

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA KELAS V DI SD
AR- RAHMAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

FATIMATUZ ZAHRO

NPM.2002090250



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 13 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Lilik Hidayat P, M.Pd

1.

2. Dr. Mandra Saragih, M.Hum

2.

3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
15/05-2024	Revisi letak halaman	
3/06-2024	Revisi jarak paragraf	
11/06-2024	Mensempurnakan ulang bagian kesimpulan	
5/07-2024	Revisi Bab IV .	
26/07-2024	Perbaikan tabel hasil penelitian	
29/07-2024	Lampiran.	
6/08-2024	Acc Sidang	

Medan, Agustus 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman.” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Agustus 2024
Yang menyatakan




Fatimatuz Zahro
NPM. 2002090250

ABTRAK

Fatimatuz Zahro, 2002090250. Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar- Rahman. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas belajar matematika kelas V di SD Ar- Rahman. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan kelompok *one group pretest-posttest design*. Poulasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Ar-Rahman yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata-rata siswa yang menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa tanpa menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* yaitu 57 banding 82. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* yaitu 80. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sesudah menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* yaitu 100. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji t pada taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 \leq 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima H_0 ditolak. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat ssignifikan antara pretest dan posttest dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas belajar siswa kelas V di SD Ar-Rahman.

Kata Kunci : *Game* edukatif, *Wordwall*, Kreativitas, SD Ar-Rahman

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya sehingga peneliti mampu menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengaruh Penguunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V Di SD Ar-Rahman ” Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akadmik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr.Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku ketua Prodi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan

masuk dan arahan.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi ilmu selama saya belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru SD Ar- Rahman Medan yang telah memberikan semangat dan mendukung penyusunan skripsi saya ini.
9. Kedua orang tua saya tercinta , yang telah melahirkan saya ke dunia karena saya yakin dan percaya walaupun mereka telah tiada pencapaian yang saya rasakan adalah berkat doa-doa mereka semasa hidupnya.
10. Kakak, Abang, dan Saudara-saudara saya seluruhnya terimakasih telah mensupport dalam hal materi maupun doa.
11. Sahabat saya Sri Atica NH, S.P., Rabiatur Rabbaniyah S.Pd., Nadiatul Aula, S.Hut., Anggi Pratiwi, Cindy Atika, yang sudah dianggap layak saudara saya ucapkan terimakasih telah membantu baik dari segi apapun dan untuk hari hari yang telah dijalani bersama hingga dunia perkuliahan tidak datar dan gelap.
12. Musyrifah saya yang selalu memberikan dorongan dan ilmu serta arahan yang penuh hikmah, sehingga menjadikan saya bersemangat mencapai tujuan dan menjadikan hidup ini penuh warna. Terimakasih Kak Eka Fakhirah Daaniys.
13. Adik-adik saya Viridy, Azzu dan lain lain yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, semoga maroon ini bukan hanya sebagai wadah untuk huru hara tapi untuk ladang dalam berfastabiqul khoirot.
14. Seluruh jamaah dakwah di mahalli UMSU yang senantiasa menguatkan dan memberikan energi positif, sehingga saya belajar banyak hal dan semoga semakin

menembus batas dan melesat lebih jauh.

15. Guru, pj, kakk, serta penasehat yang baik yang selalu memberikan ilmu serta arahan yang penuh hikmah melalui kontennya maupun secara langsung.

Terimakasih kk Indha Husyaima Daaniys.

16. Seluruh penghuni rubin UMSU tercinta, yang menemani hari-hari saya.

Terimakasih Pj terbaik rubin, kk khana manis dan baik hati.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan, belum sempurna, serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidik umumnya dan khususnya pada peneliti. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 11 Agustus 2024

Penulis

EATIMATUZ ZAHRO
NPM: 2002090250

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teori	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 <i>Game</i> Edukatif Berbasis <i>Wordwall</i>	15
2.1.3 Kreativitas Belajar Siswa.....	20
2.2 Kerangka Konseptual	27
2.4 Hipotesis	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian	30
3.2 Populasi dan Sampel.....	30
3.3 Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	31
3.4 Instrumen Penelitian	33
3.5 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Uji Validitas	72
4.1.2 Uji Reliabilitas	74
4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian.....	76
4.2 Uji Hipotesis	80
4.3 Hasil Pembahasan	82
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Populasi Distribusi Penerima Perlakuan	31
Tabel 3.3 Aspek Kreatifitas Siswa	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal.....	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Template Game Wordwall</i>	18
Gambar 2.2 Menu Pengaturan.....	19
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Matematika	45
Lampiran 2 Lembar Wawancara Guru.....	57
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	59
Lampiran 4 Tes Soal matematika.....	69
Lampiran 5 Materi.....	73
Lampiran 6	88
Lampiran 7	90
Lampiran 8	104
Lampiran 9	106
Lampiran 10	108
Lampiran 11	110
Lampiran 12	112
Lampiran 13	115
Lampiran 14	118
Lampiran 15	121
Lampiran 17	123
Lampiran 18	128
Lampiran 19	130
Lampiran 20	134

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan

dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Menurut (Manurung, 2021) Internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar merupakan sebuah pembelajaran. Aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pembelajar ada di proses ini. Pembelajaran diaplikasikan oleh guru mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi yang didukung oleh alat bantu yang sesuai. Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. Menurut (Rahma et al., 2021) kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut Robert Sternberg dalam (Kusumawardani, 2013) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, dan orisinal serta bermanfaat dan beradaptasi dengan lingkungan. Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran matematika di SD kurang diminati oleh siswa karena kurang efektif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini juga dirasakan oleh beberapa siswa kelas V SD Ar-Rahman yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan dalam penerimaan setiap materi yang diajarkan guru pada siswa. Sangat dibutuhkan gebrakan baru berupa kreativitas dalam menggunakan media edukatif di era digital saat ini yaitu suatu media edukatif

berbasis wordwall yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika

Menurut (Nisa & Susanto, 2022) era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. Menurut (Purwati & Nugroho, 2018) terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Karena adanya kebijakan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan pada 8 januari 2024, guru telah memiliki laptop dan ketersediaan infocus, berpijak dan melihat kondisi sekolah SD Ar-Rahman. Diperoleh data bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran belum dilakukan sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berupa wawancara yang menggambarkan pendapat guru bahwa penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak. Hal tersebut berakibat kepada siswa yang mengalami demotivasi karena rasa bosan dan jenuh karena pembelajaran berpaku pada buku dan peran komunikasi guru. Wawancara khusus dengan guru kelas atas memberikan narasi bahwa sebagai guru di

sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif juga inovatif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Solusi untuk menumbuhkan semangat siswa adalah menggunakan alat bantu mengajar yang menarik seperti wordwall.

Menurut (Lestari, 2021) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat.

Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru (Susanto et al., 2020). Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat

mempengaruhi motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal ini menjadi sebuah hal yang sangat fundamental untuk sebuah kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, dalam hal ini adalah penggunaan game edukasi berbasis wordwall dijadikan sebagai fokus dalam penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kreativitas siswa terhadap pembelajaran matematika

2. Rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis digital.
3. Menurunnya kreativitas siswa karena kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru karena masih menerapkan metode ceramah ke siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *game wordwall* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengerjakan soal pada materi sifat-sifat bangun ruang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian diatas yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas belajar matematika sebelum menggunakan *game* edukatif berbasis *Wordwall* di SD Ar-Rahman?
2. Bagaimana kreativitas belajar matematika setelah menggunakan *game* edukatif berbasis *Wordwall* di SD Ar-Rahman?
3. Apakah terdapat pengaruh *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di Sd Ar- Rahman?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa sebelum menggunakan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* di SD Ar-Rahman.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa setelah menggunakan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* di SD Ar-Rahman.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar siswa ketika menggunakan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* di SD Ar-Rahman.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yaitu berupa *game* edukatif berbasis *wordwall*.
- b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti sejenis, mengingat masih minimnya referensi untuk mengadakan penelitian ini.
- c. Dijadikan bahan untuk menentukan langkah peningkatan kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif.
 - 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya tentang penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dengan lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau teknik yang digunakan untuk merangsang indera dan membantu siswa belajar dengan lebih mudah. Menurut (Rahmattullah, 2011) Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, atau teknik yang digunakan untuk menarik minat dan membantu siswa belajar lebih efektif.

Menurut McLuhan dalam (Rahmadani & Nurdin, 2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi secara aktif dan efektif.

Menurut (Arsyad et al., 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi secara aktif dan efektif.

Menurut (Priyanda, 2020) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi secara aktif dan efektif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi dan membantu interaksi pendidik dengan peserta didik untuk merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah keuntungan atau nilai tambah yang diperoleh dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (A. P. Wulandari et al., 2023), manfaat media pembelajaran terbagi menjadi 8 kategori:

a) Penyampaian Materi Pelajaran yang Seragam

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang sama kepada semua siswa, sehingga tercipta keseragaman dalam proses belajar mengajar. Hal ini penting untuk memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan belajar yang sama.

b) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Penggunaan media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi dengan lebih jelas dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

c) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Media pembelajaran membantu guru menciptakan proses belajar mengajar yang lebih interaktif. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

d) Efisiensi dalam Waktu dan Tenaga

Penggunaan media pembelajaran membantu guru menghemat waktu dan tenaga dalam proses belajar mengajar. Hal ini memungkinkan guru untuk fokus pada hal-hal yang lebih penting, seperti memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik.

e) Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini karena media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan mendalam.

f) Media Memungkinkan Proses Pembelajaran Dilakukan di Mana Saja dan Kapan Saja

Media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar di mana saja dan kapan saja, tidak hanya di ruang kelas. Hal ini memungkinkan siswa

untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing.

- g) Media Dapat Menumbuhkan Sikap Positif Peserta Didik Terhadap Materi Serta Proses Belajar dan Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar mengajar. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

- h) Mengubah Peran Guru ke Arah yang Lebih Positif dan Produktif

Penggunaan media pembelajaran membantu mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat menjadi fasilitator dan motivator belajar bagi siswa.

Sementara itu (Ibrahim et al., 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ialah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengembangkan dan menuntun perhatian siswa sehingga dapat menumbukan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan, indera, ruang dan waktu. Objek yang ditampilkan di dalam kelas bisa diubah dengan slide, foto, film. Sekalipun objek yang sangat kecil bisa disajikan bantuan mikroskop, film, foto, slide. Begitu pun dengan kejadian langka yang

terjadi di masa lalu bisa di tayangkan dalam bentuk rekaman video, foto, film, slide.

- 4) Media pembelajaran bisa membagikan pengalaman bersama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya.

Berdasarkan beberapa para ahli di atas maka bisa disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi guru, yaitu: Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar atau materi pembelajaran kepada siswanya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang berkualitas.
- 2) Manfaat bagi siswa, yaitu bisa meningkatkan motivasi siswa dan perhatian siswa, serta minat belajar siswa, sehingga siswa dapat menganalisis materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik serta terjadinya situasi belajar yang menyenangkan makan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat memudahkan siswa untuk memahaminya.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rusman dalam (N. Wulandari & Sholihin, 2019) mengatakan bahwa ada lima jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual merupakan media yang hanya bisa dilihat dengan Indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan berupa gambar diam atau bergerak.
- 2) Media Audio ialah media yang media mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

keinginan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

- 3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan gabungan antara audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio visual adalah program video/ televisi dan program slide suara (sound slide).
- 4) Kelompok media penyaji, media ini sebagaimana diungkapkan Donald T.Tosti dan John R.Ball dikelompokkan kedalam tujuh jenis yaitu:
 - a) Kelompok pertama; grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - b) Kelompok kedua; media proyeksi diam
 - c) Kelompok ketiga; media audio
 - d) Kelompok keempat; media audio
 - e) Kelompok kelima; media gambar hidup / film
 - f) Kelompok keenam; media televisi
 - g) Kelompok ketujuh; multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek adalah media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya dan lain sebagainya.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Abidin, 2017) ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Ketepatan alat bantu yang dipilih dalam proses pembelajaran, Artinya mediapembelajaran yang dipilih sudah disesuaikan dengan tujuan atau kemampuanpembelajaran yang diterapkan sebelumnya.
- 2) Bisa digunakan untuk dukungan yang kuat terhadap isi materi pembelajaran,Jadi seperti hal nya materi pembelajaran nyata dengan prinsip dan konsep, serta generalisasi membutuhkan bantuan dari perangkat pembelajaran sehingga siswa cepat memahami.
- 3) Mudah untuk didapatkan, artinya yaitu media pembelajaran yang mudah untuk didapatkan dan diperoleh serta dalam penggunaan nya tidak sulit sehingga mudah digunakan saat proses pembelajaran.
- 4) Keterampilan dalam membuat media, Maksudnya ialah Secanggih apapun media yang ada jika kita tidak mengetahui cara penggunaanya maka akan sia-sia. Memiliki banyak waktu saat digunakan, untuk bisa digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 5) Alat yang dipilih harus memiliki kesesuaian dengan perkembangan siswa.

Sedangkan menurut (Harahap & Siregar, 2018) mengatakan bahwa guru memilih salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan dasar pertimbangan lain:

- 1) Guru merasa sudah akrab dengan media yang akan digunakan baik papan tulis ataupun proyektor.
- 2) Guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misal seperti diagram pada *flip chart*.
- 3) Media yang dipilih dapat menarik perhatian dan minat siswa.

