring, tutup botol).
 - Menandai bagian-bagian lingkaran.
 - Diskusi tentang simetri lipat lingkaran.
3. **Penutup (10 menit)**
 - Menyimpulkan ciri-ciri lingkaran.

Bahan Ajar

- Tutup botol, benang, penggaris

Media Pembelajaran Interaktif

- Pembelajaran Wordwall interaktif bagian lingkaran

Mengetahui



Jakarta, September 2025
Guru Kelas 3 (Tiga)

NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

Modul Ajar Matematika
Materi: Bangun Datar

Penyusun	: Nikmah Rahmani
Satuan Pendidikan	: SDN PASAR BARU 07
Kelas / Semester	: 3 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (2 JP)
A. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, dan trapesium), serta memahami sifat-sifatnya. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membandingkan bangun datar berdasarkan sisi, sudut, dan simetri lipat.	
B. Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 7. Cinta tanah air 8. Tanggung jawab	

G. Pertemuan 5

Materi: Jajar Genjang dan Trapesium

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan ciri-ciri jajar genjang dan trapesium.
- Mengidentifikasi perbedaan kedua bangun.

Langkah Pembelajaran

1. **Pendahuluan (10 menit)**
 - Menyebutkan benda berbentuk jajar genjang dan trapesium.
2. **Kegiatan Inti (50 menit)**
 - Mengamati alat peraga dari kertas karton.
 - Diskusi sifat-sifat kedua bangun.
 - Latihan menggambar dan membedakan bentuk.
3. **Penutup (10 menit)**
 - Refleksi hasil belajar.

Bahan Ajar

- Kertas karton, gunting, penggaris

Media Pembelajaran Interaktif

- Canva kuis “Ciri-ciri Bangun Datar” :
https://www.canva.com/design/DAGSrKQ1rnw/pJ11BJf0BFnf9axPL-isig/edit?utm_content=DAGSrKQ1rnw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=s harebutton

Mengetahui



Jakarta, Septmber 2025
Guru Kelas 3 (Tiga)

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes.

NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

Modul Ajar Matematika
Materi: Bangun Datar

Penyusun	: Nikmah Rahmani
Satuan Pendidikan	: SDN PASAR BARU 07
Kelas / Semester	: 3 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan (2 JP)
A. Capaian Pembelajaran Peserta didik mampu mengenal, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai bangun datar sederhana (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, dan trapesium), serta memahami sifat-sifatnya. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan membandingkan bangun datar berdasarkan sisi, sudut, dan simetri lipat. B. Profil Pelajar Pancasila 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Gotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 7. Cinta tanah air 8. Tanggung jawab	

H. Pertemuan 6

Materi: Simetri Lipat dan Simetri Putar

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan pengertian simetri lipat dan simetri putar.
- Menentukan jumlah simetri lipat pada bangun datar.

Langkah Pembelajaran

1. **Pendahuluan (10 menit)**
 - Menyebutkan contoh benda yang memiliki simetri.
2. **Kegiatan Inti (50 menit)**
 - Melipat kertas berbentuk bangun datar untuk menemukan simetri lipat.
 - Diskusi hasil lipatan.
 - Menentukan simetri putar dengan alat peraga.
3. **Penutup (10 menit)**
 - Menyimpulkan bersama hasil pembelajaran.

Bahan Ajar

- Kertas lipat, gunting, gambar bentuk bangun datar

Media Pembelajaran Interaktif

Wordwall interaktif game interaktif : <https://wordwall.net/id/resource/73231765>

Mengetahui

Kepala Sekolah

TUTI SUCIATI
NIP. 197310011997032001

Jakarta, September 2025
Guru Kelas 3 (Tiga)



NIKMAH RAHMANI
NIP. 197208132014122002

I. Soal Evaluasi (Pertemuan 5.)

1. Sebutkan 3 contoh benda berbentuk persegi!
2. Apa perbedaan antara persegi dan persegi panjang?
3. Sebutkan jenis-jenis segitiga!
4. Apa nama bagian tengah lingkaran?
5. Sebutkan ciri-ciri jajar genjang!

J. Soal Sumatif (10 Pilihan Ganda) Pertemuan 6.

1. Bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang adalah ...
 - a. Persegi panjang
 - b. Persegi
 - c. Trapesium
 - d. Jajar genjang
2. Bangun datar yang memiliki 3 sisi disebut ...
 - a. Persegi
 - b. Segitiga
 - c. Lingkaran
 - d. Trapesium
3. Bagian tengah lingkaran disebut ...
 - a. Diameter
 - b. Jari-jari
 - c. Titik pusat
 - d. Busur
4. Bangun datar yang memiliki dua pasang sisi sejajar adalah ...
 - a. Persegi
 - b. Jajar genjang
 - c. Segitiga
 - d. Lingkaran
5. Bangun datar yang tidak memiliki sisi adalah ...
 - a. Persegi
 - b. Segitiga
 - c. Lingkaran
 - d. Trapesium
6. Segitiga sama sisi memiliki ...
 - a. 2 sisi sama panjang
 - b. 3 sisi sama panjang
 - c. 1 sisi sama panjang
 - d. Tidak ada sisi sama panjang
7. Persegi panjang memiliki ...
 - a. 4 sisi sama panjang
 - b. 2 pasang sisi sama panjang
 - c. 3 sisi sama panjang
 - d. Semua sisi berbeda

8. Bangun datar yang memiliki satu pasang sisi sejajar adalah ...
 - a. Persegi
 - b. Trapesium
 - c. Segitiga
 - d. Lingkaran
9. Simetri lipat pada persegi ada ...
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
10. Simetri putar pada lingkaran adalah ...
 - a. 1
 - b. 2
 - c. Tak terhingga
 - d. 4

Kunci Jawaban

1. b
2. b
3. c
4. b
5. c
6. b
7. b
8. b
9. d
10. c

K. Rubrik Penilaian

Aspek	Kriteria Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Pemahaman konsep	Menjelaskan dengan benar semua sifat bangun datar	Menjelaskan sebagian besar dengan benar	Menjelaskan sebagian kecil dengan benar	Tidak dapat menjelaskan
Keterampilan menggambar	Gambar rapi dan sesuai bentuk	Gambar cukup rapi	Gambar kurang rapi	Gambar tidak sesuai
Kerjasama	Aktif dan membantu teman	Cukup aktif	Kurang aktif	Tidak berpartisipasi

Nilai Skor : Kriteria 4 = Sangat Baik,

3 = Baik,

2 = Cukup,

1 = Perlu Bimbingan

L. Tindak Lanjut

- Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan bimbingan tambahan melalui permainan interaktif Wordwall “Tebak Bangun Datar”(buka kotak untuk menjawab soal)
- Peserta didik yang sudah tuntas diberi proyek membuat kolase dari berbagai bangun datar menggunakan alat peraga kertas warna.

M. Alat Peraga dan Media Pembelajaran

- Menyusun bentuk bangun datar dalam lkpd
- Kertas lipat warna menempel sesuai bentuk
- Gambar sesuai bentuk bangun datar
- Aplikasi Wordwall interaktif (Pembelajaran Interaktif) <https://wordwall.net/id/resource/73231765>
- Aplikasi pembelajaran canva : https://www.canva.com/design/DAGSrKQ1rnw/pJ1IBJf0BFnf9axPL-isig/edit?utm_content=DAGSrKQ1rnw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=s harebutton
- Video pembelajaran bangun datar : <https://youtu.be/EJLGRaWLYEo?si=wKGAHax-GDMWlwrd>

KISI KISI SOAL INSTRUMEN PENELITIAN
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BANGUN DATAR
KELAS 3 DI SEKOLAH PASAR BARU 07

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas III

A. Capaian Pembelajaran

- Fase B : Peserta didik mampu memahami dan mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) dengan untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari

B. Alur Tujuan Pembelajaran

1. **Pengenalan Konsep Dasar** : Peserta didik dapat mengenal bentuk-bentuk bangun datar dan sifat-sifatnya melalui aplikasi pembelajaran interaktif di Wordwall
2. **Pemahaman Strategi Pembelajaran** : Peserta didik dapat merancang strategi penyelesaian masalah yang sesuai dengan konteks.
3. **Aplikasi dalam Pemecahan Masalah** : Peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang bangun datar untuk menyelesaikan masalah kontekstual.
4. **Evaluasi dan Refleksi** : Peserta didik dapat mengevaluasi pemahaman mereka melalui kuis interaktif dan merefleksikan pembelajaran.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat:

1. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga) dengan tepat
2. Memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bangun datar
3. Mengkomunikasikan pengetahuan tentang bangun datar menggunakan bahasa matematika yang tepat

D. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Polya, 1973

1. Siswa masih kesulitan dalam **memahami konsep** dan sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga), terutama dalam mengidentifikasi perbedaannya.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam **menerapkan pengetahuan** tentang bangun datar untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
3. Media pembelajaran yang digunakan saat ini **kurang menarik** dan tidak mampu memvisualisasikan konsep bangun datar secara interaktif, sehingga motivasi belajar siswa rendah.
4. Pembelajaran matematika di kelas 3 SD tentang bangun datar masih cenderung **abstrak** dan kurang kontekstual, sehingga siswa sulit mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka.
5. Kurangnya **variasi metode pengajaran** yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, menyebabkan beberapa siswa tertinggal dalam pemahaman materi bangun datar.
6. Guru menghadapi tantangan dalam **mengevaluasi secara komprehensif** kemampuan pemecahan masalah siswa terkait bangun datar, karena instrumen evaluasi yang tersedia belum sepenuhnya mengukur aspek ini. Belum adanya **bukti empiris** yang kuat mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah bangun datar pada siswa kelas 3 SD di sekolah yang diteliti

E. Karakteristik

Seluruh soal dalam instrumen ini dikembangkan berdasarkan dengan mengacu karakteristik. Adapun karakteristik yang tercermin dalam soal adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan konteks nyata : seluruh soal mengangkat konteks pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi berbasis Wordwall bagi siswa SD sebagai fenomena didaktik untuk memperkenalkan konsep matematika.
Pemodelan (modeling) : siswa diminta menyusun strategi dan memvisualisasikan langkah pembelajaran interaktif.
2. Refleksi : banyak soal yang menekankan proses evaluasi strategi dan penyusunan strategi baru, mencerminkan tahap reflektif dari pembelajaran.

F. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Kerjakan soal secara berurutan dari nomor 1 sampai 20.
3. Tuliskan jawabanmu dalam bentuk pilihan ganda pada lembar soalnya.
4. Jelaskan alasan dan langkahmu secara logis dan lengkap.

Kisi – kisi Soal Penilaian Intrumen Media Interaktif Wordwall Pada Bangun Datar
SDN PASAR BARU 07
TAHUN PELAJARAN 2024 - 2025

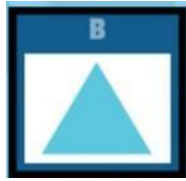
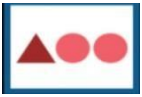
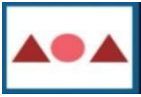
Mata Pelajaran : Matematika

Jumlah Soal PG : 20 Soal

Kurikulum / Kelas : Merdeka / III (Tiga)

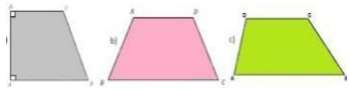
No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Geometri	Peserta didik dapat melalui kegiatan menyusun bentuk benda, unsur yang menyusun suatu bangun datar, membuat garis lurus pada benda-benda konkret.	Disajikan gambar peserta didik membedakan garis lurus dan sudut, sisi pada benda-benda konkret	Bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran)	C2	Anak panah pada gambar menunjukkan adalah.... a. sisi b. sudut c. siku – siku	PG	1	b. sudut	1
2			Disajikan gambar peserta didik dapat mengetahui banyak ruas garis pada layang – layang ini adalah 4		C1	Banyak ruas garis pada layang – layang ini adalah a. 3 b. 4 c. 5	PG	2	b. 4	1

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
3		Peserta didik dapat melalui kegiatan menyusun bentuk benda, unsur yang menyusun suatu bangun datar	Disajikan tiga gambar peserta didik dapat menentukan gambar yang bukan termasuk bangun datar adalah bola		C2	Berikut yang bukan merupakan bangun datar adalah a.  b.  c. 	PG	3	c. 	1
4.			Disajikan teks peserta didik dapat mengetahui banyak bangun datar berikut yang memiliki 1 sisi adalah lingkaran		C1	Bangun datar berikut yang memiliki 1 sisi adalah a. segi empat b. segitiga c. lingkaran	PG	4	c. lingkaran	1
5.			Disajikan teks peserta didik dapat menentukan banyak sisi bangun datar pada bangun datar segitiga adalah 3		C2	Banyak sisi pada bangun datar segitiga adalah ... a. 3 b. 4 c. 5	PG	5	a. 3	1

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
6		Peserta didik dapat melalui kegiatan menyusun bentuk benda, unsur yang menyusun suatu bangun datar	Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan gambar yang sesuai dengan bangun datar yaitu Segitiga dengan memiliki 3 titik sudut		C2	 Pernyataan yang sesuai dengan bangun datar pada gambar diatas adalah a. Memiliki 4 sudut b. Mempunyai 4 sisi c. Memiliki 3 titik sudut	PG	6	c. Memiliki 3 titik sudut	1
7			Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan gambar ciri – ciri bangun datar lingkaran dengan tidak memiliki titik sudut		C2	Ciri – ciri bangun bangun datar pada gambar ini adalah  a. Mempunyai hanya 1 sisi b. Mempunyai 3 titik sudut c. Tidak memiliki titik sudut	PG	7	c. Tidak memiliki titik sudut	1
8		Peserta didik dapat melalui kegiatan menentukan bentuk benda, unsur suatu bangun datar, membuat garis lurus pada benda-benda konkret	Disajikan tiga gambar peserta didik dapat menentukan gambar Pola selanjutnya untuk mengisi titik – titik adalah gb. b		C2	 Pola selanjutnya untuk mengisi titik – titik adalah a.  b.  c. 	PG	8	b. 	1

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
9			Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan titik sudut pada gambar disamping adalah 4		C2	Titik sudut pada gambar disamping adalah a. 5 b. 4 c. 3 	PG	9	b. 4	1
10			Disajikan tiga gambar peserta didik dapat melengkapi pola gambar selanjutnya yang sesuai pola gambar yang ada untuk mengisi titik – titik adalah gb. A		C2	 Bangun datar yang tepat melengkapi barisan pola pada gb berikut adalah..  a.   c.	PG	10	b. 4	1
11		Peserta didik dapat melalui kegiatan menentukan bentuk benda, unsur suatu bangun datar, membuat garis lurus pada benda-benda konkret	Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan mana kah dari gambar yang disebut bangun datar tidak mempunyai sudut adalah gambar lingkaran		C2	Manakah dari gambar yang disebut bangun datar tidak mempunyai sudut adalah a. persegi panjang b. segiempat c. lingkaran 	PG	11	c. gambar lingkaran	1

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
12			Disajikan teks peserta didik dapat menentukan bangun datar yang mempunyai kedua sisi sama panjang dan saling ber hadapan ciri dari persegi panjang		C2	Bangun datar yang mempunyai kedua sisi sama panjang dan saling berhadapan adalah ciri dari.... a. persegi panjang b. segiempat c. segitiga	PG	12	d. persegi panjang	1
13			Disajikan gambar peserta didik dapat menentukan nama bangun datar ini disebutkan dengan segitiga sama kaki		C2	Nama bangun datar ini disebutkan dengan ... a. segitiga siku – siku b. segitiga sama sisi c. segitiga sama kaki	PG	13	c. segitiga sama kaki	1
14		Peserta didik dapat melalui kegiatan menentukan gambar suatu bangun datar, membuat garis lurus pada benda-benda konkret	Disajikan gambar peserta didik menentukan gambar anak panah ini menunjukkan ke arah lurus ke kanan		C2	Gambar anak panah ini menunjukkan ke arah a. lurus ke kanan b. lurus ke kiri c. lurus ke atas	PG	14	a. lurus ke kanan	1
15			Disajikan gambar peserta didik menentukan nama bangun datar pada gambar adalah segienam		C2	Nama bangun datar pada gambar disamping adalah a. segitiga b. segienam c. segiempat	PG	15	b. segienam	1

