

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI DIGITAL TERHADAP HASIL
BELAJAR PKN SISWA KELAS V MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

Khairani Fitri

NIM : 220209009

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V MI

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Khairani Fitri
NIM : 220209009

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Herawati, S.Pd.I, M.Pd.

NIP. 198204042015032005

Ketua Program Studi PGMI



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197906172003122002

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 06 Mei 2026 M
18 dzulkaidah 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Dr. Herawati S.Pd.I., M.Pd
NIP. 1982204042015032005

Sekretaris

Dr. Azhar, M.Pd
NIP.196812121994021002

Penguji 1

Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed
NIP.196505162000031001

Penguji 2

Al. Juhra, S.Sos.I., M.S.I
NIP.198204182009011014

Mengetahui Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam
Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang Bertanda tangan dibawah ini

Nama : Khairani Fitri
Nim : 220209009
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 07 Mei 2026
Yang Menyatakan



Khairani Fitri
NIM.220209009

ABSTRAK

Nama : Khairani Fitri
NIM : 220209009
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V MI/SD
Pembimbing : Dr. Herawati, S.Pd.I, M.Pd.
Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital, Game Edukasi, *Wordwall*, Hasil Belajar

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada materi norma, sering dianggap sulit oleh peserta didik karena penyajiannya yang cenderung teoritis, berorientasi pada hafalan, kurang melibatkan keaktifan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar. Di MIN 02 Gayo Lues, pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya game edukasi, masih belum optimal dalam proses pembelajaran PKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di MIN 02 Gayo Lues. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 49 peserta didik yang terdiri atas kelas eksperimen 24 siswa dan kelas kontrol 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics versi 25* melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kedua kelas relatif setara, yaitu 47,08 pada kelas eksperimen dan 46,47 pada kelas kontrol. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 78,33, sedangkan kelas kontrol sebesar 60. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V pada materi norma dalam kehidupanku.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI/SD”**. Shalawat dan salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan hambatan. Namun, berkat bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak/Ibu dosen beserta staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Bapak Al-Juhra, S.Sos., M.S.I. Selaku Penasehat Akademik penulis dan Ibu Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd. Selaku pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V MIN 02 Gayo Lues yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian

6. Kepada kedua orang tua penulis, Ayah tercinta Muhammad Juhri, Sp. dan Mamak tersayang Karmila Hamdani yang menjadi alasan untuk selalu berjuang dan menjadi sumber kekuatan bagi penulis. Yang selalu menghadirkan doa di



dalam setiap sujudnya, memberikan kasih sayang tanpa batas, serta berjuang tanpa lelah demi masa depan penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan keikhlasan yang tidak akan pernah tergantikan. Semoga setiap langkah dan pencapaian penulis menjadi kebahagiaan dan kebanggaan bagi Ayah dan Mamak.

7. Kepada Abang apt. Rinaldi, S.Farm. dan Kakak Aksyara Nafira yang selalu memberikan dukungan, menjadi tempat berbagi dan menjadi sumber penguat di saat penulis merasa lelah. Terima kasih atas doa yang tulus, dukungan yang tak pernah putus, serta kasih sayang yang begitu berarti.
8. Kepada teman-teman penulis terima kasih atas setiap kebersamaan yang telah kita lalui, dukungan yang tulus, cerita, sedih, tawa serta semangat yang tidak pernah berhenti diberikan
9. Kepada diri sendiri Khairani Fitri yang telah bertahan sejauh ini, yang tidak menyerah meskipun sering merasa lelah, yang tetap mencoba meskipun diliputi keraguan. Perjalanan ini tidak mudah, namun semua usaha, air mata, dan doa akhirnya mengantarkan pada penyelesaian skripsi ini.

Bantuan ini penulis kembalikan kepada Allah SWT untuk diberikan pahala yang setimpal. Penulis mengucapkan terima kasih atas arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan.

Banda Aceh, 17 April 2026

Penulis,



Khairani Fitri

DAFTAR ISI

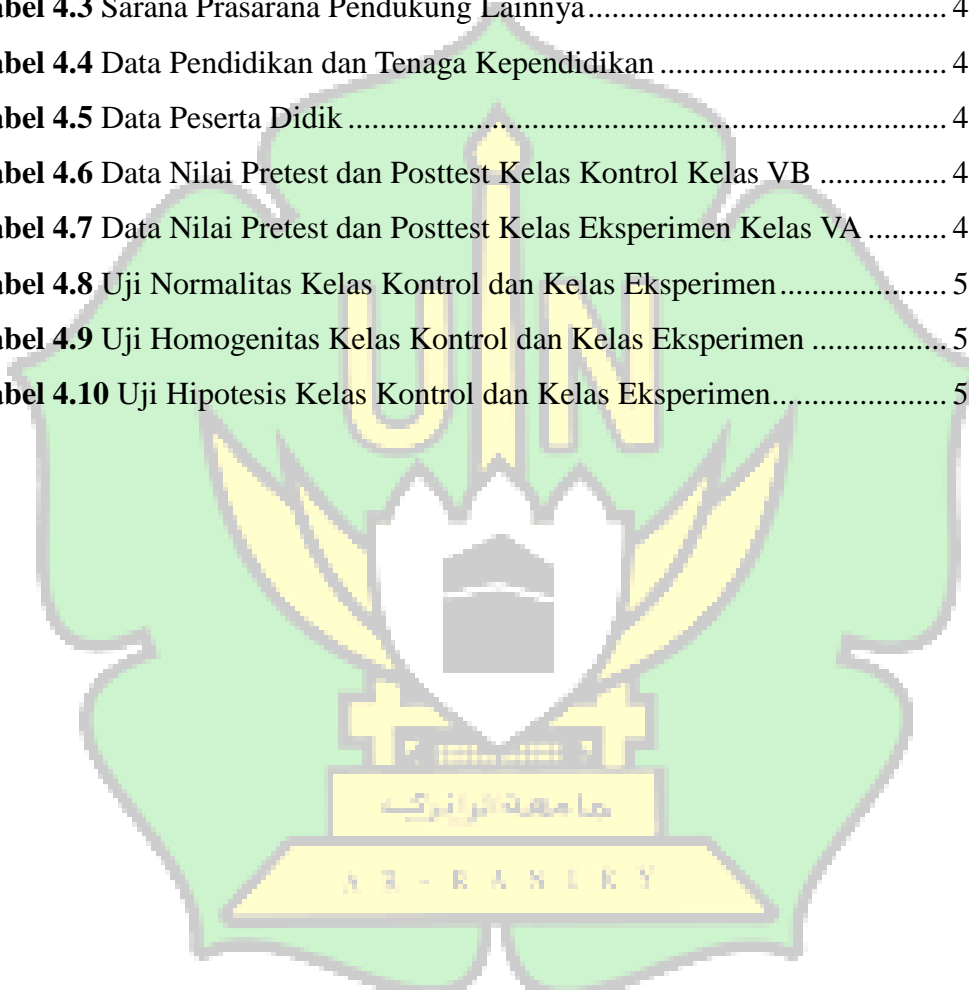
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Kajian Penelitian Terdahulu	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran.....	11
B. Hasil Belajar.....	24
C. Pembelajaran PKn.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
B. Populasi dan Sampel	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	43
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan.....	53

BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63



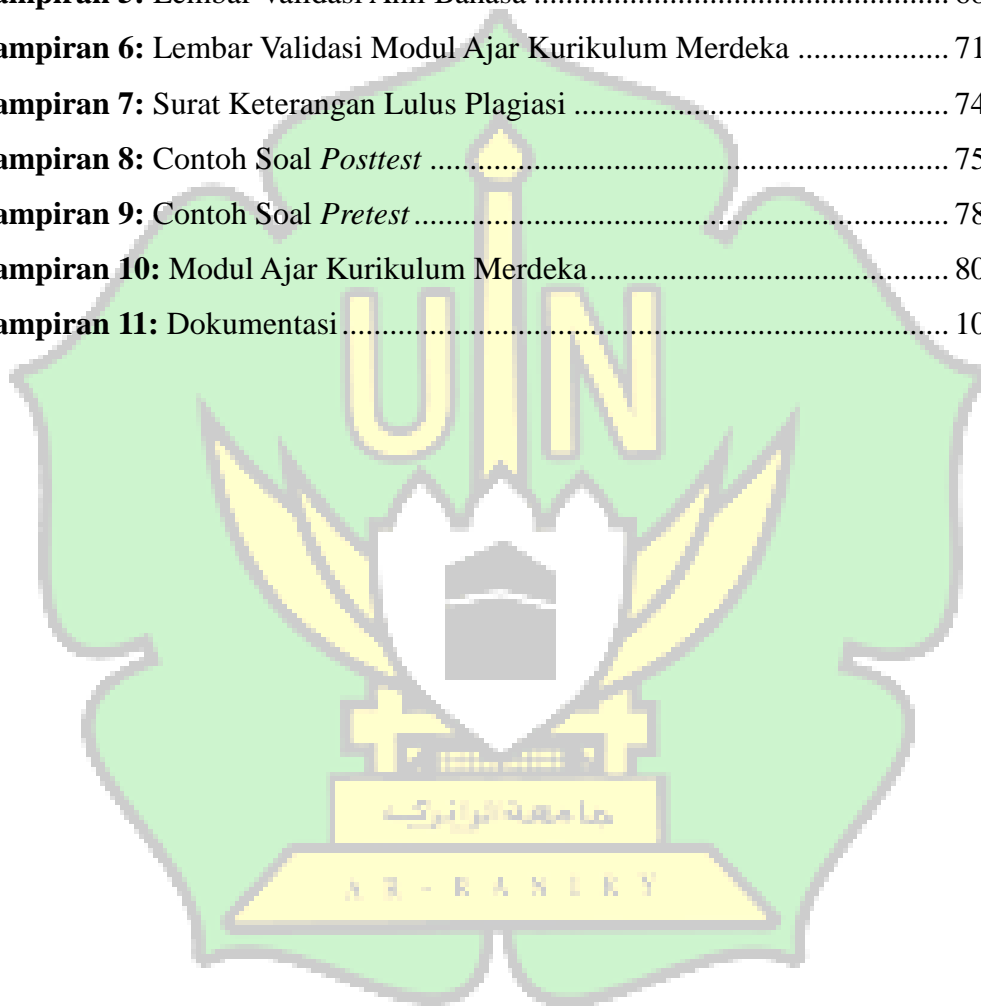
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	37
Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian	39
Tabel 4.1 Jumlah dan Kondisi Bangunan	44
Tabel 4.2 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran	44
Tabel 4.3 Sarana Prasarana Pendukung Lainnya	44
Tabel 4.4 Data Pendidikan dan Tenaga Kependidikan	46
Tabel 4.5 Data Peserta Didik	46
Tabel 4.6 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol Kelas VB	47
Tabel 4.7 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Kelas VA	49
Tabel 4.8 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	50
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.10 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi.....	63
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian	64
Lampiran 3: Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	65
Lampiran 4: Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	66
Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Bahasa	68
Lampiran 6: Lembar Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka	71
Lampiran 7: Surat Keterangan Lulus Plagiasi	74
Lampiran 8: Contoh Soal <i>Posttest</i>	75
Lampiran 9: Contoh Soal <i>Pretest</i>	78
Lampiran 10: Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	80
Lampiran 11: Dokumentasi.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Open the Box</i>	17
Gambar 2.2 <i>Spin the Wheel</i>	18
Gambar 2.3 <i>Anagram</i>	19
Gambar 2.3 <i>Flashcard</i>	20



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengingatkan peserta didik akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Oleh karena itu nilai-nilai ini penting. Pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki arti penting bagi peserta didik pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.¹

Salah satu materi penting dalam PKn kelas V SD/MI adalah norma dalam kehidupanku. Materi ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami berbagai jenis norma, seperti norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sebagian besar peserta didik menganggap pembelajaran PKn sulit dipahami. Adapun materi yang sulit dipahami peserta didik yaitu materi norma.² Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain peserta didik belum memahami secara mendalam pengertian dan macam-macam norma, peserta didik belum mampu memahami

¹ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (Desember 2020): 418–20, <https://doi.org/https://share.google/8wObUiZhZlaxdqBVT>.