Berdasarkan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada saat kegiatan proses pembelajaran dan guru harus mampu menguasai media pembelajaran terlebih dahulu agar tercapainya proses pembelajaran yang baik.

ii. **Game Edukatif Berbasis Wardwall**

1. **Game Edukatif**

Menurut (Wibawanto & Nugrahani, 2017) game edukasi yaitu game yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi. (Ramadhan et al., 2019) mengatakan Game Edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis game.

Sedangkan menurut (Nurpratiwiningsih et al., 2018) *Education games are games that contain subject matter so that students can better understand the lesson with high learning motivation through playing while learning* yang

dapat diterjemahkan bahwa game edukasi adalah game yang berisi materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan motivasi yang tinggi melalui bermain sambil belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan (Hartati et al., 2021) yaitu *Game* edukatif merupakan sebuah permainan yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain, *game* edukatif sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan termasuk dalam genre *game* yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat anak sambil belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* edukasi adalah game yang memuat materi pembelajaran didalamnya. *Game* ini lebih mengacu pada tujuan dan isinya yang mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada pemainnya.

2. *Wordwall*

1) Pengertian *Wordwall*

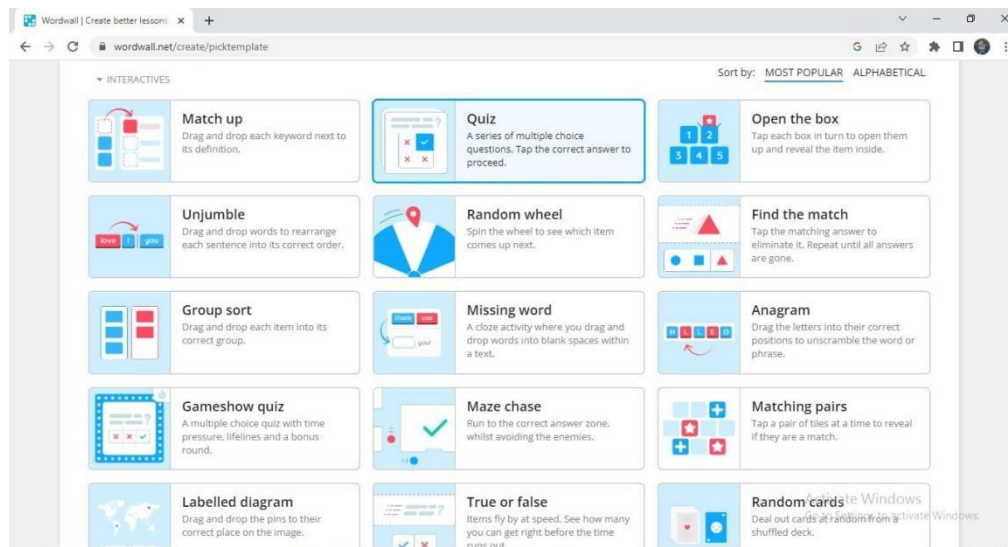
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall.net*. *Wordwall.net* merupakan web aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran oleh pendidik. Menurut Cazacioc dalam (James W, Elston D, 20 C.E.) *Wordwall este una din acele platforme care vinîn ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă, mai frumoasă și cu mai mult stil, reușim să ne jucăm atât în cadrul orelor, cât și acasă* yang dapat diterjemahkan *Wordwall* adalah salah satu platform yang membantu guru untuk membuat pelajaran lebih interaktif, lebih indah dan dengan lebih banyak

gaya, yang dapat dimainkan baik di kelas maupun di rumah. Sedangkan Menurut (Mocan, 2020) *Wordwall este o platformă care combină de minune jocurile didactice cu dobândire de cunoștințe.* yang dapat diterjemahkan *Wordwall* adalah platform yang secara sempurna menggabungkan pembelajaran melalui *game* yang berbasis pengetahuan. Menurut (Sun'iyah, 2020) *Wordwall* ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti; komputer, tablet, *smartphone*, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah platform atau situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis *game*.

a. Jenis-Jenis Permainan *Wordwall* dan Langkah-Langkah Pembuatan *Game* Edukatif dalam *Wordwall*

Jenis permainan yang ditawarkan *wordwall* sangat beragam, dapat dilihat pada alamat website *wordwall* yaitu <https://wordwall.net/> Jenis permainan



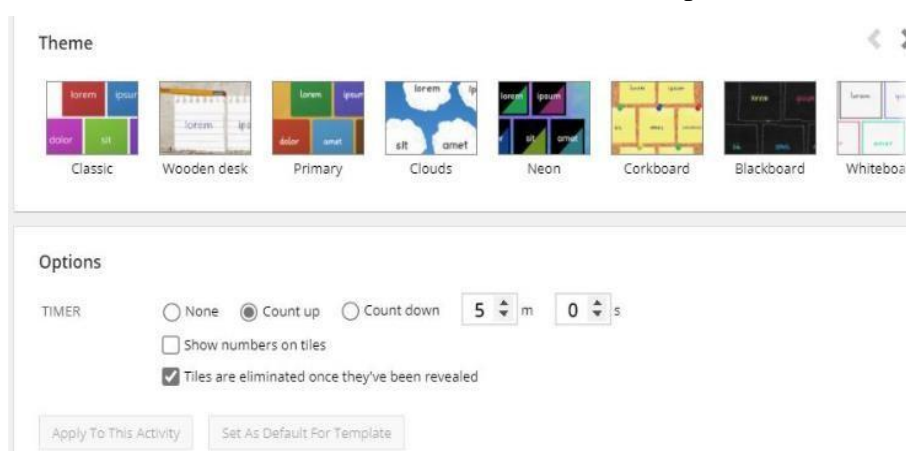
Gambar 2.1. Template Game Wordwall

yang ditawarkan dalam *wordwall*, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Random Wheel* (Roda acak), *True or False* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari padanan), *Match up*, *Whacka-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*. Pembuatan permainan atau game dalam Wordwall menggunakan sistem template.

Berikut Langkah-langkah pembuatan game edukasi berbasis wordwall (Sumber: <https://wordwall.net/>):

1. Login ke <https://wordwall.net/>
2. Buat akun terlebih dahulu, atau dapat juga menggunakan akun gmail.
3. Setelah selesai membuat akun, Pilih Create Activity

4. Pilih tipe/template *games* yang diinginkan
5. Memasukan konten , pada pengaturan kita bisa mengatur tema, mengatur timer yang terdiri dari *Count Up* dan *Count Down*. Ada pula pengaturan *lives* atau nyawa yang dimiliki serta kecepatan berjalannya *games*. *Lives* di sini berguna ketika kita mengerjakan aktivitas dan melakukan kesalahan masih bisa tetap bermain



Gambar 2.2 Menu Pengaturan

6. selama nyawanya masih ada. Semuanya dapat diatur di option pengaturan yang letaknya ada di bagian bawah konten.
7. Mulai aktivitas, setelah memasukkan konten dan pengaturan selesai kita bisa memulai aktivitasnya secara online untuk memeriksa apakah game yang kita buat sudah bisa digunakan dengan baik.

2) Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Kelebihan aplikasi *Wordwall* ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna serta dalam penggunaannya pun mudah untuk diikuti siswa sekolah dasar. Selain itu juga, siswa dengan mudah mengakses

melalui ponsel pintar mereka dimanapun dan kapanpun artinya pembelajaran ini sudah menerapkan pembelajaran di abad 21 yang dimana belajar itu tidak terbatas ruang dan waktu. Sedangkan menurut (Putra, 2021) *wordwall* menawarkan berbagai format permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan, seperti kuis, menjodohkan, teka-teki kata, dan lain-lain. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu

Kekurangan pada aplikasi *Wordwall* ini adalah dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan lalu ukuran tulisan yang tidak bisa diubah besar kecilnya oleh pengguna.

iii. Kreativitas Belajar Siswa

1. Pengertian Kreativitas Belajar

Menurut Talajan dalam (Syafi, 2017) Kata Latin "kreatif" menyiratkan untuk menghasilkan, "menciptakan," atau "mengeluarkan." Gagasan inovatif dan praktis dapat digambarkan sebagai kreatif. Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta, prihal berkreasi (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2009: 509). Sedangkan dalam Kementrian Agama RI, 2010: 151 Ungkapan Mushawwir dalam (khoerul ummah, 2022) mengacu pada orang yang menciptakan sesuatu dari ketiadaan, diterjemahkan sebagai "kreativitas" dalam bahasa Arab. Dia adalah individu yang progresif, inventif, dan kreatif.

Menurut (Adawiyah, 2023) salah satu definisi kreativitas adalah proses menciptakan sesuatu yang baru dengan menata kembali hal-hal yang sudah ada. Tiga faktor utama yang terkait dengan kreativitas: kemampuan

berpikir kreatif, keahlian (pemahaman teknis, prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Dengan menawarkan saran yang berbeda dari solusi konvensional, Anda dapat menunjukkan kemampuan Anda menggunakan pemikiran kreatif untuk memecahkan masalah.

Menurut (Abdullah, 2017) kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Definisi kreativitas sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya.

Menurut Oemar Hamalik, dalam (Masni, 2015) Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Proses dalam hal ini, merupakan urutan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergilir, berkeseimbangan, terpadu, yang secara keseluruhan mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar-mengajar.

Menurut Nana Sudjana dalam (Silviana Nur Faizah, 2017) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema dengan mengolaborasikan gagasan-gagasan dengan mempergunakan daya khayal, fantasi tau imajinasi serta mampu menguji kebenaran akan gagasan tersebut. Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan- perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa

Clark dalam (Widiyaningrum & Harnanik, 2016) menyatakan, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar dikategorikan dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas belajar adalah:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang menimbulkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang mendorong menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Sesuatu yang menekankan inisiatif diri.
- 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas.
- 7) Posisi kelaiuran.

- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimuli dari lingkungan sekolah dan motivasi

Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas belajar adalah:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformita terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
- 4) Stereotif peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 6) Otoritarianisme
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.

3. Karakteristik Kreativitas Siswa

Menurut (Mutmainnah & Aquami, 2016) dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, Karakteristik Kreativitas Belajar Torrance, sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan.
- 3) Percaya diri dan mandiri.
- 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas
- 5) Berani mengambil resiko,

6) Berfikir divergen.

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas antara lain:

- 1) Senang mencari pengalaman baru.
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- 3) Memiliki inisiatif.
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi.
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain.
- 6) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya.
- 7) Selalu ingin tahu.
- 8) Peka atau perasa.
- 9) Enerjik dan ulet.
- 10) Menyukai tugas-tugas yang majemuk.
- 11) Percaya pada diri sendiri.
- 12) Mempunyai rasa humor.
- 13) Memiliki rasa keindahan.
- 14) Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Sund dan Slameto mengemukakan individu dengan potensi yang kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar.
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang akal.
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti.
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit

- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan.
- 7) Memiliki dedikasi yang bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas.
- 8) Berfikir fleksibel.
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak.
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis.
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti.
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik.
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

4. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut (Khuzaini & Nurjanah, 2019) aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut:

1) Aspek Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berpikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2) Aspek Intuisi dan Imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

3) Aspek penginderaan

Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan penginderaan, yaitu kemampuan menggunakan pancaindera secara peka. Kepekaan dalam penginderaan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau dipikirkan oleh orang lain.

4) Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

5. Indikator Kreativitas

Adapun indikator kreativitas menurut (Puspita Ngajizah,2018) terdapat 5 (lima) antara lain:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- 2) Memiliki suatu kepercayaan diri pada peserta didik
- 3) Peserta didik memiliki ketekunan yang tinggi
- 4) Peserta didik berani dalam mengemukakan suatu pendapat
- 5) Peserta didik punya imajinasi yang tinggi.

Adapun indikator kreativitas menurut (mukti ,2019) yang terdapat 4 (empat) indikator kreativitas yaitu :

- 1) Indikator rasa ingin tahu yang mendalam pada peserta didik.
- 2) Indikator kreativitas yang mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang .
- 3) Peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk menyampaikan

suatu gagasan.

4) Bersikap dengan bersedia mengambil resiko yang ada.

Dilihat dari pemaparan para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator kreativitas yaitu: peserta didik dapat memiliki rasa ingin tahunya yang tinggi, memiliki kepercayaan diri yang tinggi dalam mengerjakan sesuatu, mampu berpikir secara luas, lalu peserta didik mampu atau berani mengemukakan suatu pendapat dalam proses pembelajaran.

b. Kerangka Konseptual

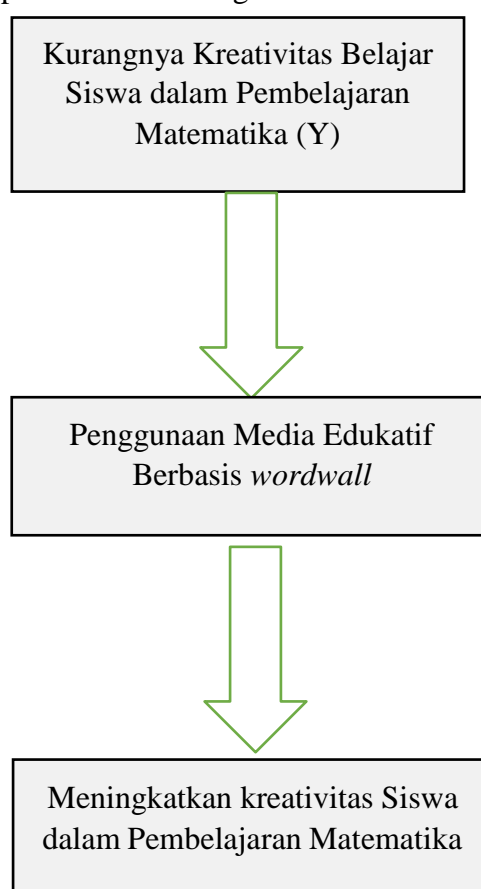
Menurut (Pakpahan et al., 2021) kerangka konseptual adalah suatu alur logika yang berjalan didalam suatu penelitian. Namun, kerangka berpikir ilmiah juga bisa dibuat dalam bentuk poin-poin yang sesuai dengan variabel.