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
16			Disajikan gambar peserta didik menunjukkan dalam bangun datar di samping yang segiempat memiliki 4 sudut dan sisi		C2	Dalam bangun datar di samping yang menunjukkan segiempat yang memiliki..... sudut dan sisi  a. 4 b. 5 c. 6	PG	16	 a. 4 sudut dan sisi	1
17			Disajikan teks peserta didik menentukan bangun datar yang memiliki sama sisi ada 4, titik sudut nya 4. Pernyataan berikut adalah bangun datar yang disebut segiempat		C2	Bangun datar yang memiliki sama sisi ada : 4, titik sudutnya 4. Pernyataan berikut adalah bangun datar yang disebut ... a. segitiga b. segiempat c. persegi panjang	PG	17	b. segiempat	1
18			Disajikan teks peserta didik menentukan titik sudut bangun datar lingkaran tidak ada titik sudutnya, tapi memiliki hanya satu sisi		C2	Bangun datar lingkaran tidak ada titik sudutnya, tapi memiliki.... a. sisi banyak b. hanya satu sisi c. empat sisi	PG	18	b. hanya satu sisi	1
19			Disajikan gambar peserta didik menentukan jumlah semua titik sudut pada gambar 2 segitiga adalah 6		C2	Jumlah semua titik sudut pada gambar 2 segitiga adalah a. 4 b. 5 c. 6 	PG	19	c. 6	1

No.	Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Soal	Materi	Level Kognitif	Naskah Soal	Bentuk Soal	No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
20			Disajikan gambar peserta didik menentukan gambar bangun datar yang berbentuk oval			Bangun datar disamping adalah a. bulat b. lingkaran c. oval 	PG	20	c. oval 	1

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Fidi Suciati

NIP. 197310011997032001

Jakarta, Juni 2025
Guru Kelas III (Tiga)

Nikmah Rahmani
NIP. 197208132014122002

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Instrumen Hasil Belajar Matematika Bangun Datar

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Ahli Materi/Validator,

di tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Peneliti : Nikmah Rahmani

NIM/NIP : 2309087053

Program Studi/Instansi : Magister Pendidikan Dasar / SDN Pasar Baru 07

Sehubungan dengan penyusunan instrumen penelitian untuk skripsi/tesis/disertasi/penelitian saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SDN Pasar Baru 07**", saya telah menyusun sebuah instrumen penelitian dari tesis ini. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur variabel Hasil Belajar Matematika Bangun Datar.

Untuk menjamin kualitas dan kesetaraan makna instrumen tesis ini, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu selaku ahli di bidang ini untuk memberikan validasi, masukan, dan saran yang membangun. Penilaian dari Bapak/Ibu akan menjadi landasan penting untuk perbaikan dan kelayakan penggunaan instrumen ini.

Atas perhatian, waktu, dan kesediaan Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Nikmah Rahmani

Bagian I: Identitas Validator dan Instrumen

A. Identitas Validator

1. Nama Lengkap & Gelar : Dr. Joko Soebagyo, M.Pd
2. NIP/NIK/NIDN 0405057806
3. Jabatan/Keahlian : Dosen/Pendidikan Matematika
4. Instansi : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
5. Tanggal Validasi : Jumat, 17 Juli 2025

B. Identitas Instrumen

1. Judul Asli Instrumen : Instrumen Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas III SD.
2. Pengembang Asli : Nikmah Rahmani
3. Konstruk/Variabel yang Diukur : Hasil Belajar Matematika Bangun Datar

Bagian II: Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memeriksa setiap butir pernyataan pada kolom "**Butir Instrument Hasil Belajar Matematika Bangun Datar**".
 2. Berikan penilaian pada setiap butir berdasarkan **tiga** aspek utama:
 - **Kesesuaian Makna/Konsep (C_1)**: Apakah butir soal memiliki makna dan konsep yang relevan? O
 - **Kejelasan Bahasa (C_2)**: Apakah kalimat pada butir soal jelas, lugas, tidak ambigu, dan mudah dipahami oleh target responden di Indonesia?
 - **Kesesuaian Konteks & Budaya (C_3)**: Apakah istilah dan contoh yang digunakan relevan dengan konteks sosial dan budaya di Indonesia?
 3. Gunakan skala penilaian berikut untuk setiap aspek:
 - 1 = Sangat Tidak Sesuai / Sangat Tidak Jelas 0
 - 2= Tidak Sesuai / Tidak Jelas
 - 3= Cukup Sesuai / Cukup Jelas
 - 4 = Sesuai / Jelas
 - 5= Sangat Sesuai / Sangat Jelas
 4. Tuliskan komentar, kritik, atau usulan perbaikan kalimat pada kolom "**Komentar dan Saran Perbaikan**" jika diperlukan.
-

Bagian III: Tabel Penilaian Butir Instrumen

Bagian IV: Kesimpulan dan Rekomendasi Validator

Komentar atau Tinjauan Umum (Mohon berikan komentar umum terhadap keseluruhan instrumen, misalnya terkait kesesuaian dengan teori, konsistensi penggunaan istilah, atau hal lain yang perlu diperhatikan).

Kesimpulan Umum: Kesesuaian Indikator dan Capaian Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran : *"Peserta didik dapat melalui kegiatan menyusun bentuk benda, unsur yang menyusun suatu bangun datar, membuat garis lurus pada benda-benda konkret."* Capaian ini menekankan pada:

- Aktivitas konstruktif (menyusun bentuk dari bagian-bagian)
- Penguasaan konsep unsur bangun datar (sisi, sudut, garis lurus)
- Penerapan konsep pada benda konkret

2. Analisis Kesesuaian Indikator :

			Ind
ikator	Kesesuaian	Catatan	
"Disajikan tiga gambar, peserta didik menentukan gambar yang bukan bangun datar (bola)"	☒ Tidak sesuai	Fokusnya pada klasifikasi, bukan kegiatan menyusun atau analisis unsur	

"Disajikan gambar, peserta didik membedakan garis lurus, sudut, dan sisi pada benda konkret"

☒ Sesuai

Mendukung capaian pembelajaran melalui identifikasi unsur pada tahap awal

Indikator menyusun bangun dari potongan bentuk dan menyebutkan unsurnya (disarankan)

☒ Sangat Sesuai

Mengintegrasikan aktivitas menyusun dan analisis unsur seperti yang dituntut capaian

3. Kesimpulan Umum:

Tidak semua indikator yang menguji pengetahuan bentuk secara visual (seperti memilih bola bukan bangun datar) otomatis sesuai dengan capaian pembelajaran yang menuntut **aktivitas menyusun dan analisis unsur bentuk**.

Indikator yang baik harus mencerminkan proses **konkret, konstruktif, dan analitis, seperti menyusun bangun dari potongan, mengidentifikasi sisi dan sudut, serta menggambar garis lurus pada benda nyata**.

☒ **Rekomendasi:** Pilih atau rancang indikator yang memuat **aktivitas nyata dan berpikir analitis** sesuai dengan tuntutan capaian, bukan sekadar pengenalan bentuk secara pasif.

B. Kesimpulan Akhir

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka instrumen ini:

(Mohon beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan)

	Opsi
☐ Instrumen Hasil Belajar Matematika Bangun Datar	Layak Digunakan Tanpa Perbaikan: Instrumen dapat langsung digunakan untuk pengambilan data.
☐ Instrumen Hasil Belajar Matematika Bangun Datar	Layak Digunakan dengan Perbaikan Kecil: Instrumen dapat digunakan setelah merevisi beberapa butir sesuai saran.
☒ Instrumen Hasil Belajar Matematika Bangun Datar	Perlu Perbaikan Mendasar: Instrumen membutuhkan revisi yang signifikan sebelum dapat digunakan.
☐ Instrumen Hasil Belajar Matematika Bangun Datar	Tidak Layak Digunakan: Instrumen ini tidak direkomendasikan untuk digunakan.