² Kurnia Marifatul Latifah et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik Pada Materi Aturan Dan Norma Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (September 2024): 233, <https://doi.org/https://share.google/Y9nQ2K97GQ4QedP5c>.

hubungan antara norma dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik belum mampu menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari.³

Berdasarkan kondisi di MIN 02 Gayo Lues, banyak peserta didik yang belum mampu menjelaskan pengertian norma secara tepat, membedakan jenis-jenis norma, maupun mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga belum menunjukkan kemampuan yang optimal dalam menerapkan norma dalam perilaku nyata di lingkungan sekolah. Materi norma dalam kehidupanku juga kurang diminati peserta didik dikarenakan beberapa faktor di antaranya adalah penyampaian materi yang cenderung teoritis, bersifat hafalan, kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penyebab utama sulitnya memahami materi norma terletak pada media pembelajaran yang tidak menarik, pembelajaran yang monoton tanpa ada bantuan media pembelajaran yang menarik dapat menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak belajar dengan sungguh-sungguh sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.⁴

Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dapat menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi pada rendahnya pemahaman materi dan menurunnya hasil belajar peserta didik. Pembelajaran PKn masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, membangkitkan nalar yang teratur, untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik sehingga

³ Prasetyo Sujoko, Nursiwi Nugraheni, dan Diana Apriliya, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Dalam Kehidupanku Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Norma," *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian* 2, no. 12 (23 Januari 2024): 2373, <https://doi.org/10.58344/locus.v2i12.2373>.

⁴ Titik Mutoharoh dan Frita Devi Asriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Snakes and Ladders Pendidikan Pancasila," *Jurnal Basicedu* 9, no. 5 (2025): 2025–1403, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387>.

dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.⁵ Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Salah satunya seperti game edukasi yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih mudah dan bermakna. Selain itu, penggunaan game edukasi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, hingga kolaborasi antar peserta didik.

Salah satu game edukasi yang relevan dikembangkan di era digital saat ini adalah game edukasi digital. Game edukasi digital merupakan game edukasi yang pengoperasiannya menggunakan perangkat digital seperti komputer, laptop dan Handphone.⁶ Game edukasi digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif inilah yang menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, penggunaan game edukasi digital dalam pembelajaran berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti⁷, Jems Sopacua dkk⁸, Khusnul Khotimah dkk⁹ menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi digital efektif dalam

⁵ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III," *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2 Agustus 2021): 260–71, <https://doi.org/https://share.google/Zhw1VByz3urLHgXWa>.

⁶ Muhammad Rizal Kurniawan dan Listika Yusi Risnani, "Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X," *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro* 12, no. 1 (Mei 2021): 2, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>.

⁷ Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (7 Juni 2024): 1944–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

⁸ Jems Sopacua et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres Tomra," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (Juni 2025): 2477–2143, <https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24192/12663>.

⁹ Khusnul Khotimah, Sulistyarini Sulistyarini, dan Nur Meily Adlika, "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak," *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11, no. 3 (30 Desember 2023): 255–61, <https://doi.org/10.23887/jjpp.v11i3.63679>.

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Game edukasi digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan game digital seperti *Wordwall* membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta memudahkan peserta didik dalam mengingat materi sehingga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya unsur permainan dan umpan balik langsung, peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat selama pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya ialah penelitian sebelumnya lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian mengenai efektivitas game edukasi digital pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya materi norma dalam kehidupanku, masih terbatas. Selain itu, di MIN 02 Gayo Lues sendiri, penggunaan media pembelajaran digital, terutama game edukasi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran PKn. Berdasarkan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa kelas V MI/SD”.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

A B - B A N K Y

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V MIN 02 Gayo Lues?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V MIN 02 Gayo Lues

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, karena sebuah penelitian pastinya akan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian berguna untuk mengkaji dan menerapkan teori-teori baru sebagai alat pemecahan masalah yang bisa ditemukan, baik dalam masalah-masalah hasil belajar peserta didik atau masalah lainnya yang masih relevan dengan penelitian yang sedang dikaji.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi PKn.
- 2) Membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah:

- 1) Menjadi dasar pengembangan kurikulum berbasis teknologi yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kurang diminati seperti PKn.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di MIN 02 Gayo Lues.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Game Edukasi Digital

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar.¹⁰ Permainan edukasi digital merupakan alat bantu digital yang dimanfaatkan pendidik guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi peserta didik, sehingga membangkitkan minat mereka dalam proses belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.¹¹ Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini berupa *Wordwall*, yaitu platform permainan edukasi digital interaktif yang digunakan untuk mendukung pembelajaran pada materi norma dalam kehidupanku pada siswa kelas V MI/SD.

Wordwall pada penelitian ini dimanfaatkan melalui beberapa fitur permainan, yaitu *Open the Box* atau membuka kotak, *Random Wheel* atau

¹⁰ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (Januari 2023): 282–94.

¹¹ Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (7 Juni 2024): 1944–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

roda acak, *Anagram*, dan *Flashcard* atau kartu lampu kilat. *Open the Box* digunakan dengan cara peserta didik membuka kotak secara acak yang berisi pertanyaan atau perintah untuk dijawab. *Random Wheel* digunakan untuk menentukan soal yang akan dijawab peserta didik secara acak. *Anagram* digunakan untuk melatih peserta didik menyusun huruf menjadi kata yang tepat sesuai materi pembelajaran. *Flashcard* membantu peserta didik mengingat konsep melalui tampilan soal dan jawaban secara bergantian.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui usaha dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan. Hasil yang diperoleh peserta didik dapat ditunjukkan melalui evaluasi yang diberikan oleh guru disetiap selesai memberikan materi pelajaran, sebagai pembuktian tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹² Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang berupa kemampuan kognitif pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi norma dalam kehidupanku yang diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest*.

3. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu upaya untuk mempersiapkan peserta didik dengan berbagai macam pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan antar hubungan masyarakat dengan negara dan juga pendidikan dasar bela negara dengan harapan menjadikan warga masyarakat yang berguna bagi bangsa dan negaranya.¹³ Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah materi pelajaran PKn Fase C kelas V MI/SD yaitu norma dalam kehidupanku dengan Capaian

¹² Ajeng Retno Utami, Primaningrum Dian, dan Bimbingan dan Konseling, "Hubungan Antara Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia* 4, no. 2 (Oktober 2019): 59, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

¹³ Amalia Dwi Pertiwi et al., "Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (9 Oktober 2021): 4331–40, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565>.