Dengan menggunakan media edukatif berbasis *wordwall* ini, pembelajaran akan lebih mudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik dikarenakan terdapat berbagai fitur yang variatif. Dan di era digital sekarang juga bermanfaat untuk guru. Guru pun dituntut untuk lebih mahir dalam informasi teknologi (IT).

Adapun dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media edukatif ini guru pun banyak macam cara untuk menyampaikannya. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru seperti *Wordwall* , *kahoot*, *quizziz*, *proprofs*. Tetapi peneliti lebih memilih media edukatif berbasis *wordwall* dikarenakan dengan media ini banyak variasi jenis permainannya, seperti *Random Wheel* (Roda acak), *True or false* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari pandangan), *Match up*, *Whack a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch (cari kata)*, *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*. Dan dapat

memudahkan guru untuk memilih jenis permainannya dan bisa disesuaikan dengan pelajarannya yaitu tentang pecahan.

Dalam penelitian ini, terdapat variabel terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Edukatif Berbasis Wordwall (X), sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas Belajar Siswa (Y). Adapun jika digambarkan paradigma dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

c. Hipotesis

Menurut (Yam & Taufik, 2021) menyatakan bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan game edukatif berbasis wordwall terhadap kreativitas belajar matematika siswa kelas V di SD Ar-Rahman.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan game edukatif berbasis wordwall terhadap kreativitas belajar matematika siswa kelas V di SD Ar-Rahman.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SD Ar-Rahman yang berada di jalan Brigjen H.A Manaf Lubis/gaperta Ujung No.58, Tanjung Gusta, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara.

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan				
		Januari	Februari	Maret	April	Mei
1.	Pengajuan Judul					
2.	ACC judul					
3.	Bimbingan					
4.	ACC Seminar					
5.	Seminar Proposal					

1.1 Populasi dan Sampel

1.1.1 Populasi

Menurut (Indra, 2022) populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Ar-Rahman yang berjumlah 30 siswa. Adapun distribusi populasi bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Populasi Distribusi Penerima Perlakuan

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		L	P	
1	V	14	16	30

1.1.2 Sampel

Menurut (Indra, 2022) Sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V yang menjadi anggota sampel. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut (Indra, 2022) mengatakan bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Ar-Rahman yang berjumlah 30 siswa.

1.2 Variabel dan Defenisi Operasional Variabel

3.3.1 Variabel

Menurut (Indra, 2022) Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan. Menurut (Indra, 2022) Variabel adalah setiap karakteristik, jumlah atau kuantitas yang dapat diukur dan dihitung. Jadi variabel adalah atribut atau objek yang memiliki variasi antara satu sama dengan lainnya.

Menurut (Indra, 2022) Variabel Penelitian merupakan kegiatan menguji hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata. Ini mengandung makna bahwa sesuatu atau konsep dapat disebut variabel jika konsep tersebut memiliki variabilitas atau dapat dibedakan menjadi beberapa jenis atau kategori.

- 1) “*Variabel Independent*” (variable bebas). Variabel ini sering disebut variabel stimulus, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Menurut (Indra, 2022) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan media pembelajaran *wordwall*.
- 2) “*Variabel dependent*” (variable terikat). Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Menurut (Indra, 2022) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kreativitas siswa (Y).

3.3.2 Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi operasional juga dapat membantu peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama.

Menurut Sugiono dalam (Nendi, 2022) definisi operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Defenisi operasional pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. *Media Wordwall*

Media Wordwall adalah salah satu tipe pembelajaran aktif dengan menggunakan media pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan dengan menghidupkan suasana belajar, sehingga siswa aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

b. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa adalah kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru ataupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan dalam proses pembelajaran.

1.3 Instrumen Penelitian

Menurut (Mutia et al., 2021) instrument penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa angket,seperangkat soal tes, wawancara, lembar observasi, dokumentasi dan lain sebagainya. Adapun instrument dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah cara yang digunakan atau evaluasi yang diukur untuk mengukur dan penilaian seberapa jauh tujuan pembelajaran tercapai

terhadap kreativitas siswa. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini diberikan dalam bentuk soal essay sebanyak 10 soal yang terdiri dari 10 soal cerita yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Dari data tes yang terkumpul ini akan dianalisis perolehan nilainya berdasarkan kriteria. Ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di sekolah adalah 75, kemudian nilai akhir dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang di peroleh} \times 100 \%}{\text{Skor maksimal}}$$

Tabel 3.3 Aspek Kreativitas Siswa

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Kelancaran	75	Sangat baik
Keluwesannya	25	Kurang
Keaslian	50	Kurang
Terperinci	32,5	cukup

Pemahaman soal cerita berdasarkan indikator dalam menyelesaikan soal cerita yaitu:

- 1) Menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanya
- 2) Merencanakan proses penyelesaian proses penyesuaian masalah
- 3) Mengerjakan rencana proses penyelesaian masalah
- 4) Mengecek kembali jawaban

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal

Aspek Kreativitas Siswa	Indikator
Berpikir lancar	a. Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan b. Lancar dalam mengemukakan ide mengenai pemecahan suatu masalah.
Berpikir luwes	a. Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah. b. Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya pada saat diskusi.
Berpikir asli	a. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru. b. Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya.
Berpikir merinci	a. Melakukan langkah-langkah terperinci dalam memecahkan masalah. b. Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh. (dimodifikasi dari Munandar (2009: 44))

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan sebuah penelitian maka akan dilakukan pengumpulan data. Yang manadata ini akan mengetahui sampai mana kemampuan ataupun masalah-masalah dari sebuah penelitian. Adapun analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengelola data supaya bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya.

3.5.1. Uji Validitas

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Meteran yang valid dapat digunakan untuk mengukur panjang dengan teliti, karena meteran memang alat untuk mengukur panjang. Meteran tersebut menjadi tidak valid jika digunakan untuk mengukur berat. Jika nilai r_{xy} akan dibandingkan dengan koefisien r_{tabel} dengan derajat kebebasan $(n-2)$. Dengan menggunakan taraf signifikansi pada 5%, jika $r_{hitung} \geq$

rtabel maka instrument dikatakan valid, namun jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrument tidak valid. Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, disini penulis menggunakan SPSS 20.0 for windows.

Adapun langkah-langkah pada uji validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 for windows yaitu sebagai berikut:

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 20.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variabel view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analyze – correlate – bivariate, akan muncul kotak bivariate correlation masukkan — skor jawaban dan skor total — ke variable, pada correlation coeffiens klik pearson dan pada correlation cefficients klik — two tailedi” – klik OK.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat di percaya. Reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajekan dan sebagainya (Marfi, 2018).

Tahap 1 : Aktifkan program SPSS 16.0 for windows.

Tahap 2 : Buat data pada variable view.

Tahap 3 : Masukkan data pada data view.

Tahap 4 : Klik analizy – scale – reability analisis, akan muncul kotak reability analysismasukkan semua skor jawaban — ke items. Pada model pilih alpha – statistic, descriptive for klik scale – klik continue – klik OK.

3.5.3 Uji Hipotesis

Dalam penelitian pada uji hipotesis digunakan uji-t yang mana satu sampel akan dihitung mengenai rumus paires sample t-test. Pada uji t dipergunakan untuk menguji adanya pengaruh media edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas siswa kelas V kemudian diberikan perlakuan sesuai dengan nilai Pre-Test dan Post-Test. Untuk menguji hipotesis disini menggunakan bantuan SPSS type 20.0. adapun langkah-langkah dari SPSS type 20.0 adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan aplikasi SPSS type 20.0
2. Buat data pada variabel view
3. Masukkan data pada data view
4. Klik data view lalu var 001 diubah menjadi X dan var 002 diubah menjadi Y – decimals di ubah menjadi 0 – label pada kolom pertama di ketik hasil dan pada kolom kedua ditulis kelas – kembali ke data view - Klik analyze – regression – linear – klik dan pindahkan hasil ke kolom independent – klik dan pindahkan kelas ke kolom dependent — klik Ok .

a. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji t:

- Nilai signifikansinya yaitu 5% (0,05)
- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti media edukatif berbasis *wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa.
- Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti media edukatif berbasis *wordwall* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Uji Validitas

Perolehan dari hasil uji validitas tes yang berjumlah 15 butir pertanyaan terhadap 30 responden yaitu siswa kelas V SD Ar-Rahman di analisis menggunakan korelasi *product moment* di aplikasi SPSS 22 mendapat hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Tes

Test	Person Correlation	Nilai Sign	Keterangan
1	0,482	0,013	Valid
2	0,899	0,000	Valid
3	0,012	0,952	Tidak Valid
4	0,638	0,000	Valid
5	0,161	0,432	Tidak Valid
6	0,458	0,018	Valid
7	0,671	0,000	Valid
8	0,646	0,000	Valid
9	0,489	0,011	Valid
10	0,050	0,809	Tidak Valid
11	0,612	0,001	Valid

12	0,136	0,507	Tidak Valid
13	0,482	0,013	Valid
14	0,389	0,050	Tidak Valid
15	0,696	0,000	Valid

Dari 15 butir pertanyaan yang telah di uji kepada responden, 10 butir pertanyaan yang dinyatakan valid dan 5 butir pertanyaan yang dinyatakan tidak valid. Dalam mendapat hasil valid dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 untuk mencari hasil valid dan tidak validnya tes dalam penggunaan model kooperatif tipe round table terhadap kreativitas siswa. Berdasarkan tabel 4.1 terkait hasil uji validitas terhadap tes yang akan digunakan, maka 10 butir pertanyaan yang dinyatakan valid serta telah terpilihnya butir pertanyaan tersebut layak untuk diujikan kepada siswa dalam penelitian ini

4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22, instrumen yang baik akan tetap konsisten jika dilakukan pengulangan dalam pengujian. Adapun hasil uji reliabilitas tes yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
428	10

Berdasarkan tabel 4.2 terkait hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa hasil

reliabilitas pada tes yang telah digunakan mendapatkan nilai 0,428 pada *point table Cronbach's Alpha*, dengan total butir pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan. Maka nilai tersebut tergolong dalam kategori tinggi. Dapat dikatakan instrumen tes tersebut dapat dipercaya dan dapat diuji secara berulang.

4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Berikut hasil pengumpulan data penelitian :

Tabel 4.3 Data Penelitian (*Pretest*)

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	R1	50	Tidak Tuntas
2	R2	40	Tidak Tuntas
3	R3	70	Tuntas
4	R4	40	Tidak Tuntas
5	R5	60	Tidak Tuntas
6	R6	60	Tidak Tuntas
7	R7	50	Tidak Tuntas
8	R8	60	Tidak Tuntas
9	R9	50	Tidak Tuntas
10	R10	80	Tuntas
11	R11	60	Tidak Tuntas
12	R12	60	Tidak Tuntas
13	R13	70	Tuntas
14	R14	70	Tuntas
15	R15	40	Tidak Tuntas

16	R16	60	Tidak Tuntas
17	R17	70	Tuntas
18	R18	60	Tidak Tuntas
19	R19	60	Tidak Tuntas
20	R20	40	Tidak Tuntas
21	R21	60	Tidak Tuntas
22	R22	50	Tidak Tuntas
23	R23	70	Tuntas
24	R24	80	Tuntas
25	R25	40	Tidak Tuntas
26	R26	60	Tidak Tuntas
27	R27	60	Tidak Tuntas
28	R28	50	Tidak Tuntas
29	R29	50	Tidak Tuntas
30	R30	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1730	
Rata-Rata		57	
Maksimum		80	
Minimum		40	

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil kreativitas siswa sebelum menggunakan *game* edukatif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika dengan nilai rata-rata siswa 57 dengan kriteria cukup.

jumlah keseluruhan siswa adalah 30 orang, diketahui siswa yang tidak tuntas berdasarkan *pretest* diatas berjumlah 23 orang siswa dan yang tuntas berjumlah 7 orang siswa dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 80.

Dengan demikian, dapat disimpulkan jika kemampuan siswa sebelum menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall* masih dibawah yang diharapkan. Dalam meningkatkan kemampuan siswa, maka diperlukan perlakuan dengan melakukan pembelajaran lagi dengan menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall*.