Depok, 11 Juli 2025.

Validator,



Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.

Lampiran : 4 Instrumen Soal

Instrumen Hasil Belajar Bangun Datar

Mata Pelajaran : Matematika

Nama : _____

Waktu : 90 menit

Kelas :

Petunjuk Umum:

1. Berdoa sebelum mengerjakan soal sesuai dengan keyakinan masing-masing.
2. Tuliskan identitas dengan jelas dan rapi.
3. Kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu.

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

Perhatikan gambar di bawah ini!



- [illegible]

Perhatikan gambar di bawah ini!



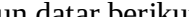
- 2 Benda yang memiliki banyak sudut adalah ...
a. kursi b. meja c. piring

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



- [illegible]

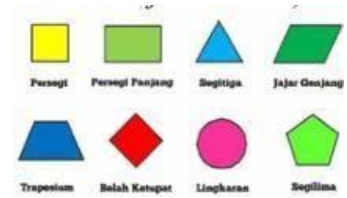
Perhatikan gambar di bawah ini!

5. Bentuk rumah di samping dapat disusun dari bangun datar berikut
- segi tiga dan persegi
 - lingkaran dan persegi panjang
 - persegi dan jajaran jenjang
- 

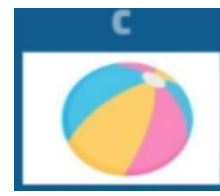
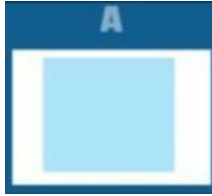


6. Bangun datar persegi memiliki ___sisi dan ___titik sudut adalah ...

- a. 4 sisi sama panjang dan 4 titik sudut
- b. 3 sisi dan 3 titik sudut**
- c. 4 sisi tidak sama panjang dan 2 titik sudut



7. Berikut yang bukan merupakan bangun datar adalah



8. Bangun datar berikut yang memiliki 1 sisi adalah

- a. segi empat
- b. segitiga
- c. lingkaran

9. Banyak sisi pada bangun datar segitiga adalah ...

- a. 3
- b. 4
- c. 5

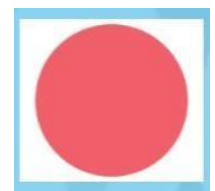
10. Pernyataan yang sesuai dengan bangun datar pada gambar adalah



- a. Memiliki 4 sudut
- b. Mempunyai 4 sisi
- c. Memiliki 3 titik sudut

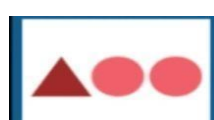
11. Ciri – ciri bangun datar pada gambar yang sesuai disamping

- a. Mempunyai hanya 1 sisi
- b. Mempunyai 3 titik sudut
- c. Tidak memiliki titik sudut



12. Pola selanjutnya untuk mengisi titik – titik diatas adalah

- a.
- b.
- c.



13. Bangun datar yang tepat untuk melengkapi barisan pola pada gambar berikut adalah ...



14. Titik sudut pada gambar disamping adalah

- a. 5
- b. 4
- c. 3



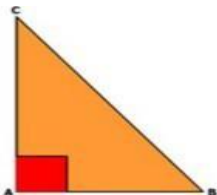
15. Manakah dari gambar ini disebut bangun datar tidak mempunyai sudut adalah



- a. persegi panjang c. lingkaran
b. segiempat

16. Bangun datar yang mempunyai kedua sisi sama panjang dan saling berhadapan adalah ciri dari....

- a. persegi panjang b. segiempat c. segitiga



17. Nama bangun datar ini disebutkan dengan segitiga
siku – siku b. sama sisi c. sama kaki

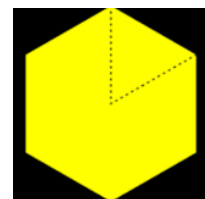
Arah anak panah ini menunjukkan ke arah



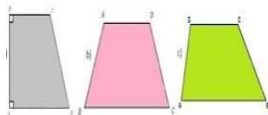
- a. lurus ke kanan c. lurus ke kiri
b. lurus ke atas

19. Nama bangun datar disamping ini adalah

- a. segitiga b. segienam c. segiempat



20. Dalam bangun datar di samping yang menunjukkan segiempat yang memiliki sudut dan sisi



- a. 4 b. 5 c. 6

21. Bangun datar yang memiliki sama sisi ada 4, dan titik sudut 4.

Pernyataan berikut adalah bangun datar yang disebut ...

- a. segitiga b. segiempat c. persegi panjang

22. Bangun datar lingkaran tidak ada titik sudutnya, tapi memiliki....

- a. sisi banyak b. hanya satu sisi c. empat sisi

23. Jumlah semua titik sudut pada gambar 2 segitiga adalah



- a. 4 b. 5 c. 6

24. Bangun datar disamping adalah



- a. bulat b. lingkaran c. oval

25. Bangun datar yang tidak ada pada gambar berikut adalah...



a.



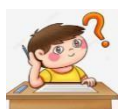
b.



c.



26. Aku memiliki 4 sisi sama panjang. Aku adalah bangun datar ...



a.

b.



c.



27.



Jam dindingku berbentuk ...

a.

lingkaran

b.

trapesium

c.

oval

28. Manakah yang termasuk bangun datar trapesium ...

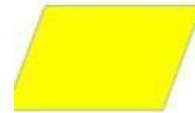
b.



b.



c.



29.



Pada gambar berikut papan tulis berbentuk ...

a.

segitiga

b. persegi Panjang

c. persegi

30.



Aku adalah bangun datar yang dimainkan saat angin bertiup kencang. Aku adalah ...



b.



c.



31. Roda truk berbentuk bangun datar... yang berjumlah...

a. lingkaran dan 10 roda

b. lingkaran dan 5 roda

c. lingkaran dan 4 roda



32.



umahku dibangun dari beberapa bangun datar itu ...

a. Persegi, segitiga dan persegi Panjang

b. Persegi, segitiga dan jajaran genjang

c. Persegi dan segitiga

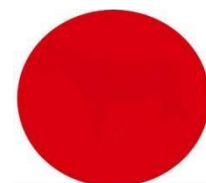
33.

Aku adalah bangun datar ... yang memiliki ... sisi.

a. Lingkaran dan 2 sisi

b. Lingkaran dan 1 sisi

c. Lingkaran dan 0 sisi



34.



Aku memiliki... sudut, sesuai bangun datar berikut.

a.

4

b.

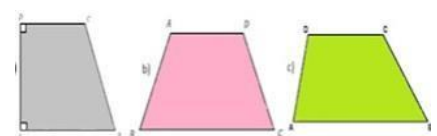
3

c.

2

35. Aku adalah bangun datar ... yang memiliki ... sisi

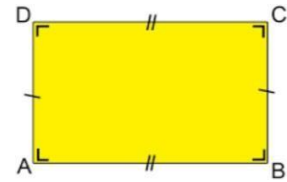
a. Trapesium dan 4 sisi

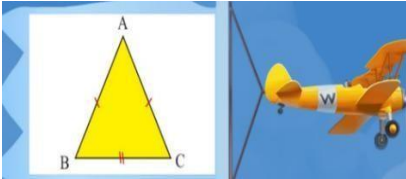


- b. Trapesium dan 5 sisi
- c. Trapesium dan 6 sisi

36.  Namaku adalah ... dengan menghadap ke
- a. Anak panah ke kanan
 - b. Anak panah ke kiri
 - c. Anak panah ke atas

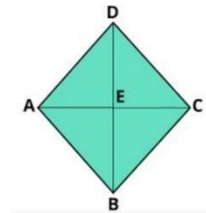
37. Bangun datar disamping berbentuk ... memiliki ... sudut
- a. jajaran genjang dan 4 sudut
 - b. persegi panjang dan 4 sudut
 - c. segitiga dan 3 sudut



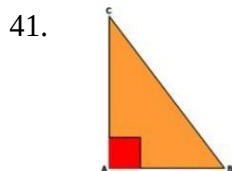
38.  Namaku adalah berbentuk..., sesuai bangun datar berikut.
- a. segibanyak
 - b. segitiga
 - c. oval

39.  Bentuk bangun datar yang cocok sesuai gambar ini adalah ...

- a. belah ketupat
- b. jajaran jenjang
- c. persegi Panjang



40. Bentuk bangun datar yang cocok sesuai gambar ini adalah ...
- a. trapesium
 - b. segi enam
 - c. Belah ketupat



Bangun datar segi tiga siku – siku yang tepat adalah gambar no. ...