Pembelajaran (CP): UUD Negara Republik Indonesi Tahun 1945, Mengimplementasikan bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai warga negara, mengenal pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesi tahun 1945, mempraktikkan musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

Adapun Tujuan Pembelajaran (TP) melalui pembelajaran *Team Games Tournament*, peserta didik mampu menganalisis penerapan macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk sikap bertanggung jawab, disiplin, serta peduli terhadap sesame. Adapun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah peserta didik mampu membedakan berbagai macam norma berdasarkan contoh kasus nyata di lingkungan sekitar, peserta didik mampu mengelompokkan perbuatan yang sesuai atau melanggar norma tertentu.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Peneliti akan mencantumkan hasil penelitian terdahulu agar peneliti dapat melihat letak perbedaan dan kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rasnawati dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMK Negeri Labuang” dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri Labuang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri Labuang.¹⁴

¹⁴ Rasnawati, “Pengaruh game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMK Negeri Labuang” (Universitas Sulawesi Barat, 2024).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alianas dengan judul “Pengaruh Media Game Edukasi *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa” dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, serta untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Kahoot*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 23,53, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 95,88. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti pada tahun 2024 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan aplikasi game edukasi digital seperti *Wordwall* dan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui studi literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan game edukasi digital. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁶
4. Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Divano Sandrita, dkk pada tahun 2025 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMA N 1 Payakumbuh” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

¹⁵ Alianas, “Pengaruh Media Game Edukasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa ” (Universitas Muhammadiyah Makasar, 2023).

¹⁶ Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti, “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (7 Juni 2024): 1944–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

media pembelajaran berbasis game edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kelas X di SMAN 1 Payakumbuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,78, sedangkan kelas kontrol sebesar 82,22. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, penggunaan media game edukasi *Kahoot* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional.¹⁷

5. Penelitian yang dilakukan oleh Melianti Dotutinggi, dkk pada tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah” yang bertujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan game edukasi *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan game edukasi *Wordwall*, hasil posttest tertinggi dari artikel yang direview mencapai 93,33%, penggunaan *Wordwall* meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa, *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹⁸

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada persamaan dan perbedaan dari setiap penelitian yang dilakukan pada penelitian ini. Persamaan dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu menerapkan penggunaan game edukasi digital terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ialah materi, waktu dan tempat penelitian.

¹⁷ Amanda Divano Sandrita et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMAN 1 Payakumbuh,” *Jurnal Edu Research* 6, no. 3 (September 2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1210>.

¹⁸ Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, dan Abdul Rahmat, “Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 363, no. 2 (Juni 2023), <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar pengajar untuk membantu peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan.¹⁹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.²⁰

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Media pembelajaran merupakan sarana untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam rangka

¹⁹ Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (Januari 2023)

²⁰ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (Juli 2018): 105, <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

merangsang proses belajar.²¹ Media adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan kepada penerima. Pesan yang disampaikan biasanya berupa informasi yang berguna untuk pembelajaran, dengan tujuan agar proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.²²

Menurut Nurfadhillah²³ Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran juga dapat merangsang perhatian, minat, serta motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut Isnaeni dan Hildayah²⁴ media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran memudahkan penyampaian materi oleh guru sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak hanya disajikan dalam bentuk teks yang dapat menimbulkan kebosanan. Dengan adanya media pembelajaran, proses interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih efektif karena informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).

²² Nila Dwi Agustin, Alwahyuni Purnama Dewi, dan Rifki. Moh, "Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (Februari 2025): 397–408, <https://doi.org/10.61722/jmia>.

²³ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III," *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2 Agustus 2021): 260–71, <https://doi.org/https://share.google/Zhw1VByz3urLHgXWa>.

²⁴ Neni Isnaeni dan Dewi Hildayah, "Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (5 Juli 2020), <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v1i5.69>.

menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, baik berupa alat fisik maupun nonfisik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.²⁵

Menurut Arista Selly Maharani ada delapan manfaat media pembelajaran:

- a. Penyampaian materi menjadi lebih utama

²⁵ Isran S Rasyid Karo-Karo dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *Axiom* 7, no. 1 (Juni 2018), <https://doi.org/https://share.google/g7xn7qwU1LQNwLITS>.

- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Waktu belajar yang dibutuhkan dapat dipersingkat
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat meningkat
- f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau dibutuhkan
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang telah dipelajari dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan dengan menjelaskan isi Pelajaran secara berulang-ulang sehingga ia dapat berkonsentrasi pada aspek-aspek penting lainnya dalam proses belajar mengajar.²⁶

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam proses belajar mengajar, baik dari segi peningkatan kualitas pembelajaran maupun dari segi keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar, memperjelas penyampaian materi, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan mendalam. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengatasi berbagai keterbatasan dalam pembelajaran, seperti keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Pengertian Media Pembelajaran Game Edukasi Digital

Permainan edukasi digital adalah game dalam bentuk digital yang didesain secara khusus dengan maksud untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Game edukasi digital bertujuan untuk

²⁶ Arista Selly Maharani et al., "Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar," *Journal BIONatural* 11, no. 1 (2024): 76–83, <https://doi.org/https://share.google/Zhw1VByz3urLHgXWa>.

menyampaikan materi pembelajaran dengan memasukkan elemen-elemen seperti penilaian, waktu, dan umpan balik, sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih terarah dan sistematis. Melalui elemen-elemen tersebut, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka secara langsung serta terdorong untuk terus memperbaiki hasil belajarnya. Game edukasi digital memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain.²⁷

Game edukasi adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk merangsang daya pikir peserta didik sehingga mampu meningkatkan konsentrasi, membantu dalam memperoleh informasi, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Melalui unsur permainan yang interaktif dan menyenangkan, game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Game edukasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional. Peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga proses penyerapan materi menjadi lebih optimal dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman materi, tetapi juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.²⁸

Menurut Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti Game edukasi adalah game yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi tetap dapat digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Game edukasi merupakan permainan yang dikembangkan dengan tujuan utama untuk

²⁷ Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (7 Juni 2024): 1944–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

²⁸ Muhammad Rizal Kurniawan dan Listika Yusi Risnani, "Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X," *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro* 12, no. 1 (Mei 2021): 2, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>.

menyampaikan materi pembelajaran tertentu sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mudah dan menarik yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan, peserta didik dapat belajar secara aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Game edukasi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar.²⁹