Tabel 4.4 Data Penelitian (*Posttest*)

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	R1	70	Tuntas
2	R2	70	Tuntas
3	R3	100	Tuntas
4	R4	60	Tidak Tuntas
5	R5	80	Tuntas
6	R6	90	Tuntas
7	R7	80	Tuntas
8	R8	90	Tuntas
9	R9	80	Tuntas
10	R10	100	Tuntas
11	R11	80	Tuntas
12	R12	80	Tuntas
13	R13	90	Tuntas

14	R14	100	Tuntas
15	R15	70	Tuntas
16	R16	90	Tuntas
17	R17	100	Tuntas
18	R18	90	Tuntas
19	R19	80	Tuntas
20	R20	60	Tidak Tuntas
21	R21	90	Tuntas
22	R22	80	Tuntas
23	R23	90	Tuntas
24	R24	100	Tuntas
25	R25	70	Tuntas
26	R26	70	Tuntas
27	R27	80	Tuntas
28	R28	70	Tuntas
29	R29	80	Tuntas
30	R30	60	Tidak Tuntas
Jumlah		2530	
Rata-Rata		82	
Maksimum		100	
Minimum		60	

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil kreativitas siswa setelah menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika dengan nilai rata-rata siswa 82 dengan kriteria baik. jumlah keseluruhan siswa adalah 30 orang, diketahui siswa yang tidak tuntas berdasarkan *posttest* diatas berjumlah 3 orang siswa dan siswa yang tuntas berjumlah 27 orang siswa dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall*

4.2 Uji Hipotesis

Coefficients a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. Pretest	28,666	5,234		5,477	,000
Posttest	,927	,090	,886	10,316	,000

a. Dependent Variable: X2

Dapat dilihat dari nilai signifikan tabel diatas adalah $0,000 < 0,05$, maka artinya terdapat pengaruh penggunaan *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas siswa dalam mengerjakan soal cerita di kelas V SD Ar-Rahman.

Dapat disimpulkan data dari tabel diatas menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas siswa dalam mengerjakan soalcerita di SD Ar-Rahman, secara parsial diterima.

4.3 Hasil Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas siswa kelas V Sd Ar-Rahman. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Dari jumlah soal sebanyak 15 soal, terdapat 10 soal yang valid. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa kreativitas siswa dalam belajar matematika. Sebelum menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall* adalah masih terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata *pretest* siswa kelas V adalah 57 dengan kriteria cukup.

Kemudian, setelah diterapkan *game* edukatif berbasis *wordwall* maka kreativitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil *posttest* yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SD Ar-Rahman sesudah diterapkannya *game* edukatif berbasis *wordwall* dengan nilai rata-rata *posttest* siswa kelas V adalah 82 dengan kriteria baik sehingga mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data lembar tes yang telah diberikan kepada 30 reponden diperoleh nilai rata-rata *pretest* 57 dan nilai rata-rata *posttest* 82. Berarti nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Dari hasil uji hipotesis

menggunakan uji t (*regression*) diperoleh hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Penelitian ini berhasil menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall*, karena peneliti menerapkan langkah-langkah *game* edukatif berbasis *wordwall* secara benar dan menarik. Penelitian ini juga berhasil dikarenakan para siswa yang semangat dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran, mudah beradaptasi dengan *game* edukatif berbasis *wordwall* yang digunakan, dan siswa memperhatikan penjelasan guru dan teman sejawatnya.

Dilihat dari hasil uji hipotesis pada penelitian ini bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$. Sehingga hasil hipotesis pada penelitian ini yaitu terhadap kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman

Jadi, kesimpulannya dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada penerapan *game* edukatif berbasis *wordwall* terhadap kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kelemahan, kekurangan, dan keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu penelitian, keterbatasan dalam pembuatan instrumen tes pada penelitian ini serta yang menjadi keterbatasan peneliti dalam penelitian ini lamanya penyusunan penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman sebelum menerapkan *game* edukatif berbasis *wordwall* adalah masih terbelah rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata pretest siswa kelas V adalah 57 dengan kriteria cukup.

Kemudian, setelah diterapkan *game* edukatif berbasis *wordwall*, kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil posttest yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SD Ar-Rahman sesudah diterapkannya *game* edukatif dengan nilai rata-rata posttest siswa kelas V adalah 82 dengan kriteria baik.

Maka dari itu, dilihat dari hasil uji hipotesis pada penelitian ini bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$. Sehingga hasil hipotesis pada penelitian ini yaitu terhadap kreativitas siswa kelas V SD Ar-Rahman.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka penelitian memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana

yang dapat digunakan untuk melakukan penerapan *game* edukatif berbasis *wordwall*. Sehingga dalam penerapan model pembelajaran tersebut dapat lebih maksimal serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi guru diharapkan untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan *game* edukatif berbasis *wordwall*. Sehingga penerapan model pembelajaran lebih menarik dan lebih bagus serta agar tercapainya peningkatan siswa khususnya dalam kreativitas siswa.
3. Bagi siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta lebih meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
4. Bagi peneliti lain diharapkan untuk menerapkan mata pelajaran lain sehingga dapat terlihat apakah *game* edukatif berbasis *wordwall* dapat berhasil jika diterapkan pada mata pelajaran selaintematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Adawiyah, N. R. (2023). *KREATIVITAS GURU AQIDAH AKHLAK DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI MTsN 1 BANDA ACEH*. 5, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Arsyad, N., Nasrullah, N., & Anggriani, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Visual Basic Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 5(2), 154. <https://doi.org/10.35580/imed23848>
- Fairazatunnisa, F., Dwirahayu, G., & Musyrifah, E. (2021). Challenge Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1942–1956. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/702>
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 2–3.
- Hartati, A., Fajriyah, F., & Wijaya, K. (2021). Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i1.559>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Indra, P. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik* (Akrim & S. Emilda (eds.)). UMSU PRESS.
- James W, Elston D, T. J. et al. (20 C.E.). JOCURILE DIDACTICE ONLINE WORDWALL ŞI GEANIALY APLICATE LA CHIMIE. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 225–230.
- khoerul ummah. (2022). Pengaruh Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dan Model Supervisi Klinis Terhadap Kreativitas Mengajar Guru (Studi Kasus Di Sekolah Riyadh El Jannah Islamic School Bekasi). –2003, 8.5.2017, 7787 2005.

- Khuzaini, N., & Nurjanah, M. (2019). Pengembangan LKS Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Math-UMB.Edu*, 7(1), 19–26. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/math/article/view/467>
- Kusumawardani, R. (2013). PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI PENDEKATAN BRAIN BASED LEARNING (Penelitian Tindakan di Kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 9, 143–162.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marfi, D. (2018). *Perbedaan penyesuaian diri pada remaja ditinjau dari budaya (jawa dan melayu) di lingkungan xvii tanjung mulia medan skripsi*.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Mocan, A. (2020). Utilizarea instrumentelor digitale și platformelor educaționale la treapta primară. *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 204–207.
- Muhajir, F. F., Tjahjono, B., & ... (2022). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada mata kuliah pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi ...)*, 5(2), 87–93. <http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1134>
- Mutia, M. K., Alicia, T. S., Neno, M. S., Amaliyyah, R., Hidayah, N., Qurhtuby, M., Fahira, D. N., Agustina, E., Gene Day, D., Wei Shi, S., Hermawan, A. D., Rachman, T., Jayabaya, Petrus & Mediawati, P. N., Korhonen, L., Penelitian, P., Berkelanjutan, P., Cfrsd, C. M. G., Gahlot, V. K (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Journal of Business Theory and Practice*, 10(2), 6. http://www.theseus.fi/handle/10024/341553%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1958%0Ahttp://ejournal.undana.ac.id/index.php/glory/article/view/4816%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/23790/17211077_Tarita_Syavira_Alicia.pdf?

- Mutmainnah, U., & Aquami, A. (2016). Penerapan Model Sinektik (Synectics) Terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 69–82. <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1067>
- Nendi, M. (2022). *Pengaruh Budaya Organisasi, Komunikasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Masa Pandemi COVID 19 (Studi Kasus di Badan Registrasi Wilayah Adat Bogor)*. 68–86. <http://fekbis.repository.unbin.ac.id/id/eprint/151/>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurpratiwiningsih, L., Didik, &, Setiyoko, T., Diponegoro, P., & 11, R. W. (2018). Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 8(3), 249–257. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26251>
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*.
- Priyanda, R. (2020). Improvment of Students Mathematic Communication Ability Through Gerlach and Ely Learning Models in SMP IT Baitul Quran Langsa. *Jurnal Dimensi Matematika*, 3(1), 182–188.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19398>
- Putra, L. D. et al. (2021). *Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*. 12(1), 81–95.
- Rahma, M., Yulis, E., Pratiwi, N., Susanto, R., & Syofyan, H. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Mengembangkan Kompetensi Pedagogik Guru. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 97–105. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-19913-11_1192.pdf
- Rahmadani, D., & Nurdin, A. (2021). Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Daring terhadap Pemahaman Materi Kuliah Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 34–47. <https://doi.org/10.15642/jik.2021.11.1.34-47>
- Rahmattullah, M. (2011). PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan*, 01(1), 178–186.

- Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H., & Rahmayuda, S. (2019). Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Fitnite State Machine Berbasis Android. *Coding: Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 07(1), 108–119.
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Sugiarto. (2016). *MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MEMBATIK JUMPUTAN DI TK ISLAM TARBIYATUL BANIN 22 KOTA SALATIGA*. 4(1), 1–23.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf
- Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., Oktafiani, O., & Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran di SDN Duri Kepa 03. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25657>
- Syafi, A. (2017). Pandangan Tentang Kreativitas Guru Pembelajar. *Ancoms 2017*, 110, 691. <http://proceedings.kopertais4.or.id/index.php/ancoms/article/view/69>
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2017). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XI(1), 9–18. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>
- Widiyaningrum, & Harnanik. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK Negeri 1 Purbalingga. *Economic Education Analysis Journal*, 5(3), 729–735.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, N., & Sholihin, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru di sekolah penerima universal service obligation (USO). *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SDS Ar-Rahman
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas /Semester : V/ 2
 Tahun Pelajaran : 2023/2024

Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menyaberdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
Matematika	3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang	3.7.1 Memahami satuan volume 3.7.2 Menganali	Volume bangun ruang <ul style="list-style-type: none"> • Kubus • Balok 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati pembahasan pemecahan masalah nyata yang berkaitan dengan volume bangun ruang 	<ul style="list-style-type: none"> • 18 JP 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap • Tes lisan dan tulisan • Tes 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa Matematika Kelas V • Buku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan)</p> <p>4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan)</p>	<p>sisunsur dan volume kubus</p> <p>3.7.3 Menganalisis unsur dan volume balok</p> <p>3.7.4 Memahami cara menentukan volume kubus dan balok</p> <p>4.7.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang</p>		<p>seederhana (kubus dan balok) dengan menggunakan kubus satuan sebagai satuan volume</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan volume bangun ruang seederhana(kubus dan balok) dengan menggunakan kubus satuan sebagai satuan volume • Menentukan cara menghitung volume bangun ruang seederhana dengan menggunakan kubus satuan • Menggunakan konsep menggunakan kubus satuan untuk menentukan volume kubus dan balok dalam menyelesaikan masalah • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan 		<ul style="list-style-type: none"> • Integritas 	<p>psikomotorik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Proyek • Praktik 	<p>Petunjuk Guru Matematika Kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul/Bahan Ajar • Internet • Modul Lain Yang Relevan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
		<p>dengan menggunakan satuan volume</p> <p>4.7.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume</p>		<p>volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume 				
	3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus)	<p>3.8.1 Menganalisis jaring-jaringkubus</p> <p>3.8.2 Menganali</p>	<p>Jaringbangunruang</p> <ul style="list-style-type: none"> Jaring-jaringkubus Jaring-jaringbalok 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati peragaan jaring-jaring bangun ruang menggunakan kemasan benda konkret Mendiskusikan 	<ul style="list-style-type: none"> 18 JP 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Tes lisan dan tulisan Tes psikomoto 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Matematika Kelas V Buku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>dan balok)</p> <p>4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)</p>	<p>sis jaring-jaring balok</p> <p>3.8.3 Mengidentifikasi bentuk jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok</p> <p>3.8.4 Memahami bentuk jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok</p> <p>4.8.1 Menyelesaikan masalah yang</p>		<p>jaring-jaring beberapa bangun ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bentuk jaring jaring beberapa bangun ruang • Mengkonstruksi bangun ruang atas dasar jaring-jaringnya • Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) • Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan jaring-jaring kubus dan balok 			<p>rik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Proyek • Praktik 	<p>Petunjuk Guru Matematika Kelas V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul/Bahan Ajar • Internet • Modul Lain Yang Relevan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
		berkaitan dengan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) 4.8.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan jaring-jaring kubus dan balok						
	3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan	3.9.1 Menganalisis cara penyajian data 3.9.2 Menganalisis masalah	Penyajian data tunggal	<ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data tentang peserta didik dan lingkungan sekitar Menyelesaikan masalah yang 	• 18 JP	•	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Tes lisan dan tulisan Tes psikomotor 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Matematika Kelas V Buku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
	sekitar serta cara pengumpulannya 4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya	yang berkaitan dengan penyajian data tunggal 3.9.3 Memahami berbagai bentuk penyajian data tunggal 4.9.1 Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk		berkaitan dengan penyajian data tunggal <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah • Menggunakan diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah 			rik <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Proyek • Praktik 	Petunjuk Guru Matematika Kelas V <ul style="list-style-type: none"> • Modul/ bahan ajar • Internet • Modul lain yang relevan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
		<p>menyelesaikan masalah</p> <p>4.9.2 Menggunakan diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah</p>						
	<p>3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri Peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan</p>	<p>3.10.1 Menganalisis data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan</p>	<p>Interpretasi Data (Penafsiran Data)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati sajian data tentang peserta didik dan lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis Membaca data dalam bentuk daftar, 	<ul style="list-style-type: none"> 12 JP 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Tes lisan dan tulisan Tes psikomotorik Penugasan Proyek Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Matematika Kelas V Buku Petunjuk Guru Matematika Kelas