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

TABEL PERHITUNGAN UJI COBA INSTRUMEN RELIABILITAS TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Instrumen Penelitian Hasil Belajar SDN Pasar Baru 07 Kelas 3A

Kelas Eksperimen

Tahun 2024 - 2025

PENGETAHUAN (HASIL BELAJAR) Aplikasi Pembelajaran Wordwall

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total	Nilai
1	ADHITAMA ELVAN SYAHREZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
2	Aditya Rifqi Hamizan	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	11	55
3	AISYAH WINATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95
4	ALEA MOCHTAR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85
5	ALENA YAMARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95
6	ALVARO MESSI WIBIYAN	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	14	70
7	ANASTASYA ABIGAIL KRISTIAN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
8	ARSENIO HIZKIL ABQARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	17	85
9	ARVINO XAVIER AL FATIH	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	14	70
10	AZKADINA KIREI SYAHIRA	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	16	80
11	AZZAM KHALIF PUTRA AHMAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	15	75
12	CAHAYA RYANTI	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	12	60
13	CALISTA APRILIA TALITA	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	9	45
14	DARIELLE ACHAZIA FARLY	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	60
15	DIKKRI MUHAMMAD GUMELAR	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	13	65

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total	Nilai
16	FAUZI ADNAN ABIDIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	14	70
17	IBRA AL AYYUBI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14	70
18	Khairunnisa Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	85
19	Lintang Apriliani Kusuma	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	13	65
20	MARWAH CHOIRUNNISA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	14	70
21	Muhamad Azzam Ronaldo	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	14	70
22	MUHAMMAD ALKHADAFI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14	70
23	MUHAMMAD FATIH M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	17	85
24	MUHAMMAD MALIK A.	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	10	50
25	MUHAMMAD SALMAN A.	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
26	NABILA PUTRI ARYANTO	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	9	45
27	RAFFASYA FAHREZI SAPUTRO	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17	85
28	RAIQAL SATRIA PUTRA	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	9	45
29	ROMEESA HUMAIRAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	13	65
30	Shasmira Sheezan Rafania	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	15	75
31	SYERA AULIA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	85
32	VIOLINE ROUFARI ZENOYA M.C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18	90
Jumlah Benar		27	29	30	27	28	24	27	27	27	24	25	18	21	23	20	19	15	16	23	15	465	2325

DISTRIBUSI FREKUENSI MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

KELAS KONTROL (GOOGLE FORMULIR)

No.	Responden	Nilai
9	Bayhaqi Shafi Affandzie	88
2	Ahmad Revan Raditya	83
5	Andiko Febrian Gonzales	83
8	Azka Annisa Alhusna	80
3	Aisyah Qurratu'Aini Tambunan	80
7	Arif Rahman	78
11	Claudia Alya Prasetya	78
31	Wafi Alifah	78
16	Kenzie Faiz Hamizan	73
26	Rizky Ramadhan	73
10	Beby Julia Rainnata Syaputri	70
23	Nabila Putri Utami	70
15	Ihrom Aditia Maulana	70
22	Muhammad Restu Sudarmawan	70
25	Revia Nur Eliza Yuliyanti	63
19	Muhammad Abdurridho	63
1	Abdus Sholah	63
6	Aqilah Nur Achmad	63
14	Fino Ardiansyah	63
4	Akmal Febrian	60
12	Diandra Wahyu Nugroho	60
17	Lexa Phylcia Bouman	60
18	Mawar Azalia Rahmah	57
21	Muhammad Khaisya Januartha	57
27	Sheandy Yudistira Arfin	57
30	Vina Catrin Anglin	57
32	Yoel Siringoringo	53
13	Fakhira Aulia Hafiza	53
28	Sifa Nur Andini	47
20	Muhammad Fadhilah	47
24	Naila Salsabila Oktavianti	42
29	Tirsa Kasih Kilis	42
Jumlah		2081
Rata-rata		65,03
Varian		151,8377
Standar Deviasi		12,322244
Median		63,00
Modus		63,00

TABEL DATA DISTRIBUSI FREKUENSI ANGKET KELAS KONTROL (GOOGLE FORMULIR)								
Kelas Interval			Nilai Tengah	Batas Nyata		Frekuensi		
				Batas Bawah	Batas Atas	Absolut	Kumulatif	Relatif
42	..	49	46	41,5	49,5	4	4	12,50%
50	..	57	54	49,5	57,5	6	10	18,75%
58	..	65	62	57,5	65,5	8	18	25,00%
66	..	73	70	65,5	73,5	6	24	18,75%
74	..	81	78	73,5	81,5	5	29	15,63%
82	..	89	86	81,5	89,5	3	32	9,38%
Jumlah						32		100%

a. Menentukan Rentang (R)

R = Data Tertinggi - Data Terendah

$$88 - 42 = 46$$

b. Menentukan banyak kelas interval (K)

K = 1 + 3,3 Log n

$$1 + 3,3 \log 32 = 1 + 3,3 \cdot 1,50515 = 1 + 4,97 = 5,97 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

c. Menentukan panjang kelas interval (i)

i = R/K

$$7,666667 \approx 8$$

d. Syarat k.i > R + 1

$$48 > 47$$

Memenuhi Syarat

MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL	
Mean	65,03
Median	63,00
Mode	63,00
Std. Deviation	12,32
Variance	151,84
Minimum	42
Maximum	88
Sum	2081

DISTRIBUSI FREKUENSI MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

KELAS EKSPERIMEN (APLIKASI *WORDWALL*)

No.	Responden	Nilai
9	Bayhaqi Shafi Affandzie	100
2	Ahmad Revan Raditya	100
5	Andiko Febrian Gonzales	100
8	Azka Annisa Alhusna	100
3	Aisyah Qurratu'Aini Tambunan	93
7	Arif Rahman	93
11	Claudia Alya Prasetya	93
31	Wafi Alifah	90
16	Kenzie Faiz Hamizan	90
26	Rizky Ramadhan	90
10	Bebby Julia Rainnata Syaputri	86
23	Nabila Putri Utami	86
15	Ihrom Aditia Maulana	86
22	Muhammad Restu Sudarmawan	86
25	Revia Nur Eliza Yuliyanti	86
19	Muhammad Abdurridho	80
1	Abdus Sholah	80
6	Aqilah Nur Achmad	80
14	Fino Ardiansyah	78
4	Akmal Febrian	78
12	Diandra Wahyu Nugroho	78
17	Lexa Phylisia Bouman	78
18	Mawar Azalia Rahmah	73
21	Muhammad Khaisya Januartha	73
27	Sheandy Yulistira Arfin	70
30	Vina Catrin Anglin	70
32	Yoel Siringoringo	67
13	Fakhira Aulia Hafiza	67
28	Sifa Nur Andini	67
20	Muhammad Fadhilah	62
24	Naila Salsabila Oktavianti	62
29	Tirsa Kasih Kilis	55
Jumlah		2597
Rata-rata		81,16
Varian		149,61996
Standar Deviasi		12,231924
Median		80,00
Modus		86,00