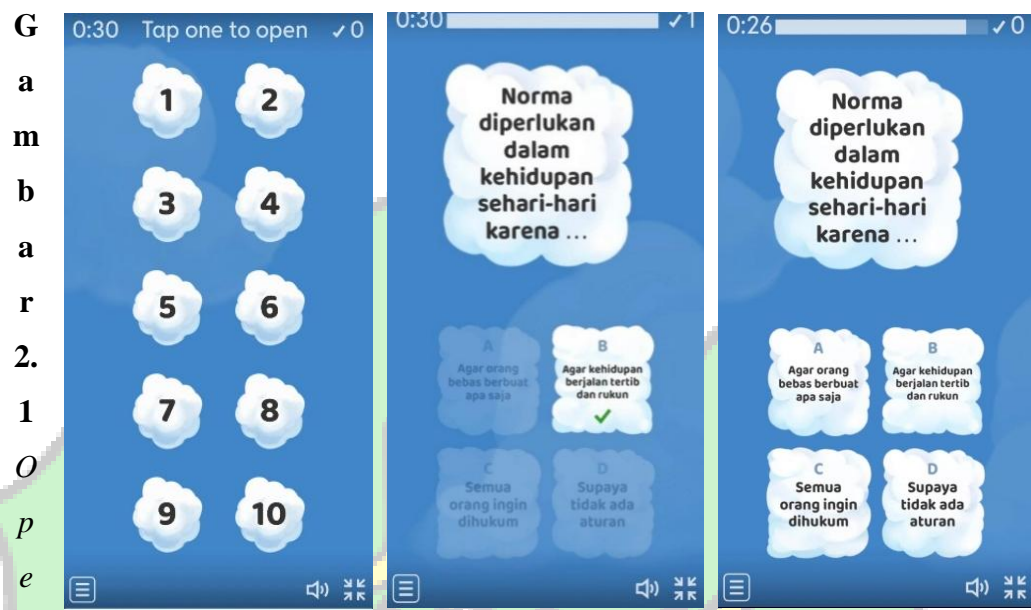
Game edukasi digital merupakan salah satu inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Game edukasi digital juga mampu merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dengan adanya unsur penilaian, waktu, dan umpan balik, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya secara langsung. Penggunaan game edukasi digital dalam proses pembelajaran sangat berpotensi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara optimal.

Berdasarkan uraian teori mengenai media pembelajaran dan game edukasi digital, penelitian ini menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dipilih karena merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. *Wordwall* yang digunakan melalui berbagai fitur permainan seperti *Open the Box*, *Spin the Wheel*, *Anagram*, dan *Flashcard* yang disesuaikan dengan materi norma dalam kehidupanku. Penggunaan fitur-fitur tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga dapat membantu siswa

²⁹ Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (22 Maret 2021): 1027–38, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.

memahami materi lebih mendalam yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

a. *Open the Box*



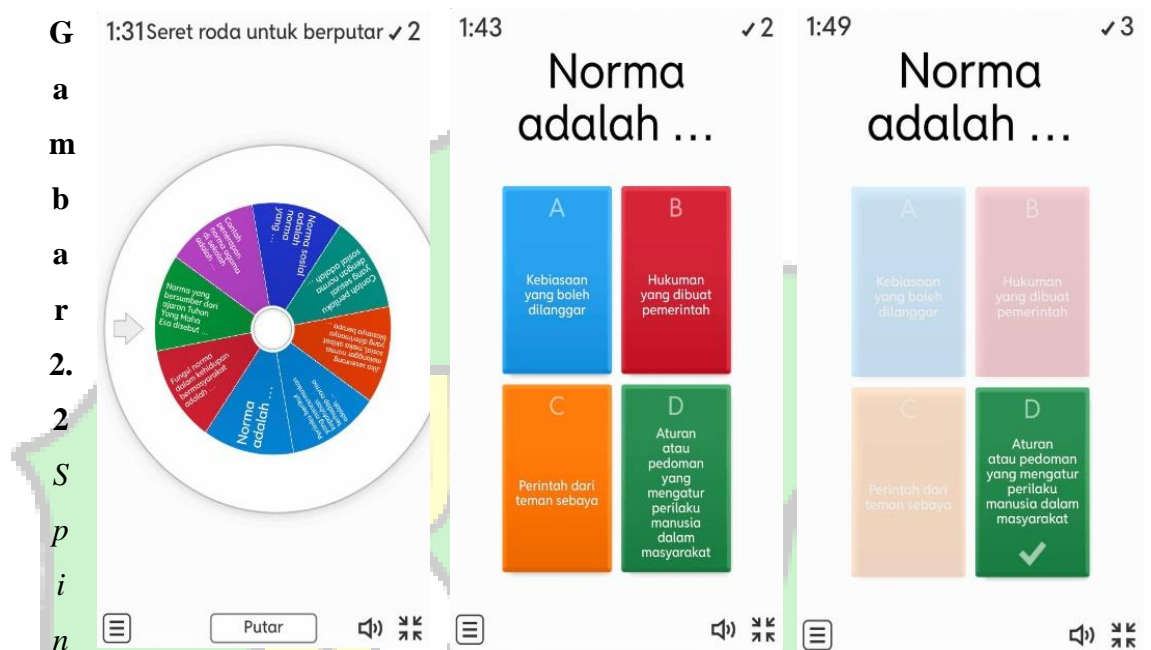
n the Box

Penggunaan fitur *Open the Box* pada aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran, peneliti terlebih dahulu membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok kemudian diarahkan untuk membentuk barisan secara memanjang ke belakang. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik yang berada pada posisi paling depan di setiap kelompok untuk berpartisipasi. Peserta didik tersebut diminta untuk memilih salah satu kotak yang tersedia pada media *Open the Box*, kemudian menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang terdapat di dalam kotak tersebut.

Setelah peserta didik pada posisi terdepan selesai menjawab, peserta didik tersebut berpindah ke posisi paling belakang dalam barisan kelompoknya. Kemudian peserta didik yang berada pada posisi berikutnya maju ke depan untuk melaksanakan kegiatan yang sama. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif dan partisipatif,

sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendorong pemahaman terhadap materi yang disampaikan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Spin the Wheel