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar(diagram gambar(piktogram), diagram batang, atau diagram garis</p> <p>4.8 Mengorganisasikan dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar,tabel, diagram gambar (diagram</p>	<p>ngkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis</p> <p>3.10.2 Memahami cara membaca data dalam bentuk</p>		<p>tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menginterpretasikan data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk tulisan • Menyelesaikan masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan atau puntulisan • Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan 				<p>V</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul/ Bahan Ajar • Internet • Modul Lain Yang Relevan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
	gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis	<p>daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis</p> <p>4.10.1 Menginterpretasikan data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk</p>		dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam bentuk lisan atau puntulisan.				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
		lisan ataupun tulisan 4.10.2 Menyelesai- kan masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan diagram garis dalam						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
		bentuk lisan ataupun tulisan 4.10.3 Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan interpretasi data yang disajikan dalam berbagai bentuk diagram, seperti daftar, tabel, piktogram, diagram batang, dan						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Penguatan karakter	Penilaian	Sumber Belajar
		diagram garis dalam bentuk lisan ataupun tulisan						

Mengetahui,
Kepala Sekolah



(Drs. Yahya Syamsuddin, M.Ag.)
NUKS :19023L0120760221162263

Peneliti

Fatimatuz Zahro
2002090250

Guru Wali Kelas

(Dra. Lilis Suryani)
NUPTK: 8849746648300042

Lampiran 2

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : SD Ar-Rahman

Hari/ Tanggal : Senin, 8 Januari 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa kurikulum yang dipakai di SD Ar-Rahman?	Kurikulum yang dipakai masih kurikulum 13
2.	Sebelum belajar apa yang ibu arahkan terlebih dahulu?	Membaca do'a Bersama dan sholat sunnah dhuha berjamaah.
3.	Model, pendekatan dan metode apa yang ibu gunakan saat mengajar di dalam pembelajaran Matematika di kelas?	Ceramah, tanya-jawab dan diskusi kelompok
4.	Bagaimana partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode dan pendekatan yang ibu gunakan?	Sebagian siswa merasa senang danSebagian siswa merasa bosan
5.	Apa saja sumber pembelajaran yang ibu pakai saat pembelajaran Matematika di kelas?	Menggunakan buku paket dan internet
6.	Apakah ibu mengalami kesulitan pada saat mengajar pembelajaran Matematika?	Selama mengajar di dalam kelas guru mengalami kesulitan karena media yang digunakan kurang variatif sehingga membuat anak kurang mengasah potensi dan cenderung tidak kreatif.

7.	Bagaimana keaktifan siswa saat proses pembelajaran Matematika berlangsung terkait dengan kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan?	Sebagian siswa ada yang aktif dan masih ada yang pasif baik saat bertanya maupun menjawab pertanyaan.
8.	Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran Matematika?	Sebagian siswa menganggap pembelajaran Matematika menyenangkan dan ada juga yang menganggap pembelajaran matematika itu menakutkan dan membosankan.
9.	Apakah saat mengajar Matematika ibu menggunakan media pembelajaran?	Memakai media pembelajaran dari yang visual seperti kardus yang dibentuk untuk mencontohkan ke anak-anak.
10.	Apakah ibu ingin menggunakan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi?	Kurang mengetahui cara membuat media pembelajaran.
11.	Apakah sebelumnya ibu mengetahui media pembelajaran <i>wordwall</i> ?	Tidak mengetahui

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : MATEMATIKA
Kelas/Semester : V (Lima) / II (Dua)
Materi Pokok : Sifat-Sifat Bangun Ruang
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun ruang.

II. Kompetensi Dasar

6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang.

III. Indikator

6.1.1 Menyebutkan jenis-jenis bangun ruang

6.1.2 Menyebutkan contoh-contoh benda bentuk bangun ruang di lingkungan sekitar

6.1.3 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang tabung.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan guru dan bertanya jawab, siswa dapat menyebutkan jenis-jenis bangun ruang dengan benar.

2. Setelah bertanya jawab, siswa dapat menyebutkan contoh-contoh benda berbentuk bangun ruang di lingkungan sekitarnya dengan benar.

3. Setelah berdiskusi secara kelompok, siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang tabung dengan benar.

V. Tujuan Perbaikan

1. Siswa dapat Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun ruang dengan tepat.

2. Siswa dapat Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang dengan benar.

VI. Materi ajar

- A. Bentuk-bentuk bangun ruang
- B. Sifat-sifat bangun ruang tabung
- C. Bentuk-bentuk bangun ruang

Bangun ruang merupakan bangun yang memiliki tiga dimensi, yaitu panjang lebar dan tinggi.

1. Prisma Tegak
 - a. prisma segiempat. Contohnya balok dan kubus
 - b. prisma segitiga
2. limas
3. tabung
4. kerucut
5. Bola
6. Sifat-sifat tabung sebagai berikut:
 - a. Memiliki alas dan atap yang berupa lingkaran yang sebangun dan sejajar.
 - b. Tidak memiliki titik sudut
 - c. Memiliki tinggi yang merupakan jarak alas dan sisi atas tabung.
 - d. Memiliki sisi lengkung.

VII. Metode Pembelajaran

Ekspositori, tanya jawab dan diskusi

VIII. Langkah-langkah Pembelajaran

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
----------------	---------------	---------------

Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruangan kelas dengan mengucapkan salam 2. Guru mengkondisikan ruangan kelas 3. Guru menginstruksikan Ketua Kelas untuk memim pin doa dan mengabsen 4. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian masih ingat tentang bangun datar? b. Apakah kalian masih ingat sifat-sifat bangun datar tersebut? c. Dan apakah kalian tahu apa itu bangun ruang? <p>Nah, hari ini kita akan belajar mengenai bangun ruang. Bangun ruang merupakan kumpulan dari beberapa bangun datar. Jadi, terdapat kaitan antara bangun datar dan bangun ruang.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru bertanya kepada siswa mengenai bangun ruang dengan bertanya mengenai ruang kelas yang sedang mereka tempati. 7. Setelah itu, guru memperlihatkan kerangka bangun ruang, guru bertanya kepada siswa nama-nama bangun ruang tersebut (dalam hal ini adalah tabung) 8. Setelah memperlihatkan bangun-bangun ruang tabung tersebut, guru bertanya kepada siswa tentang contoh nyata bentuk bangun ruang tabung yang ada di sekitar. 9. Guru mendemonstrasikan kepada 	50 menit

	<p>siswa tentang struktur yang membentuk bangun ruang tabung tersebut ada sisi, rusuk, dan sudut.</p> <p>10. Guru menginsturksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.</p> <p>11. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk megidentifikasi sifat-sifat bangun- bangun ruang tabung yang sudah disediakan oleh guru</p> <p>12. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi mengenai bangun ruang tersebut. Selama kegiatan berdiskusi guru memberikan bimbingan dan memfasilitasi kegiatan diskusi siswa</p> <p>13. Setelah selesai, guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.</p> <p>14. Guru menggunakan kerangka bangun ruang tabung untuk membuktikan hasil kerja dari setiap kelompok</p> <p>15. Guru memberikan tanggapan</p>	
	<p>positif tentang penampilan setiap kelompok tersebut</p> <p>16. Guru menginstruksikan siswa untuk kembali duduk ke tempatnya masing-masing</p> <p>17. Guru bertanya kepada siswa tentang pemahamannya mengenai materi yang telah dipelajari</p> <p>18. Guru memberikan lembar evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan</p>	

Kegiatan Akhir	<p>19. Guru melakukan refleksi dari kegiatan yang telah dilakukan dengan bertanya tentang kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>20. Guru menutup kegiatan pembelajaran, dan mengingatkan siswa untuk belajar materi pembelajaran selanjutnya</p> <p>21. Guru menutup pelajaran dengan doa</p>	10 menit
----------------	--	----------

IX. Alat/Bahan/Sumber Pembelajaran

Alat :

- Kertas, kardus, gunting, lem, pena, pensil.

Bahan :

- Gambar bangun datar.
- Benda berbentuk tabung
- Kerangka bangun ruang tabung

Sumber Pembelajaran

- Buku matematika SD/MI siswa dan guru kelas V

X. Alat/Bahan/Sumber Pembelajaran

Alat :

- Kertas, kardus, gunting, lem, pena, pensil.

Bahan :

- Gambar bangun datar.
- Benda berbentuk tabung
- Kerangka bangun ruang tabung

Sumber Pembelajaran

- Buku matematika SD/MI siswa dan guru kelas V

XI. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
6.1.1 Menyebutkan jenis-jenis bangun ruang 6.1.2 Menyebutkan contoh-contoh benda bentuk bangun ruang di lingkungan sekitar 6.1.3 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang tabung	Tes Tulis	Uraian	1. Sebutkan jenis-jenis bangun ruang yang kamu ketahui! (minimal 3) 2. Sebutkan contoh bentuk bangun ruang yang ada di sekitar mu! 3. Sifat-sifat dari bangun ruang tabung di bawah ini adalah .:

Evaluasi

Mata pelajaran : Matematika Kelas/Semester : V/II

Materi Pokok : Sifat-Sifat Bangun Ruang

Latihan!

1. Sebutkan jenis-jenis bangun ruang yang kamu ketahui! (minimal 3)
2. Sebutkan contoh bentuk bangun ruang yang ada di sekitar mu!
3. Sifat-sifat dari bangun ruang tabung adalah.....

Kunci Jawaban!

1. Balok, kubus, krucut, tabung, prisma tegak segiempat, prisma tegak segitiga, limassegiempat.
2. Lemari, botol, bola, atap rumah, kotak tisu dll.
3. Sifat dari bangun ruang tabung adalah

- a. Memiliki sisi alas yang berbentuk lingkaran.
- b. Memiliki sisi atas yang berbentuk lingkaran.
- c. Memiliki sisi (selimut) yang bentuknya lengkung.

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

1. PRODUK

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian (skor)			
		4	3	2	1
1.	Ketelitian menentukan jumlah sisi, rusuk dan titik sudut setiap bangun ruang tabung				
	Kesesuaian dalam menentukan sifat-sifat khusus bangun ruang tabung				

Ket: Skor 4 : Sangat Baik Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Skor 1 : Kurang

3. SIKAP

No	Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai																	
		Disiplin			Tekun			Tanggung Jawab			Percaya Diri			Bekerjasama			Ketelitian		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1

Keterangan nilai:

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Cukup Baik
Skor 1 : Kurang Baik

4. PSIKOMOTOR

No.	Aspek	Kriteria	Skor

	Pengetahuan		4
			2
			1
	Praktek		4
			2
			1
	Sikap		4
			2
			1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan		
		Produk	Sikap	Psikomotor

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**



(Drs. Yahya Syamsuddin, M.Ag.)

NUKS :19023L0120760221162263

Peneliti

Fatimatuz Zahro

2002090250

Guru Wali Kelas

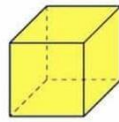


(Dra. Lilis Suryani)

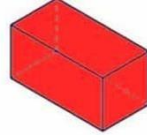
NUPTK: 8849746648300042

Lampiran 4

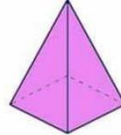
MATERI BANGUN RUANG



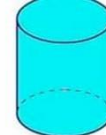
Kubus



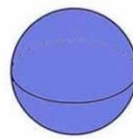
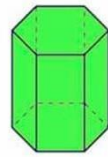
Balok



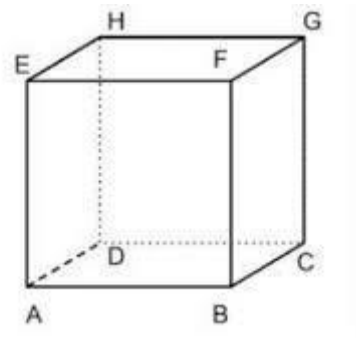
Limas



Tabung

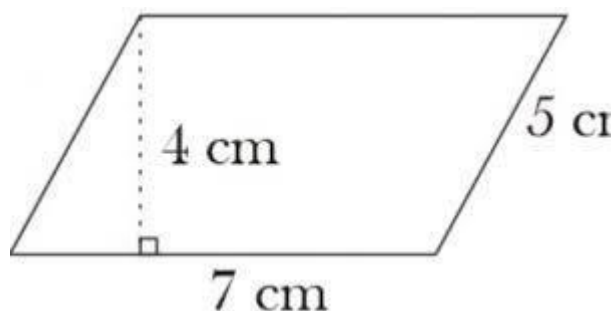


1. Persegi



Perhatikanlah benda-benda di sekitarmu, apakah benda-benda di sekitarmu ada yang berbentuk persegi? Ya Tentu saja ada! Seperti keramik, papan reklame, kertas origami dan masih banyak lagi. Lalu apakah yang dimaksud dengan persegi? Persegi adalah bangunan datar dua dimensi yang dibentuk oleh 4 buah rusuk yang sama dan sisinya sama.

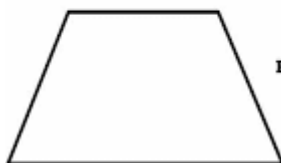
2. Jajar Genjang



Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki dua pasang sudut yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya

3. Trapesium

Rumus Trapesium



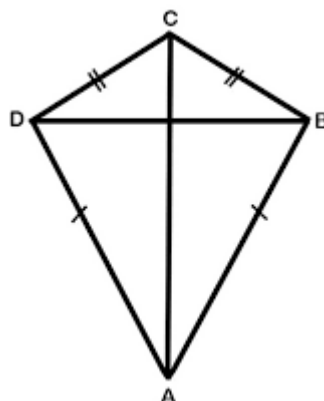
$$\text{Rumus Luas} = \frac{1}{2} \times (a + b) \times t$$

$$\text{Rumus Keliling} = AB + BC + CD + AD$$

$$\text{Rumus Tinggi} = \frac{2 \times L}{a + b}$$

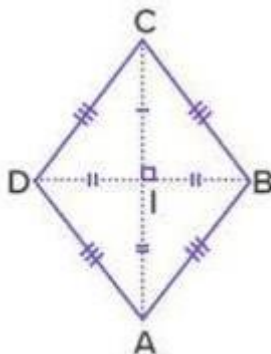
Trapesium adalah bangun datar segi empat yang di bentuk oleh empat buah sisi dimana dua diantaranya saling berhadapan yang panjangnya berbeda. Tahukah kita bahwa sebelum trapesium di kenal dalam pelajaran matematika di sekolah dasar ternyata trapesium sudah di gunakan sebagai atap rumah oleh nenek moyang kita dalam bentuk trapesium.