TABEL DATA DISTRIBUSI FREKUENSI ANGKET KELAS EKSPERIMEN (APLIKASI <i>WORDWALL</i>)								
Kelas Interval			Nilai Tengah	Batas Nyata		Frekuensi		
				Batas Bawah	Batas Atas	Absolut	Kumulatif	Relatif
55	..	62	59	54,5	62,5	3	3	9,38%
63	..	70	67	62,5	70,5	5	8	15,63%
71	..	78	75	70,5	78,5	6	14	18,75%
79	..	86	83	78,5	86,5	8	22	25,00%
87	..	94	91	86,5	94,5	6	28	18,75%
95	..	102	99	94,5	102,5	4	32	12,50%
Jumlah						32		100%

a. Menentukan Rentang (R)

R = Data Tertinggi - Data Terendah

$$100 - 55 = 45$$

b. Menentukan banyak kelas interval (K)

$K = 1 + 3,3 \log n$

$$1 + 3,3 \log 32 = 1 + 3,3 \times 1,50515 = 1 + 4,97 = 5,97 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

c. Menentukan panjang kelas interval (i)

$i = R/K$

$$7,5 / 6 = 1,25$$

d. Syarat $k.i > R + 1$

$$1,25 \times 6 = 7,5 < 46$$

Memenuhi Syarat

MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN	
Mean	81,16
Median	80,00
Mode	86,00
Std. Deviation	12,23
Variance	149,62
Minimum	55
Maximum	100
Sum	2597

DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR MATEMATIKA

KELAS KONTROL (GOOGLE FORMULIR)

No.	Responden	Nilai
4	Akmal Febrian	90
13	Fakhira Aulia Hafiza	87
18	Mawar Azalia Rahmah	87
23	Nabila Putri Utami	83
1	Abdus Sholah	83
7	Arif Rahman	80
28	Sifa Nur Andini	80
31	Wafi Alifah	80
12	Diandra Wahyu Nugroho	77
27	Sheandy Yulistira Arfin	77
2	Ahmad Revan Raditya	77
21	Muhammad Khaisya Januarta	73
9	Bayhaqi Shafi Affandzie	73
29	Tirsa Kasih Kilis	73
3	Aisyah Qurratu'Aini Tambunan	73
15	Ihrom Aditia Maulana	70
8	Azka Annisa Alhusna	70
16	Kenzie Faiz Hamizan	70
25	Revia Nur Eliza Yuliyanti	67
10	Beby Julia Rainnata Syaputri	67
22	Muhammad Restu Sudarmawan	67
32	Yoel Siringoringo	67
6	Aqilah Nur Achmad	67
20	Muhammad Fadhillah	63
11	Claudya Alya Prasetya	63
19	Muhammad Abdurridho	63
24	Naila Salsabila Oktavianti	60
30	Vina Catrin Anglin	60
5	Andiko Febrian Gonzales	56
14	Fino Ardiansyah	56
17	Lexa Phylcia Bouman	56
26	Rizky Ramadhan	50
Jumlah		2265
Rata-rata		70,78
Varian		101,91835
Standar Deviasi		10,095462
Median		70,00
Modus		67,00

TABEL DATA DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR KELAS KONTROL (GOOGLE FORMULIR)								
Kelas Interval			Nilai Tengah	Batas Nyata		Frekuensi		
				Batas Bawah	Batas Atas	Absolut	Kumulatif	Relatif
50	..	56	53	49,5	56,5	4	4	12,50%
57	..	63	60	56,5	63,5	5	9	15,63%
64	..	70	67	63,5	70,5	8	17	25,00%
71	..	77	74	70,5	77,5	7	24	21,88%
78	..	84	81	77,5	84,5	5	29	15,63%
85	..	91	88	84,5	91,5	3	32	9,38%
Jumlah						32		100%

a. Menentukan Rentang (R)

R = Data Tertinggi - Data Terendah

$$90 - 50 = 40$$

b. Menentukan banyak kelas interval (K)

$K = 1 + 3,3 \log n$

$$1 + 3,3 \log 32$$

$$1 + 3,3 \cdot 1,50515$$

$$1 + 4,97$$

$$5,97 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

c. Menentukan panjang kelas interval (i)

$i = R/K$

$$6,666667 \approx 7$$

d. Syarat $k \cdot i > R + 1$

$$42 > 41$$

Memenuhi Syarat

HASIL BELAJAR KELAS KONTROL	
Mean	70,78
Median	70,00
Mode	67,00
Std. Deviation	10,10
Variance	101,92
Minimum	50
Maximum	90
Sum	2265

DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR MATEMATIKA

KELAS EKSPERIMEN (APLIKASI *WORDWALL*)

No.	Responden	Nilai
18	Muhammad Abdul Jailani	100
21	Putri Nabila Kirana	100
27	Stefhani Sarah Angelica	100
32	Anita Febriani	100
2	Ahmad Deva Febriansyah	100
5	Ananda Aisyah Ramadani	96
9	Cantika Dewi	96
13	Fiola Theresia Siahaan	93
15	Jelita Maranatha Siagian	93
17	Muhamad Ibnu Hafidz	93
1	Achmad Rayhan	93
20	Oliviana Valen Rosihol Sidabutar	90
7	Bagas Nurwahid	90
3	Aldin Mawaridz	90
25	Salsa Ghaken Putri Only	90
10	Daniel Kevin Sitompul	90
30	Wisnu Rayhanun Sugiarto	87
11	Dhafa Maulana Syabillah	87
23	Reinasya Jilzya	83
28	Vito Dwi Pratama	83
31	Zahir Arafay Jibril	83
4	Alfarizy Utomo Tri Hatmojo	83
8	Bima Santoso	80
19	Munifah Aleesya Dania	80
14	Gada Mahesa Suro	78
22	Rafan Maqil Ghaisan	78
16	Josua Panangian Silalahi	78
24	Ridho Ilham	73
6	Azira Tri Chaerany	73
29	Widya Nur	70
26	Setya Rizky Rahmadani	70
12	Elin Erlina	67
Jumlah		2767
Rata-rata		86,47
Varian		95,547379
Standar Deviasi		9,774834
Median		88,50
Modus		100,00

TABEL DATA DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (APLIKASI *WORDWALL*)

Kelas Interval			Nilai Tengah	Batas Nyata		Frekuensi		
				Batas Bawah	Batas Atas	Absolut	Kumulatif	Relatif
67	..	72	70	66,5	72,5	3	3	9,38%
73	..	78	76	72,5	78,5	5	8	15,63%
79	..	84	82	78,5	84,5	6	14	18,75%
85	..	90	88	84,5	90,5	7	21	21,88%
91	..	96	94	90,5	96,5	6	27	18,75%
97	..	102	100	96,5	102,5	5	32	15,63%
Jumlah						32		100%

a. Menentukan Rentang (R)

R = Data Tertinggi - Data Terendah

$$100 - 67 = 33$$

b. Menentukan banyak kelas interval (K)

$K = 1 + 3,3 \log n$

$$1 + 3,3 \log 32$$

$$1 + 3,3 \cdot 1,50515$$

$$1 + 4,97$$

97 di bulatkan menjadi 6

c. Menentukan panjang kelas interval (i)

$i = R/K$

$$5,5 \cdot 6$$

d. Syarat $k \cdot i > R + 1$

$$36 > 34$$

Memenuhi Syarat

HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

Mean	86,47
Median	88,50
Mode	100,00
Std. Deviation	9,77
Variance	95,55
Minimum	67
Maximum	100
Sum	2767

PERHITUNGAN UJI NORMALITAS *CHI KUADRAT* MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

KELAS KONTROL (*GOOGLE FORMULIR*)

UJI NORMALITAS ANGKET KELAS KONTROL (GOOGLE FORMULIR)													
KELAS		fo	BK		nilai z		luas z		l	fe	[fe-fo]	[fe-fo] ²	[fe-fo] ² /fe
42	49	4	41,5	49,5	-1,94	-1,27	0,4738	0,3980	0,0758	2,4	-1,6	2,48	1,02
50	57	6	49,5	57,5	-1,27	-0,60	0,3980	0,2257	0,1723	5,5	-0,5	0,24	0,04
58	65	8	57,5	65,5	-0,60	0,06	0,2257	0,0239	0,2496	8,0	0,0	0,00	0,00
66	73	6	65,5	73,5	0,06	0,73	0,0239	0,2673	0,2434	7,8	1,8	3,20	0,41
74	81	5	73,5	81,5	0,73	1,40	0,2673	0,4192	0,1519	4,9	-0,1	0,01	0,00
82	89	3	81,5	89,5	1,40	2,06	0,4192	0,4803	0,0611	2,0	-1,0	1,00	0,56
		32								30,5312			2,0380
X ² hitung	2,0380		x2 hitung < x2 tabel, maka Ho diterima dan dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal										
X ² tabel	11,07049769												