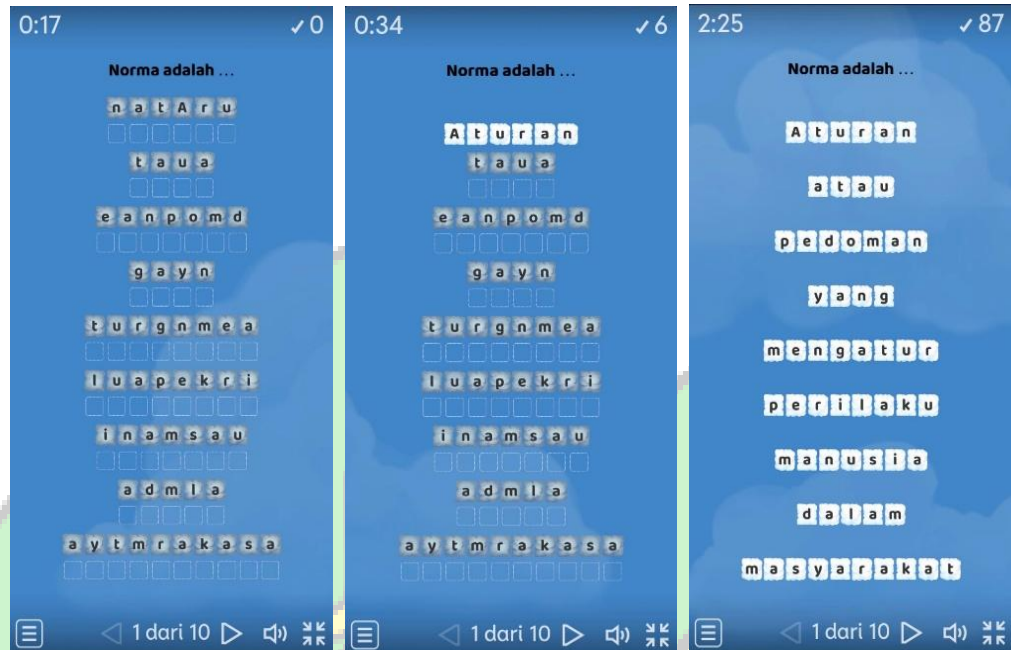
the Wheel

Penggunaan fitur *Spin the Wheel* pada aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran, peserta didik tetap berada dalam kelompok yang sama sebagaimana pada kegiatan *Open the Box*. Setiap kelompok membentuk barisan memanjang ke belakang sesuai dengan arahan peneliti. Pada penelitian ini roda yang digunakan berisi kumpulan soal yang telah disusun sesuai dengan materi pembelajaran. Kegiatan dimulai dengan peserta didik yang berada pada posisi paling depan dari masing-masing kelompok untuk memutar roda tersebut.

Setelah roda berhenti, peserta didik diminta untuk membaca dan menjawab soal yang ditunjukkan oleh hasil putaran. Setelah menjawab, peserta didik tersebut berpindah ke posisi paling belakang dalam barisan kelompoknya, kemudian kegiatan dilanjutkan oleh peserta didik berikutnya yang berada di posisi terdepan.

c. Anagram

Gambar 2.3 Anagram



itur Anagram pada aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran, peserta didik tetap berada dalam kelompok yang sama sebagaimana pada kegiatan *Open the Box*, mempertahankan formasi barisan memanjang ke belakang. Dimulai dengan peserta didik yang berada pada posisi paling depan dari masing-masing kelompok untuk mengerjakan soal yang disajikan dalam bentuk kata acak. Peserta didik diminta untuk menyusun kembali huruf-huruf yang tersedia menjadi kata yang benar sesuai dengan materi pembelajaran.

Setelah peserta didik berhasil menyusun kata dengan tepat, peserta didik tersebut diminta untuk menyebutkan atau menjelaskan makna dari kata yang telah disusun. Kemudian peserta didik berpindah ke posisi paling belakang dalam barisan kelompoknya, dan kegiatan dilanjutkan oleh peserta didik berikutnya yang berada di posisi terdepan.

d. *Flashcard*



lashcard

Penggunaan fitur *Flashcard* pada aplikasi **Wordwall** dalam proses pembelajaran, peserta didik tetap berada dalam kelompok yang sama sebagaimana pada kegiatan *Open the Box*, mempertahankan formasi barisan memanjang ke belakang. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan peserta didik yang berada pada posisi paling depan dari masing-masing kelompok untuk memperhatikan kartu yang sudah disediakan. Kartu tersebut berisi pertanyaan pada satu sisi yang harus dijawab oleh peserta didik.

Peserta didik diminta untuk membaca dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu sebelum jawaban yang benar ditampilkan. Kemudian peserta didik memberikan jawaban, peneliti kemudian menampilkan sisi kartu yang berisi jawaban yang benar sebagai bentuk umpan balik. Selanjutnya, peserta didik yang telah menjawab berpindah ke posisi paling belakang dalam barisan kelompoknya, dan kegiatan dilanjutkan oleh peserta didik berikutnya yang berada pada posisi terdepan dengan prosedur yang sama. Proses ini dilakukan secara

bergiliran hingga seluruh anggota kelompok memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi.

4. Kekurangan dan Kelebihan Game Edukasi Digital

Penggunaan game edukasi digital dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu kelebihan utama dari game edukasi digital adalah kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Unsur permainan yang terdapat dalam media ini mampu menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, game edukasi digital juga dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang secara langsung terlibat dalam aktivitas belajar.

Melalui fitur-fitur seperti tantangan, skor, dan umpan balik langsung, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka secara real-time, sehingga membantu dalam proses evaluasi diri. Game edukasi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama apabila dimainkan secara berkelompok. Penggunaan media ini dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis.³⁰

Kelebihan lainnya adalah adanya umpan balik secara langsung yang diberikan oleh game edukasi digital. Peserta didik dapat mengetahui hasil dari jawaban yang diberikan secara cepat, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman. Umpan balik yang bersifat instan ini juga membantu peserta didik dalam melakukan evaluasi diri serta mendorong mereka untuk terus mencoba hingga mencapai hasil yang lebih baik. Proses belajar menjadi lebih adaptif dan berpusat pada kebutuhan individu peserta didik. Penggunaan game edukasi digital juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja

³⁰ Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill, 2001).

sama antar peserta didik, terutama ketika game dimainkan secara berkelompok. Peserta didik akan terbiasa menganalisis situasi, mengambil keputusan, serta berdiskusi dengan teman untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Game edukasi digital juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, selama tersedia perangkat yang mendukung.³¹

Menurut Azhar³² Game edukasi digital juga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui interaksi dengan media. Keterlibatan aktif ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Melalui aktivitas seperti menjawab soal, menyelesaikan tantangan, dan mengikuti alur permainan, peserta didik terdorong untuk berpikir secara kritis dan responsif terhadap setiap permasalahan yang diberikan. Interaksi yang berlangsung secara terus-menerus dalam game juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik belajar sambil melakukan. Dengan demikian, keaktifan yang meningkat tidak hanya berdampak pada keterlibatan selama pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.