4. Layang – Layang



Layang-layang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing pasangannya sama panjang dan saling membentuk sudut. • Layang-layang adalah segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sama panjang dan diagonalnya berpotongan saling tegak lurus.

5. Belah Ketupat



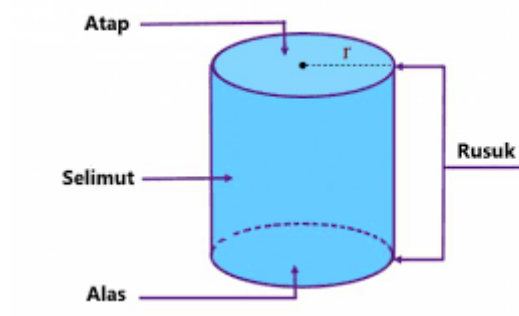
Definisi Bangun Datar Belah Ketupat Pernahkah kamu menikmati lezatnya rasa ketupat? Kenyalnya nasi yang dimasak selama berjam-jam, dan aroma daun kelapa yang menggiurkan, serta dilengkapi dengan kuah kaldu yang terasa asin-gurih tentunya membuat kuliner ini menjadi salah satu menu makanan favorit sebagian besar masyarakat Indonesia ketika hari Idul Fitri tiba. Bahkan, saat ini kita dapat dengan mudah menemui menu makanan yang satu ini di sekitar kita. Tidak heran apabila sebagian besar masyarakat Tanah Air kita tercinta, Indonesia, memilih makanan ini menjadi santapan favoritnya, sebab makanan pokok insan penghuni bumi Nusantara ini ialah nasi. Adapun, ilmu pengetahuan

dan berbagai riset serta penelitian telah membuktikan bahwa ketupat dapat bertahan lebih lama daripada nasi. Dengan kata lain, nasi lebih cepat memasuki masa yang biasa kita sebut dengan istilah “basi”.

6. Geometri Ruang Balok

Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang. Unsur-unsur Geometri Beberapa unsur penting dalam geometri yang tidak bisa di definisikan atau unsur primitive seperti titik, garis, bidang, definisi, Aksioma dan Teorema. Penjelasan dari masing-masing unsur ini terdiri dari : a. Titik Titik unsur ini adalah suatu tempat (posisi) dalam ruang (space). Titik mempunyai panjang dan tidak mempunyai tebal sebuah titik ditunjukkan dengan noktah (dot) yang diberi label dengan huruf besar.

7. Tabung



Pengertian Tabung Tabung adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 2 sisi yang kongruen dan sejajar yang berbentuk lingkaran serta sebuah sisi lengkung. Tabung merupakan bangun ruang yang banyak kita temukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti gelas, drum, kaleng, dan sebagainya. Ciri utama dari bangun ini adalah sisi atap dan sisi alasnya berupa lingkaran yang sama besar dan sejajar serta sisi lengkung berbentuk persegi panjang yang mengelilingi lingkaran atap

dan alas. Bila dibongkar bangun ini akan terbagi menjadi tiga yaitu dua lingkaran dan satu persegi panjang. Seperti terlihat pada gambar berikut.

8 kerucut



Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak lepas dari bangun–bangun ruang yang bersisi lengkung seperti kaleng, kaset, topi ulang tahun, bola, wadah ice cream, terompet, dll. Tahukah kalian benda mana yang merupakan bangun ruang dari kerucut? Apakah yang dimaksud dengan kerucut? Kerucut merupakan bangun ruang sisi lengkung yang menyerupai limas segi-n beraturan yang bidang alasnya berbentuk lingkaran. Oleh karenanya, kerucut ini sering kali disebut dengan limas istimewa.

9.Bola



Parabola merupakan tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama terhadap satu dan satu titik tertentu. satu garis tertentu disebut direktris atau bisa

disebut garis arah, sedangkan satu titik tertentu disebut titik api atau bisa disebut fokus. Garis yang melalui fokus dan tegak lurus direktris merupakan sumbu simetri parabola, memotong parabola pada titik puncaknya. Parabola sebenarnya adalah anggota terakhir dari irisan kerucut yang diperoleh dengan mengiris suatu kerucut dengan suatu bidang. Jika bidang yang mengiris kerucut sejajar dengan garis pelukis dari kerucut tersebut, jadi irisan antaran bidang dan kerucut membentuk suatu parabola.

Lampiran 5

TES SOAL MATEMATIKA

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results

0:26

**Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...**

A	B	C	D	E	F
Kubus	Prisma	Balok	Tabung	Trapesium	Ketupat

x2 Score 50:50 Extra Time

1 of 5

Bangun Ruang Share

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results Create

0:26

Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

A	B	C	D	E	F
Bola	Kerucut	Limas	Tabung	Prisma	Balok

x2 Score 50:50 Extra Time

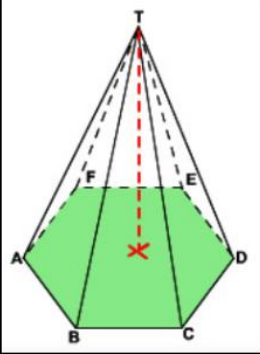
2 of 10

Bangun Ruang Share

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results [Creat](#)

0:26 ✓ 0

Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...



A 9	B 10	x2 Score
C 8	D 7	50:50
E 6	F 5	Extra Time

3 of 10 🔊 🔄

Bangun Ruang [Share](#)

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results [Creat](#)

0:27 ✓ 200

Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

A Berbentuk tumpul	B Berbeda beda	C Berbentuk lancip	D Sama besar	E Sama kaki	F sama sisi
-----------------------	-------------------	-----------------------	-----------------	----------------	----------------

x2 Score 50:50 Extra Time

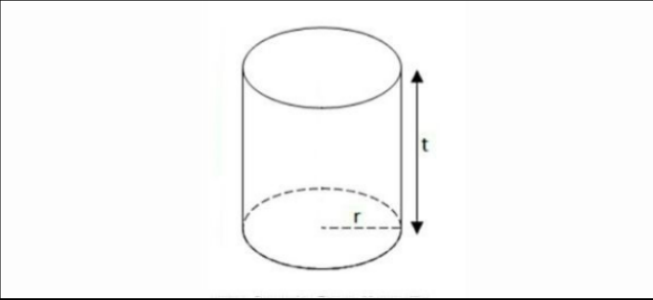
4 of 10 🔊 🔄

Bangun Ruang [Share](#)

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results Cre

0:26 ✓ 200

Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah



A	B
4	3
C	D
2	5
E	F
6	8

x2 Score 50:50 Extra Time

5 of 10

Bangun Ruang [Share](#)

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results Cre

0:27 ✓ 200

Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160 cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi $\frac{2}{3}$ nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak liter

A	B	C	D	E	F
382	384	381	387	389	390

x2 Score 50:50 Extra Time

6 of 10

Bangun Ruang [Share](#)

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results [Create](#)

0:27 ✓ 100

Sebuah penampungan air berbentuk balok volumenya 9.000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut 6 m^2 , maka tinggi penampungan air tersebut m.

A	B	C	D	E	F
1,15	1,25	1,5	1,4	1,11	1,05

x2 Score 50:50 Extra Time

7 of 10

Bangun Ruang Share

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results [Create](#)

0:26 ✓ 100

Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4 \text{ m}^2$. Jika lebar dan tinggi tandon air masing-masing 1,2 m dan 1,5 m, maka panjang tandon air tersebut adalah m

A	B	C	D	E	F
1	1,5	1,75	2	2,5	3

x2 Score 50:50 Extra Time

8 of 10

Bangun Ruang Share

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results [Create](#)

0:23 ✓ 224

Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas 250 m^2 . Jika volume kolam renang tersebut $1.000.000$ liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah m

A	B	C	D	E	F
1,3	1,4	1,5	4	3	2

x2 Score 50:50 Extra Time

9 of 10

Bangun Ruang Share

Wordwall Create better lessons quicker My Activities My Results [Create](#)

0:23 ✓ 224

Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan kerangka terbuat dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150 cm , lebarnya 75 cm , dan tingginya 85 cm , maka keliling dan luas permukaan kandang adalah

A	B	C	D	E	F
K = 1.200 cm dan L = 30.375 cm^2	K = 1.220 cm dan L = 50.250 cm^2	K = 1.230 cm dan L = 51.250 cm^2	K = 1.240 cm dan L = 60.750 cm^2	K = 1.230 cm dan L = 60.160 cm^2	K = 1.235 cm dan L = 60.165 cm^2

x2 Score 50:50 Extra Time

10 of 10

Bangun Ruang Share

Lampiran 6

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

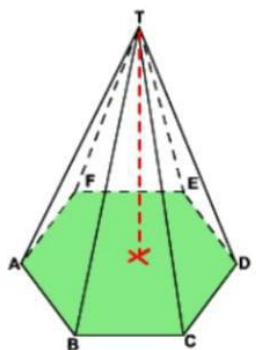
1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut: Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Kubus	d. Tabung
b. Prisma	e. trapesium
c. Balok	f. Ketupat

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Bola	d. Tabung
b. Kerucut	e. Prisma
c. Limas	f. Balok

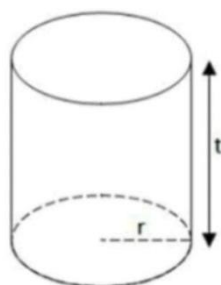
3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...



- | | |
|-------|------|
| a. 9 | d. 7 |
| b. 10 | e. 6 |
| c. 8 | f. 5 |
4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

a. Berbentuk tumpul	d. Sama besar
b. Berbeda-beda	e. Sama kaki
c. Berbentuk lancip	f. Sama sisi

 5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



- | | |
|------|------|
| a. 4 | d. 5 |
|------|------|

- b. 3
c. 2
- e. 6
f. 8
6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi $\frac{2}{3}$ nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.
- a. 382
b. 384
c. 381
d. 387
e. 389
f. 390
7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut $6m^2$ maka tinggi penampungan air tersebut...m.
- a. 1,15
b. 1,25
c. 1,5
d. 1,4
e. 1,11
f. 1,05
8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4 m^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing 1,2m dan 1,5m, maka panajang tandon air tersebut adalah...m.
- a. 1
b. 1,5
c. 1,75
d. 2
e. 2,5
f. 3
9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas $250m^2$. Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.
- a. 1,3
b. 1,4
c. 1,5
d. 4
e. 3
f. 2
10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan karangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150cm,lebarnya 75cm, dan tingginya 85 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...
- a. $K=1.200$ cm dan $L=30.375$ cm^2
b. $K=1.220$ cm dan $L=50.250$ cm^2
c. $K=1.230$ cm dan $L=51.250$ cm^2
d. $K=1.240$ cm dan $L=60.160$ cm^2
e. $K= 1.235$ cm dan $L=60.165$ cm^2

Lampiran 7

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Nama: Shafiqah
Qamra.

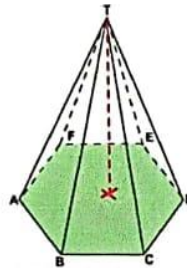
1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut: Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...

<ul style="list-style-type: none"> a. Kubus b. Prisma c. Balok 	<ul style="list-style-type: none"> d. Tabung e. trapesium f. Ketupat
---	---

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

<ul style="list-style-type: none"> a. Bola b. Kerucut c. Limas 	<ul style="list-style-type: none"> d. Tabung e. Prisma f. Balok
---	--

3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...