PERHITUNGAN UJI NORMALITAS *CHI KUADRAT* MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
KELAS EKSPERIMEN & KELAS KONTROL (APLIKASI WORDWALL)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.101	31	.200*	.948	31	.133
Kelas Eksperimen	.105	31	.200*	.959	31	.270

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

a. Lilliefors Significance Correction

PERHITUNGAN UJI NORMALITAS *CHI KUADRAT* HASIL BELAJAR MATEMATIKA

KELAS EKSPERIMEN & KELAS KONTROL (*APLIKASI WORDWALL*)

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.138	31	.138	.965	31	.402
Kelas Eksperimen	.139	31	.132	.972	31	.567

a. Lilliefors Significance Correction

PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS FISHER MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
UJI HOMOGENITAS MOTIVASI
MENGGUNAKAN UJI FISHER

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	Based on Mean	.154	1	60	.696
	Based on Median	.169	1	60	.682
	Based on Median and with adjusted df	.169	1	58.807	.682
	Based on trimmed mean	.165	1	60	.686

PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS FISHER HASIL BELAJAR MATEMATIKA

**UJI HOMOGENITAS HASIL BELAJAR
MENGUNAKAN UJI FISHER**

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1.187	1	60	.280
	Based on Median	.903	1	60	.346
	Based on Median and with adjusted df	.903	1	58.856	.346
	Based on trimmed mean	1.181	1	60	.282

:

PERHITUNGAN UJI-T MOTIVASI BELAJAR

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Motivasi	Equal variances assumed	.154	.696	2.481	60	.008	.016	3.80645	1.53398	.73803	6.87487
	Equal variances not assumed			2.481	59.413	.008	.016	3.80645	1.53398	.73740	6.87550

PERHITUNGAN UJI-T HASIL BELAJAR

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	1.187	.280	-4.963	60	<,001	<,001	-10.29032	2.07349	-14.43791	-6.14273
	Equal variances not assumed			-4.963	58.401	<,001	<,001	-10.29032	2.07349	-14.44025	-6.14040

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	32	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,702	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	29,59	41,797	,323	,693
VAR00002	29,66	41,652	,316	,692
VAR00003	29,66	41,394	,361	,690
VAR00004	29,56	41,802	,344	,692
VAR00005	29,47	42,322	,342	,695
VAR00006	29,75	41,097	,379	,688
VAR00007	29,47	42,193	,376	,694
VAR00008	29,47	42,451	,308	,696
VAR00009	29,53	42,193	,292	,695
VAR00010	29,69	41,512	,328	,691
VAR00011	29,47	42,193	,376	,694
VAR00012	29,84	41,555	,293	,693
VAR00013	29,88	41,532	,296	,692
VAR00014	29,53	41,612	,331	,692
VAR00015	29,63	41,274	,399	,688
VAR00016	29,56	41,544	,396	,690
VAR00017	29,66	41,652	,316	,692
VAR00018	29,56	41,544	,396	,690
VAR00019	29,56	41,802	,344	,692
VAR00020	29,78	41,209	,354	,689
VAR00021	15,19	10,931	1,000	,712

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

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

Lampiran. 7 : Daftar Tabel

TABEL NILAI-NILAI “r” *PRODUCT MOMENT*

n	Tarf Signifikansi		n	Tarf Signifikansi		n	Tarf Signifikansi	
	0,05	0,01		0,05	0,01		0,05	0,01
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,205	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,533	0,681	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	,0210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,487	0,623	40	0,412	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,600	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,116
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,091	0,091
23	0,414	0,526	47	0,288	0,372	900	0,086	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,081	
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

TABEL LUAS DI BAWAH LENGKUNGAN NORMAL STANDAR DARI 0 S/D Z

Z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0.0	0000	0004	0080	0120	0160	0199	0239	0279	0319	0359
0.1	0398	0438	0478	0517	0557	0596	0636	0675	0714	0745
0.2	0793	0832	0871	091	0948	0987	1026	1064	1103	1141
0.3	1179	1217	1255	1293	1331	1368	1406	1443	1480	1517
0.4	1554	1591	1628	1664	1700	1736	1772	1808	1844	1878
0.5	1915	1950	1985	2019	2054	2088	2123	2157	219	2224
0.6	2258	2291	2324	2357	2389	2422	2454	2486	2518	2549
0.7	258	2612	2642	2673	2704	2734	2764	2794	2823	2852
0.8	2881	2910	2939	2967	2996	3032	3051	3078	3106	3133
0.9	3159	3186	3212	3238	3264	3289	3315	334	3365	3389
1.0	3413	3438	3461	3485	3508	3531	3554	3577	3599	3621
1.1	3643	3665	3686	3708	3729	3749	377	3790	381	383
1.2	3848	3869	3888	3907	3925	3944	3962	3980	3997	4015
1.3	4032	4049	4066	4082	4099	4115	4131	4147	4162	4177
1.4	4192	4207	4222	4236	4251	4265	4279	4292	4306	4319
1.5	4332	4345	4357	437	4382	4394	4406	4418	4429	4441
1.6	4452	4463	4474	4484	4495	4505	4515	4525	4535	4545
1.7	4554	4564	4573	4582	4591	4599	4608	4616	4625	4633
1.8	4541	4649	4656	4664	4671	4678	4686	4693	4699	4706
1.9	4713	4719	4726	4737	4738	4744	475	4756	4761	4767
2.0	4772	4778	4783	4788	4793	4789	4803	4808	4812	4817
2.1	4821	4826	483	4834	4838	4842	4846	485	4854	4857
2.2	4861	4864	4868	4871	4875	4878	4881	4884	4887	489
2.3	4893	4896	4898	4901	4904	4906	4909	4911	4913	4916
2.4	4918	492	4922	4925	4927	4929	4931	4932	4934	4936
2.5	4938	494	4941	4943	4945	4946	4948	4949	4951	4952
2.6	4953	4955	4956	4957	4959	496	4961	4962	4963	4964
2.7	4965	4866	4967	4968	4969	497	4971	4972	4973	4974
2.8	4974	4975	4976	4977	4977	4978	4979	4979	498	4981
2.9	4981	4982	4982	983	4984	4984	4985	4985	4986	4986
3.0	4987	4987	4987	4988	4988	4989	4989	4989	499	499
3.1	499	4991	4991	4991	4992	4992	4992	4992	4993	4993
3.2	4993	4993	4994	4994	4994	4994	4994	4995	4995	4995
3.3	4995	4995	4995	4996	4996	4996	4996	4996	4996	4997
3.4	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997
3.5	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998
3.6	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998
3.7	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3.8	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3.9	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000