Penggunaan game edukasi digital juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangan utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi seperti komputer, laptop, atau telepon genggam serta koneksi internet yang memadai. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan media digital secara optimal, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Kondisi ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran, di mana sebagian peserta didik dapat mengakses media pembelajaran dengan baik, sementara yang lain mengalami hambatan

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016).

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

karena keterbatasan perangkat maupun jaringan internet. Keterbatasan ini juga dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran, seperti terjadinya gangguan teknis, koneksi yang tidak stabil, atau keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia sehingga harus digunakan secara bergantian. Akibatnya, efektivitas penggunaan game edukasi digital dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal.³³

Kekurangan lainnya adalah membutuhkan keterampilan khusus bagi guru dalam mengoperasikan serta merancang game edukasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini menuntut guru tidak hanya memahami substansi materi yang diajarkan, tetapi juga memiliki kompetensi tambahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Guru perlu mampu mengoperasikan berbagai platform atau aplikasi pembelajaran digital, serta merancang konten game yang menarik, interaktif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, proses pembuatan game edukasi juga memerlukan waktu, kreativitas, serta pemahaman terhadap karakteristik peserta didik agar media yang digunakan benar-benar efektif dan tepat sasaran. Oleh karena itu, tanpa adanya keterampilan dan kesiapan yang memadai, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran justru berpotensi tidak optimal dan kurang memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.³⁴

Game edukasi digital merupakan media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Keunggulan yang dimiliki, seperti sifat interaktif, menyenangkan, mampu meningkatkan keaktifan, memberikan umpan balik secara langsung, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama, menjadikan game edukasi digital sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Penggunaan game edukasi digital juga memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya ketergantungan pada perangkat teknologi dan

³³ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017).

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017).

jaringan internet, serta tuntutan kemampuan guru dalam mengoperasikan dan merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan game edukasi digital perlu disesuaikan dengan kondisi dan sarana yang tersedia serta direncanakan dengan baik agar kelebihan yang dimiliki dapat dimaksimalkan dan kekurangannya dapat diminimalkan.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai peserta didik melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang disebabkan oleh belajar.³⁵ Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik berdasarkan mata Pelajaran.³⁶ Hasil belajar peserta didik berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar peserta didik yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu peserta didik.³⁷

Menurut Rosa Novita Pitaloka Hasil belajar merupakan suatu interaksi antara guru dan peserta didik yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi ini mencakup penyampaian materi oleh guru, keterlibatan aktif peserta didik, serta penggunaan berbagai metode dan

³⁵ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dan Siskha Putri Sayekhi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 4, no. 4 (17 Oktober 2020): 1350–57, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>.

³⁶ Suci Perwita Sari dan Sazkia Aprilia, "Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *Educational Journal of Elementary School* 1, no. 1 (Maret 2020), <https://doi.org/http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>.

³⁷ Theopilus C Motoh, Hamna, dan Kristina, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 1, no. 1 (17 Januari 2022): 1–17, <https://doi.org/https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>.

media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dilihat dari pihak guru, sebelum mengakhiri pembelajaran, guru biasanya memberikan soal evaluasi sebagai alat ukur untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yang telah diajarkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, serta menjadi dasar bagi guru dalam melakukan perbaikan atau tindak lanjut pembelajaran.³⁸

Menurut Puspitasari hasil belajar yaitu kepandaian yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, maupun keterampilan yang lebih baik. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal seperti minat, motivasi, dan kemampuan dasar peserta didik, maupun faktor eksternal seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, serta penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya berupa nilai yang diperoleh dari tes, tetapi juga mencerminkan perubahan sikap, pemahaman, serta keterampilan peserta didik sebagai hasil dari interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting dalam menilai efektivitas suatu pembelajaran, karena melalui hasil belajar dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta bagaimana perkembangan kemampuan peserta didik setelah menerima materi yang diajarkan.

³⁸ Rosa Novita Pitaloka, A.Y. Soegeng Ysh, dan Asep Ardiyanto, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas VI SD Negeri Sukaharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 8, no. 1 (Juni 2022): 207–8, <https://doi.org/https://share.google/g2ScrwDa6fC3EbGgu>.

2. Ranah Hasil Belajar

Pada ranah hasil belajar terdapat tiga aspek yang perlu dinilai, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

- a. Aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental, yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kognitif merupakan aspek yang dilihat dari tingkat pemahaman peserta didik, pemahaman yang dapat ditunjukkan oleh peserta didik berupa pemahaman ia dalam mengetahui sesuatu yang dipelajari, seperti peserta didik yang belum mengetahui membaca sampai ia bisa membaca, dari yang peserta didik belum bisa menjawab soal sampai ia mampu untuk menjawab soal.
- b. Aspek afektif adalah aspek yang berkaitan dengan sikap dan nilai, yang terdiri dari lima aspek yaitu pengenalan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian, dan pengalaman.
- c. Aspek psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan gerak baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya, yang terdiri dari enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspersif.³⁹

Menurut Agus yulianto hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Domain afektif adalah sikap, menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakter. Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, manajerial, dan intelektual

- a. Ranah Kognitif berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan, dan penalaran. Berorientasi pada ranah peserta didik dalam berfikir dan bernalar yang mencakup ranah peserta didik dalam mengingat sampai memecahkan

³⁹ Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 215–26, <https://doi.org/https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>.

masalah, yang menuntut peserta didik untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

- b. Ranah Afektif terdiri dari penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah Psikomotor berorientasi kepada ketrampilan fisik, ketrampilan motorik, atau ketrampilan tangan yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot.