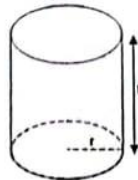


- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> a. 9 b. 10 c. 8 | <ul style="list-style-type: none"> d. 7 e. 6 f. 5 |
|---|--|

4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

<ul style="list-style-type: none"> a. Berbentuk tumpul b. Berbeda-beda c. Berbentuk lancip 	<ul style="list-style-type: none"> d. Sama besar e. Sama kaki f. Sama sisi
---	---

5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



Volume air yang dibutuhkan.
 = Volume total bak volume air
 $= 1.152.000 \text{ cm}^3 = 760.000 \text{ cm}^3$
 $= 384.000 \text{ cm}^3$
 Dik. Dikubal kemeter
 $10 \text{ m}^3 = 0,001 \text{ liter}$
 Jadi $384.000 \times 0,001$
 $= 384 \text{ liter}$

6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi 2/3 nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.
 Dik: p = 160 cm
 L = 80 cm
 t = 90 cm

Maka: Volume bak:
 $P \times L \times t$
 $= 160 \text{ cm} \times 80 \text{ cm} \times 90 \text{ cm}$
 $= 1.152.000 \text{ cm}^3$

- a. 382
 b. 384
 c. 381
 d. 387
 e. 389
 f. 390
7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut 6 m^2 maka tinggi penampungan air tersebut...m.
 a. 1,15
 b. 1,25
 c. 1,5
 d. 1,4
 e. 1,11
 f. 1,05

Panjang = $5,4 \text{ m}^2$
 $2,7 \text{ m}$
 $P = 2 \text{ m}$

8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4 \text{ m}^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing 1,2m dan 1,5m, maka panajang tandon air tersebut adalah...m.
 a. 1
 b. 1,5
 c. 1,75
 d. 2
 e. 2,5
 f. 3
- $14,4 \text{ m}^2 = 2 \times (\text{panjang} \times (1,2 \text{ m} + 1,5 \text{ m}) + 1,0 \text{ m}^2)$
 $14,4 \text{ m}^2 = 2 \times (\text{panjang} \times 2,7 \text{ m} + 1,8 \text{ m}^2)$
 $7,2 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2 + \text{panjang} \times 2,7 \text{ m}$

9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas 250 m^2 . Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.
 a. 1,3
 b. 1,4
 c. 1,5
 d. 4
 e. 3
 f. 2
- $t = 4 \text{ meter}$
 $1000 \text{ m}^3 = 250 \text{ m}^2 \times t$

10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan kerangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150cm, lebarnya 75cm, dan tingginya 85 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...
 a. K=1.200 cm dan L=30.375 cm²
 b. K=1.220 cm dan L=50.250 cm²
 c. K=1.230 cm dan L=51.250 cm²
 d. K=1.240 cm dan L=60.160 cm²
 e. K= 1.235 cm dan L=60.165 cm²

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

NAMA:

Waldan Thaqih .

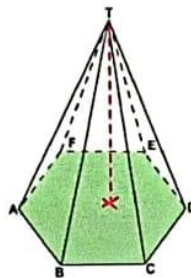
1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Kubus
b. Prisma
c. Balok
d. Tabung
e. trapesium
f. Ketupat

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Bola
b. Kerucut
c. Limas
d. Tabung
e. Prisma
f. Balok

3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...

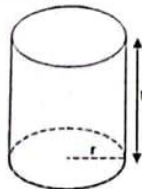


a. 9
b. 10
c. 8
d. 7
e. 6
f. 5

4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

a. Berbentuk tumpul
b. Berbeda-beda
c. Berbentuk lancip
d. Sama besar
e. Sama kaki
f. Sama sisi

5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



- a. 4
b. 3
c. 2
- d. 5
e. 6
f. 8
6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi $\frac{2}{3}$ nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.

- a. 382
b. 384
c. 381
- d. 387
e. 389
f. 390

7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut $6m^2$ maka tinggi penampungan air tersebut...m.

- a. 1,15
b. 1,25
c. 1,5
d. 1,4
e. 1,11
f. 1,05
- 1 liter = 1000 cm³
maka = 9.000 liter = 9.000 x 1000 cm³ = 9.000.000 cm³
tinggi = 9000 / luas alas . volume = luas alas x tinggi
9.000.000 cm³ : 60000 cm² = 0,15 Meter

8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4 m^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing 1,2m dan 1,5m, maka panjang tandon air tersebut adalah...m.

- a. 1
b. 1,5
c. 1,75
d. 2
e. 2,5
f. 3
- $7,2 m^2 = 1,0 m^2$ $14,4 m^2 = 2 \times (\text{panjang} \times 2,7 m + 1,0 m^2)$
panjang = $7,2 m^2 = 1,0 m^2 = p \times 2,7 m$
 $p = \frac{5,4}{2,7} = 2 m$

9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas $250m^2$. Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.

$$1000m^3 = 250m^2 \times t$$

- a. 1,3
b. 1,4
c. 1,5
d. 4
e. 3
f. 2
- $t = 1000 m^3 / 250 m^2$
 $t = 4 \text{ meter}$

10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan kerangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150cm, lebarnya 75cm, dan tingginya 85 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...

- a. K=1.200 cm dan L=30.375 cm²
b. K=1.220 cm dan L=50.250 cm²
c. K=1.230 cm dan L=51.250 cm²
d. K=1.240 cm dan L=60.160 cm²
e. K= 1.235 cm dan L=60.165 cm²

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Nama = Zhafran

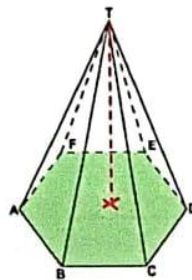
1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...

- | | |
|-----------|--------------|
| a. Kubus | d. Tabung |
| b. Prisma | e. trapesium |
| c. Balok | f. Ketupat |

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

- | | |
|------------|-----------|
| a. Bola | d. Tabung |
| b. Kerucut | e. Prisma |
| c. Limas | f. Balok |

3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...

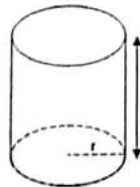


- | | |
|-------|------|
| a. 9 | d. 7 |
| b. 10 | e. 6 |
| c. 8 | f. 5 |

4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

- | | |
|---------------------|---------------|
| a. Berbentuk tumpul | d. Sama besar |
| b. Berbeda-beda | e. Sama kaki |
| c. Berbentuk lancip | f. Sama sisi |

5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



- a. 4
- b. 3**
- c. 2

- d. 5
- e. 6
- f. 8



6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi 2/3 nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.

Dik: $P = 160\text{cm}$
 $L = 80\text{cm}$
 $t = 90\text{cm}$

Volume yang sudah ada: $\frac{2}{3} \times \text{Vol total bak}$
 $= \frac{2}{3} \times 1.152.000\text{ cm}^3 = 768.000\text{ cm}^3$
 maka volume $t = 90\text{cm}$
 $\text{Vol} = P \times L \times t$
 $= 160\text{cm} \times 80\text{cm} \times 40\text{cm}$
 $= 512.000\text{ cm}^3$

Jadi: $384.000 \times 0,001$
 $= 384\text{ liter}$

7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut 6m^2 maka tinggi penampungan air tersebut...m.

- a. 1,15** 1 liter = 1000 cm^3
 - b. 1,25
 - c. 1,5
 - d. 1,4
 - e. 1,11
 - f. 1,05
- Maka: $9000\text{ liter} = 9.000 \times 1000\text{ cm}^3 = 9.000.000\text{ cm}^3$
 tinggi = $\frac{9000}{\text{luas alas}} \cdot \text{Volume} = \text{luas alas} \times \text{tinggi}$
 $9.000.000\text{ cm}^3 \cdot 60.000\text{ cm}^2 = 0,15\text{ Meter}$

8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4\text{ m}^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing 1,2m dan 1,5m, maka panjang tandon air tersebut adalah...m.

- a. 1
- b. 1,5
- c. 1,75**
- d. 2
- e. 2,5
- f. 3



9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas 250m^2 . Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.

- a. 1,3
 - b. 1,4
 - c. 1,5
 - d. 4**
 - e. 3
 - f. 2
- Volume balok = $P \times L \times t$
 $1000\text{ m}^3 = 250\text{ m}^2 \times t$
 $t = \frac{1000\text{ m}^3}{250\text{ m}^2}$
 $t = 4\text{ m}$



10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan karangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150cm, lebarnya 75cm, dan tingginya 85 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...

- a. $K=1.200\text{ cm}$ dan $L=30.375\text{ cm}^2$
- b. $K=1.220\text{ cm}$ dan $L=50.250\text{ cm}^2$
- c. $K=1.230\text{ cm}$ dan $L=51.250\text{ cm}^2$
- d. $K=1.240\text{ cm}$ dan $L=60.160\text{ cm}^2$**
- e. $K=1.235\text{ cm}$ dan $L=60.165\text{ cm}^2$



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

Nama: Raisa
Jihan

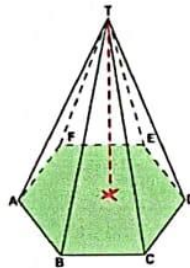
1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut: Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Kubus
b. Prisma
c. Balok
d. Tabung
e. trapesium
f. Ketupat

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Bola
b. Kerucut
c. Limas
d. Tabung
e. Prisma
f. Balok

3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...

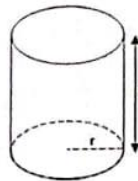


a. 9
b. 10
c. 8
d. 7
e. 6
f. 5

4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

a. Berbentuk tumpul
b. Berbeda-beda
c. Berbentuk lancip
d. Sama besar
e. Sama kaki
f. Sama sisi

5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



- a. 4
 b. 3
 c. 2
- d. 5
 e. 6
 f. 8
6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi $\frac{2}{3}$ nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.
- a. 382
 b. 384
 c. 381
- d. 387
 e. 389
 f. 390
7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut $6m^2$ maka tinggi penampungan air tersebut...m.
- a. 1,15
 b. 1,25
 c. 1,5
 d. 1,4
 e. 1,11
 f. 1,05
- 1 liter = 1000 cm^3
 maka $\Rightarrow 9000\text{ liter} = 9.000 \times 1000\text{ cm}^3 = 9.000.000\text{ cm}^3$
 tinggi : $9000 / \text{luas alas} \cdot \text{Volume} = \text{luas alas} \times \text{tinggi}$
 $9.000.000\text{ cm}^3 / 60000\text{ cm}^2 = 0,15\text{ meter}$
8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4\text{ m}^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing 1,2m dan 1,5m, maka panjang tandon air tersebut adalah...m.
- a. 1
 b. 1,5
 c. 1,75
 d. 2
 e. 2,5
 f. 3
9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas 250 m^2 . Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.
- a. 1,3
 b. 1,4
 c. 1,5
 d. 4
 e. 3
 f. 2
- Volume balok
 $= p \times l \times t$
 $1000\text{ m}^3 = 250\text{ m}^2 \times t$
 $\rightarrow t = 1000\text{ m}^3 / 250\text{ m}^2$
 $t = 4\text{ meter}$
10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan karangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150cm, lebarnya 75cm, dan tingginya 85 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...
- a. $K=1.200\text{ cm}$ dan $L=30.375\text{ cm}^2$
 b. $K=1.220\text{ cm}$ dan $L=50.250\text{ cm}^2$
 c. $K=1.230\text{ cm}$ dan $L=51.250\text{ cm}^2$
 d. $K=1.240\text{ cm}$ dan $L=60.160\text{ cm}^2$
 e. $K=1.235\text{ cm}$ dan $L=60.165\text{ cm}^2$

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

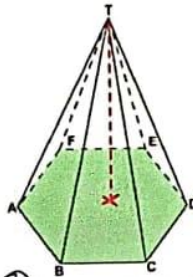
1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Kubus
b. Prisma
c. Balok
d. Tabung
e. trapesium
f. Ketupat

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...

a. Bola
b. Kerucut
c. Limas
d. Tabung
e. Prisma
f. Balok

3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...

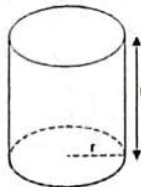


a. 9
b. 10
c. 8
d. 7
e. 6
f. 5

4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...

a. Berbentuk tumpul
b. Berbeda-beda
c. Berbentuk lancip
d. Sama besar
e. Sama kaki
f. Sama sisi


5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



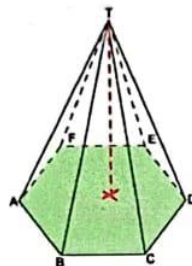
- Volume air yg dibutuhkan
 = volume total bak volume air
 $= 1.152.000 \text{ cm}^3 = 768.000$
 $= 384.000 \text{ cm}^3$
 Diubah ke meter
 $10 \text{ m}^3 = 0.001 \text{ liter}$
 Jadi $384.000 \times 0.001 \text{ l}$
 $= 384 \text{ liter}$
6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman $p = 160 \text{ cm}$, panjang sisinya 160 cm dan lebarnya 80 cm . Bak tersebut telah berisi $\frac{2}{3}$ nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.
- a. 382 volume yang sudah ada
 b. 384 $\frac{2}{3} \times \text{vol total bak}$
 c. 381 $\frac{2}{3} \times 1.152.000 \text{ cm}^3 = 768.000 \text{ cm}^3$
 d. 387
 e. 389
 f. 390
7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut 6 m^2 maka tinggi penampungan air tersebut...m.
- a. 1,15
 b. 1,25
 c. 1,5
 d. 1,4
 e. 1,11
 f. 1,05
8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4 \text{ m}^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing $1,2 \text{ m}$ dan $1,5 \text{ m}$, maka panjang tandon air tersebut adalah...m.
- a. 1 $14,4 \text{ m}^2 = 2 \times (\text{panjang} \times (1,2 \text{ m} + 1,5 \text{ m}) + 1,8 \text{ m}^2)$
 b. 1,5 $14,4 \text{ m}^2 = 2 \times (\text{panjang} \times 2,7 \text{ m} + 1,8 \text{ m}^2)$
 c. 1,75
 d. 2 $7,2 \text{ m}^2 = \text{panjang} \times 2,7 \text{ m} + 1,8 \text{ m}^2$
 e. 2,5
 f. 3 $7,2 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2 = \text{panjang} \times 2,7 \text{ m}$
9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas 250 m^2 . Jika volume kolam renang tersebut $1.000.000 \text{ liter}$, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.
- a. 1,3
 b. 1,4
 c. 1,5
 d. 4
 e. 3
 f. 2
10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan karangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150 cm , lebarnya 75 cm , dan tingginya 85 cm , maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...
- a. $K=1.200 \text{ cm}$ dan $L=30.375 \text{ cm}^2$
 b. $K=1.220 \text{ cm}$ dan $L=50.250 \text{ cm}^2$
 c. $K=1.230 \text{ cm}$ dan $L=51.250 \text{ cm}^2$
 d. $K=1.240 \text{ cm}$ dan $L=60.160 \text{ cm}^2$
 e. $K=1.235 \text{ cm}$ dan $L=60.165 \text{ cm}^2$

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**


1. Sebuah bangun ruang mempunyai sifat-sifat sebagai berikut:
Mempunyai 6 sisi, semua sisi berbentuk persegi dan berukuran yang sama, dan mempunyai 12 rusuk. Nama bangun ruang tersebut adalah...
- | | | |
|-----------|--------------|---|
| a. Kubus | d. Tabung | X |
| b. Prisma | e. trapesium | |
| c. Balok | f. Ketupat | |

2. Bangun ruang yang memiliki sifat seperti: alasnya berbentuk lingkaran, selimutnya berupa sisi lengkung, dan tidak mempunyai titik sudut. Nama bangun ruang tersebut adalah...
- | | | |
|------------|-----------|--|
| a. Bola | d. Tabung |  |
| b. Kerucut | e. Prisma | |
| c. Limas | f. Balok | |

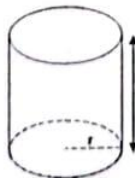
3. Banyak rusuk pada bangun ruang ini adalah...