TABEL NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Tarf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0.455	1.074	1.642	2.706	3.481	6.635
2	0.139	2.408	3.219	3.605	5.591	9.210
3	2.366	3.665	4.642	6.251	7.815	11.341
4	3.357	4.878	5.989	7.779	9.488	13.277
5	4.351	6.064	7.289	9.236	11.070	15.086
6	5.348	7.231	8.558	10.645	12.592	16.812
7	6.346	8.383	9.803	12.017	14.067	18.475
8	7.344	9.524	11.030	13.362	15.507	20.090
9	8.343	10.656	12.242	14.684	16.919	21.666
10	9.342	11.781	13.442	15.987	18.307	23.209
11	10.341	12.899	14.631	17.275	19.675	24.725
12	11.340	14.011	15.812	18.549	21.026	26.217
13	12.340	15.19	16.985	19.812	22.368	27.688
14	13.332	16.222	18.151	21.064	23.685	29.141
15	14.339	17.322	19.311	22.307	24.996	30.578
16	15.338	18.418	20.465	23.542	26.296	32.000
17	16.337	19.511	21.615	24.785	27.587	33.409
18	17.338	20.601	22.760	26.028	28.869	34.805
19	18.338	21.689	23.900	27.271	30.144	36.191
20	19.337	22.775	25.038	28.514	31.410	37.566
21	20.337	23.858	26.171	29.615	32.671	38.932
22	21.337	24.939	27.301	30.813	33.924	40.289
23	22.337	26.018	28.429	32.007	35.172	41.638
24	23.337	27.096	29.553	33.194	35.415	42.980
25	24.337	28.172	30.675	34.382	37.652	44.314
26	25.336	29.246	31.795	35.563	38.885	45.642
27	26.336	30.319	32.912	36.741	40.113	46.963
28	27.336	31.391	34.027	37.916	41.337	48.278
29	28.336	32.461	35.139	39.087	42.557	49.588
30	29.336	33.530	36.250	40.256	43.775	50.892

TABEL NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

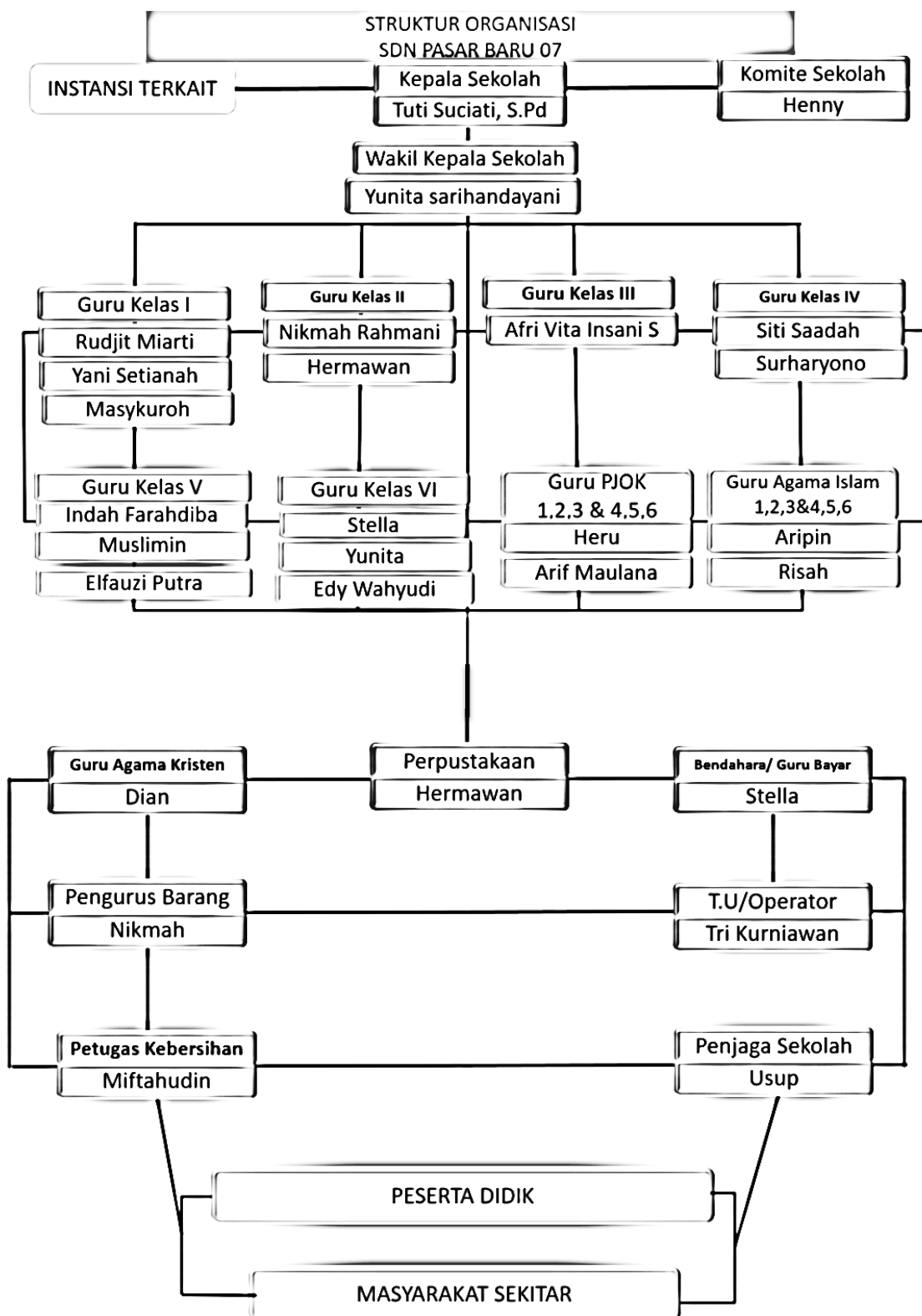
Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.26	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.26	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.48	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92

TABEL NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI “t”

α untuk uji dua fihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu fihak {one tail test}						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,563	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
To	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 8 : Struktur Organisasi



Lampiran 9 : Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS EKSPEERIMEN (PRE-TEST)



DOKUMENTASI PENELITIAN (PEMBELAJARAN INTERAKTIF)



DOKUMENTASI PENELITIAN (PEMBELAJARAN INTERAKTIF)



DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS EKSPEERIMEN (POST-TEST)





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.sps.uhamka.ac.id

Nomor : 810/B.04.02/2025
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian**

23 Dzulkaidah 1446 H
21 Mei 2025 M

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Pasar Baru 07
Jln. Krekot Bunder III/No,I
Kec. Sawah Besar Jakarta Pusat.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada
mahasiswa kami :

N a m a : **Nikmah Rahmani**
NIM : 2309087053
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

***"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap
Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika
Bangun Datar Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Pasar Baru 07".***

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

***Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.***

Kaprodi Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur SPs (Sebagai laporan)

Lampiran 10 Surat Keterangan



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PASAR BARU 07

E-mail: sdnpb07@gmail.com, Telp. 02129922152
Jalan Krekot Bunder III Rt 001/005, Kelurahan Pasar Baru, Kecamatan Sawah Besar
Kota Administrasi Jakarta Pusat 10710

Npsn : 20104645

SURAT KETERANGAN

No: 105/PK.01.01

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tuti Suciati, S. Pd.
NIP : 197310011997032001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.1, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Pasar baru 07

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nikmah Rahmani
NIM : 2309080753
Program Study : Strata 2/Pascasarjana
Fakultas : Pendidikan Dasar
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

Adalah benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian ***"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada pelajaran Matematika Bangun Datar Kelas III SDN Pasar Baru 07"*** pada hari Kamis, 12 Juni 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 12 Juni 2025

Kepala Sekolah


Tuti Suciati, S. Pd.
NIP. 197310011997032001

Lampiran 11 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Nikmah Rahmani, lahir di Jakarta 13 Agustus 1972. Dari pasangan Alm.Bapak H. Murtadho Said dan Almh. Ibu Aisyah yang merupakan anak keenam dari tujuh bersaudara. Pendidikan dasar di SD Negeri Johar Baru 32 Pagi, kemudian SMP Negeri 2 Jakarta, dan SMA Negeri 30 Rawasari Jakarta.

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Terbuka Jakarta lulus tahun 2011. Tahun 2024 melanjutkan Pendidikan pada Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta pada Program Studi Megister Pendidikan Dasar (Pendas).

Karir sebagai guru dimulai sejak tahun 2003 di Sekolah Dasar Negeri Pasar Baru 10 sebagai honorer dan masih mengajar di Sekolah Dasar Negeri Pasar Baru 07 diangkat sebagai ASN tahun 2014 sampai sekarang.

Menikah dengan Daryamun, dikaruniai satu orang putra yaitu Maulana Nur Rahman sedang menempuh pendidikan di Universitas Sahid Pamulang Jakarta Selatan semester 7 tahun ini.