- | | | |
|-------|------|---|
| a. 9 | d. 7 |  |
| b. 10 | e. 6 | |
| c. 8 | f. 5 | |

4. Semua titik sudut yang dimiliki bangun balok yaitu...
- | | | |
|---------------------|---------------|---|
| a. Berbentuk tumpul | d. Sama besar |  |
| b. Berbeda-beda | e. Sama kaki | |
| c. Berbentuk lancip | f. Sama sisi | |

5. Banyak sisi bangun ruang tersebut adalah...



- Volume air yg dibutuhkan =
 \Rightarrow volume total bak - volume air.
 $\Rightarrow 1.152.000 \text{ cm}^3 - 768.000$
 $= 384.000 \text{ cm}^3$
 diubah ke meter
 $\text{liter} = 0,001 \text{ liter}$
 jadi $384.000 \times 0,001 =$
 384 liter
- a. 4
 b. 3
 c. 2
- d. 5
 e. 6
 f. 8
6. Bak mandi di rumah Arman berbentuk balok memiliki kedalaman 90 cm, panjang sisinya 160 cm dan lebarnya 80 cm. Bak tersebut telah berisi $\frac{2}{3}$ nya. Untuk memenuhi bak tersebut, Arman harus mengisinya sebanyak...liter.
- Dik: $P = 160 \text{ cm}$
 $L = 80 \text{ cm}$
 $t = 90 \text{ cm}$
- a. 382
 b. 384
 c. 381
- d. 387
 e. 389
 f. 390
- max: volume bak:
 $P \times L \times t$
 $= 160 \text{ cm} \times 80 \text{ cm} \times 90 \text{ cm}$
 $= 1.152.000 \text{ cm}^3$
- Volume yg sudah ada
 $\frac{2}{3} \times \text{vol total bak}$
 $= \frac{2}{3} \times 1.152.000 \text{ cm}^3$
 $= 768.000 \text{ cm}^3$
7. Sebuah penampungan air berbentuk Balok Volume nya 9000 liter. Jika luas alas penampungan air tersebut 6 m^2 maka tinggi penampungan air tersebut...m.
- a. 1,15
 b. 1,25
 c. 1,5
 d. 1,4
 e. 1,11
 f. 1,05
- 1 liter = 1000 cm^3
 $\Rightarrow 9000 \text{ liter} = 9000 \times 1000 \text{ cm}^3 = 9.000.000 \text{ cm}^3$
 $\Rightarrow 4.000.000 \text{ cm}^3, 6000 = 0,15 \text{ m}$
 $\text{tinggi} = \text{volume} / \text{luas alas} \cdot \text{Volume} = \text{luas alas} \times \text{ht}$
8. Suatu tandon air memiliki luas permukaan $14,4 \text{ m}^2$. Jika lebar dan tinggi tandon dan air masing-masing 1,2m dan 1,5m, maka panjang tandon air tersebut adalah...m.
- a. 1
 b. 1,5
 c. 1,75
 d. 2
 e. 2,5
 f. 3
9. Sebuah kolam renang berbentuk balok memiliki luas alas 250 m^2 . Jika volume kolam renang tersebut 1.000.000 liter, maka kedalaman kolam renang tersebut adalah...m.
- a. 1,3
 b. 1,4
 c. 1,5
 d. 4
 e. 3
 f. 2
- Vol balok = $p \times l \times t$
 $1000 \text{ m}^3 = 250 \text{ m}^2 \times t$
 $t = 1000 \text{ m}^3 / 250 \text{ m}^2$
 $t = 4 \text{ m}$
10. Paman memiliki kandang kelinci berbentuk balok dengan kerangka tersebut dari besi dan permukaannya dari bahan kawat. Jika panjang sisi kandang 150 cm, lebarnya 75 cm, dan tingginya 85 cm, maka keliling dan luas permukaan kandang adalah...
- a. $K=1.200 \text{ cm}$ dan $L=30.375 \text{ cm}^2$
 b. $K=1.220 \text{ cm}$ dan $L=50.250 \text{ cm}^2$
 c. $K=1.230 \text{ cm}$ dan $L=51.250 \text{ cm}^2$
 d. $K=1.240 \text{ cm}$ dan $L=60.160 \text{ cm}^2$
 e. $K=1.235 \text{ cm}$ dan $L=60.165 \text{ cm}^2$

Lampiran 8

Data Penelitian

Nomor Reponden	Pretest	Posttest
1	50	70
2	40	70
3	70	100
4	40	60
5	60	80
6	60	90
7	50	80
8	60	90
9	50	80
10	80	100
11	60	80
12	60	80
13	70	90
14	70	100
15	40	70
16	60	90
17	70	100
18	60	90
19	60	80
20	40	60
21	60	90
22	50	80
23	70	90
24	80	100
25	40	70
26	60	70
27	60	80
28	50	70
29	50	80
30	40	60
Jumlah	1770	2530
Rata-rata	57	82
Maksimum	80	100
Minimum	40	60

Lampiran 9

Uji Validitas

Correlations

		soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	total
soal_1	Pearson Correlation	1	,320	,404*	,150	,404*	,081	,216	,299	-,031	-,299	,320	-,081	-,020	,195	,137	,482*
	Sig. (2-tailed)		,111	,041	,464	,041	,695	,290	,137	,879	,137	,111	,695	,924	,340	,504	,013
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal_2	Pearson Correlation	,320	1	-,243	,660**	-,081	,404*	,566**	,786**	,459*	,025	,490*	-,081	,490*	,359	,624**	,899**
	Sig. (2-tailed)	,111		,233	,000	,695	,041	,003	,000	,018	,904	,011	,695	,011	,072	,001	,000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal_3	Pearson Correlation	,404*	-,243	1	-,243	,538**	-,231	-,333	-,309	-,234	0,000	,081	,077	-,566**	-,078	,000	-,012
	Sig. (2-tailed)	,041	,233		,233	,005	,257	,096	,125	,251	1,000	,695	,709	,003	,705	1,000	,952
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal_4	Pearson Correlation	,150	,660**	-,243	1	-,081	,081	,391*	,462*	,459*	-,299	,320	,081	,490*	,195	,462*	,638**
	Sig. (2-tailed)	,464	,000	,233		,695	,695	,048	,018	,018	,137	,111	,695	,011	,340	,018	,000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal_5	Pearson Correlation	,404*	-,081	,538**	-,081	1	-,231	0,000	-,154	-,078	,000	,081	-,077	-,081	-,078	-,154	,161
	Sig. (2-tailed)	,041	,695	,005	,695		,257	1,000	,452	,705	1,000	,695	,709	,695	,705	,452	,432

	tailed) N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal_6	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	,081 ,695 26	.404* ,041 26	-,231 ,257 26	,081 ,695 26	-,231 ,257 26	1 ,096 26	,333 ,125 26	,309 ,251 26	,234 ,452 26	-,154 ,041 26	.404* ,052 26	-,385 ,695 26	,081 ,000 26	.701** ,125 26	,309 ,018 26	.458* ,018 26
soal_7	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	,216 ,290 26	.566** ,003 26	-,333 ,096 26	.391* ,048 26	0,000 1,000 26	,333 ,096 26	1 ,052 26	,386 ,251 26	,234 ,573 26	,116 ,048 26	.391* ,416 26	-,167 ,000 26	.741** ,614 26	,104 ,052 26	,386 ,018 26	.671** ,000 26
soal_8	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	,299 ,137 26	.786** ,000 26	-,309 ,125 26	.462* ,018 26	-,154 ,452 26	,309 ,125 26	,386 ,052 26	1 ,106 26	,324 ,267 26	-,226 ,137 26	,299 1,000 26	,000 ,137 26	,299 ,136 26	,300 ,055 26	,381 ,018 26	.646** ,000 26
soal_9	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	-,031 ,879 26	.459* ,018 26	-,234 ,251 26	.459* ,018 26	-,078 ,705 26	,234 ,251 26	,234 ,251 26	,324 ,106 26	1 ,106 26	-,324 ,520 26	,132 ,251 26	-,234 ,142 26	,296 ,034 26	.418* ,013 26	.480* ,013 26	.489* ,011 26
soal_10	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	-,299 ,137 26	,025 ,904 26	0,000 1,000 26	-,299 ,137 26	,000 1,000 26	-,154 ,452 26	,116 ,573 26	-,226 ,267 26	-,324 ,106 26	1 ,904 26	,025 1,000 26	,000 ,360 26	,187 ,019 26	-,456* ,686 26	,083 ,809 26	-,050 ,809 26
soal_11	Pearson Correlation	,320	.490*	,081	,320	,081	.404*	.391*	,299	,132	,025	1	-,404*	,150	,195	.462*	.612**

Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.428	10

Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	28,666	5,234		5,477	,000
X1	,927	,090	,886	10,316	,000

a. Dependent Variable: X2

Lampiran 12

DOKUMENTASI







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fatimatuz Zahro
 N P M : 2002090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,77

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukatif Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar Rahman.	
	Pengaruh Media Interaktif Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III di SD Swasta Ar Rahman	
	Konstruksi Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Film Animasi Nusa dan Rara dalam Meningkatkan Potensi Nilai Moral dan Religi Siswa	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 November 2023

Hormat Pemohon,



Fatimatuz Zahro

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fatimatuz Zahro
 N P M : 2002090250
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Kreatifitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing: Ismail Saleh Nasution, M. Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 29 November 2021
 Hormat Pemohon,

Fatimatuz Zahro

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 4000 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Fatimatuz Zahro**
N P M : 2002090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **08 Desember 2024**

Medan, 24 Jumadil Awal 1445 H
08 Desember 2023 M



Dra.Hj.Syamsuurnita.,M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 15



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
🌐 <https://fkip.umsu.ac.id> ✉ fkip@umsu.ac.id 📘 [umsumedan](#) 📞 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

Nomor : 1529/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Dzulhijjah 1445 H
29 Juni 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Ar-Rahman
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Fatimatuz Zahro**
N P M : 2002090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Game Edukatif* Berbasis *Wordwall* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum




Dekan

Dra. Hjs. Svamsuyurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Penting!!****





YAYASAN PENDIDIKAN AR-RAHMAN MEDAN

SD AR-RAHMAN

ISLAMIC FULLDAY SCHOOL

NPSN : 1022 0760 NSS : 1040 7600 6052 AKREDITAS : A (Unggul)
Jl. Brigjen H.A. Manaf Lubis No. 58 Medan 20125 sdarrahmanifsdmedan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 203/SK/SD-AR/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Yahya Syamsuddin, M.Ag
Nip : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Swasta Ar-Rahman Medan

Sesuai dengan surat izin ini melakukan Riset dengan judul Skripsi "Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fatimatuz Zahro
NPM : 20022090250
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melakukan Riset di SD Ar-Rahman Medan Kec. Medan Helvetia Tanjung Gusta dari tanggal 1 Juli 2024.

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

Medan 17 Juli 2024

Kepala Sekolah



Drs. Yahya Syamsuddin, M.Ag

NIP : 19023L0120760221162263

Lampiran 17



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 18



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri Nö. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar-Rahman.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
08, Desember 2023	ACC Judul	
17, Januari 2023	Perbaikan Tata Cara Penulisan	
7, Februari 2023	Perbaikan Isi Bab II	
27, Februari 2023	Perbaikan Instrumen Penelitian	
17, Maret 2023	Perbaikan Bab III	
27, Maret 2023	ACC Seminar	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Maret 2024

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 19

Fatimatuz Zahro : Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Kreativitas Belajar Matematika Kelas V di SD Ar- Rahman

ORIGINALITY REPORT

16%	15%	10%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	7%
2	jurnal.stkipkieraha.ac.id Internet Source	1%
3	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1%
5	Submitted to UPN Veteran Jakarta Student Paper	<1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1%
7	eprints.umsb.ac.id Internet Source	<1%
8	Nike Anggraini, Khoiron Nazip, Susy Amizera, Elvira Destiansari. "Pengaruh Sistem	<1%

Lampiran 20

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Fatimatuz Zahro
NPM : 2002090250
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tanggal lahir : Sei Serindan, 17 Maret 2001
Agama : Islam
Alamat : Jl. Al-Falah 1, No. 27
No. Hp : 081360245684
Email : fatihfatihstp@gmail.com

Pendidikan Formal

1. MI. Swasta Musa 'Adatul Iman, lulus tahun 2013
2. MTs. Negeri Tanjungbalai, lulus tahun 2016
3. MA. Negeri Tanjungbalai, lulus tahun 2019
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, lulus tahun 2024