40

Hasil belajar peserta didik tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek sikap dan keterampilan yang tergolong dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah, ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, serta perilaku peserta didik, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, sehingga penilaian hasil belajar harus dilakukan secara menyeluruh agar dapat memberikan gambaran yang utuh tentang perkembangan peserta didik baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Berdasarkan kajian teori tentang hasil belajar, penelitian ini memfokuskan pengukuran pada ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir. Ranah kognitif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir peserta didik pada materi norma dalam kehidupannya. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest yang disusun berdasarkan

⁴⁰ Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (Mei 2021): 7–8, <https://doi.org/https://jurnal.habi.ac.id/index.php/PendidDas>.

indikator Taksonomi Bloom, meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Dengan demikian, hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif peserta didik yang diukur melalui skor tes pada level berpikir dari tingkat dasar hingga tingkat analisis.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar, seperti:

- 1) Bakat, merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih.
- 2) Minat, adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.
- 3) Motivasi, merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap peserta didik agar semangat dalam belajar.
- 4) Cara belajar, adalah perilaku individu peserta didik yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

b. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

- 1) Faktor lingkungan sekolah, sekolah merupakan satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Hal ini dapat dikatakan bahwa lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- 2) Faktor lingkungan keluarga, lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Salah satu sumbangan keluarga pada perkembangan anak

adalah sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sosial

- 3) Faktor lingkungan, masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik tersebut.⁴¹

Menurut Slameto⁴² Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Menurut Syah⁴³ faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal keadaan jasmani dan Rohani peserta didik, faktor eksternal kondisi lingkungan disekitar peserta didik, faktor pendekatan belajar jenis upaya belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja, melainkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar dirinya. Faktor internal seperti bakat, minat, motivasi, dan cara belajar memiliki peran penting dalam menentukan kesiapan dan kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat turut memberikan dukungan serta pengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Selain itu, pendekatan belajar yang digunakan juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan adanya keseimbangan antara faktor internal, faktor eksternal, serta strategi belajar yang tepat.

⁴¹ Motoh, Hamna, dan Kristina, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli."

⁴² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

⁴³ M. Syah, *Psikologi Belajar* (Depok: Rajawali Persada, 2017).

C. Pembelajaran PKn

1. Pengertian Pembelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang menekankan pentingnya nilai, hak, dan tanggung jawab warga negara agar segala tindakannya selaras dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai hubungan antara masyarakat dan negara, pembinaan pendidikan pertahanan negara, dan menjadi warga negara yang dipercaya oleh negara dan bangsa.⁴⁴ Menurut Nu'man Soemantri⁴⁵ Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat.

Sedangkan menurut Aziz Wahab⁴⁶ Pendidikan Kewarganegaraan merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Katera itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik. PKn tidak hanya memberikan pengetahuan tentang hubungan antara masyarakat dan negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai demokrasi, kesadaran hukum, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, bertindak demokratis, serta memiliki sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan

⁴⁴ Vira Maya dan dkk, *Konsep Dasar PKN* (Jakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2024, 2024).

⁴⁵ Nu'man Soemantri dan dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan: Kajian Akademik dan Pedagogis* (Bandung: Laboratorium PKn UPI, 2017).

⁴⁶ Sapriya dan Abdul Aziz, *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan* (Bandung: Alfabeta, 2011).

demikian, PKn menjadi sarana penting dalam membentuk generasi yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter.

2. Tujuan Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan memahami, menghayati, dan meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga menjad warga negara yang bertanggung jawab dan dapat memberi bekal kemampuan untuk belajar lebih lanjut. Adapun tujuan mempelajari mata pelajaran PKn Adalah menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan kepada nilai-nilai Pancasila, baik sebagai anggota masyarakat, dan memberikan bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan di sekolah lanjutan.⁴⁷ Menurut Sapriya⁴⁸ tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah dengan partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta.

Menurut Djahiri⁴⁹ Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang adalah sebagai berikut:

- a. Secara umum. Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu: "Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuann dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan".

⁴⁷ Umi Chotimah dan dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis HOTS* (Palembang: Bening Media Publishing, 2020).

⁴⁸ Sapriya dan Abdul Aziz, *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*.

⁴⁹ Kosasih Djahiri, *Pendidikan nilai moral dalam dimensi Pendidikan kewarganegaraan* (Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI, 2006).

b. Secara khusus. Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.⁵⁰

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan tentang kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan peserta didik sebagai warga negara yang baik. PKn bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, membina moral, serta membentuk karakter peserta didik agar mampu berpikir kritis, bertindak demokratis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. PKn juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional dengan membentuk manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kemampuan intelektual dan sosial yang baik. Pembelajaran PKn diharapkan mampu melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga negara yang berperan aktif dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

3. Materi norma dalam kehidupanku

Secara etimologi, kata norma berasal dari bahasa Belanda, yaitu "Norm" yang artinya patokan, pokok kaidah, atau pedoman. Namun beberapa orang mengatakan bahwa istilah norma berasal dari bahasa latin,

⁵⁰ Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (Desember 2020): 418–20, <https://doi.org/https://share.google/8wObUiZhZlaxdqbtVT>.

"Mos" yang artinya kebiasaan, tata kelakuan, atau adat istiadat. Norma merupakan aturan berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat. Bagi individu atau kelompok masyarakat yang melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat tersebut, maka akan dikenakan sanksi yang berlaku. Dengan kata lain, norma memiliki kekuatan dan sifatnya mengikat/memaksa. Norma berlaku dalam suatu lingkungan masyarakat tertentu, misalnya etnis, daerah, atau negara tertentu. Namun, ada juga norma yang sifatnya universal dan berlaku bagi semua manusia.

Menurut Sumarno, pengertian norma adalah peraturan atau petunjuk hidup yang memberi ancar-ancar perbuatan mana yang boleh dijalankan dan perbuatan mana yang harus dihindari untuk mewujudkan ketertiban dan keteraturan dalam masyarakat. Norma adalah pedoman atau aturan yang menyatakan mengenai bagaimana seseorang supaya bertindak dalam situasi-situasi tertentu.⁵¹ Jenis norma dalam Masyarakat meliputi:

- a. Norma Kesusilaan adalah peraturan hidup yang berasal dari hati nurani manusia. Norma susila menentukan mana yang baik dan mana yang buruk. Norma kesusilaan merupakan bagian dari norma dan peraturan yang tidak tertulis, yang pelaksanaannya berdasarkan hati nurani. Norma kesusilaan dapat diajarkan dan dibiasakan mulai dari lingkungan keluarga. Contohnya seperti bersikap jujur, tidak mencuri, dll.
- b. Norma kesopanan merupakan sekumpulan peraturan sosial yang timbul dari pergaulan segolongan manusia yang dianggap sebagai tuntutan pergaulan sehari-hari yang mengarah pada cara seseorang berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Contohnya seperti menghormati orang yang lebih tua, bersikap sopan, dll.
- c. Norma agama merupakan peraturan yang bersifat mutlak dan tidak dapat ditawar dan diubah ukurannya karena berasal dari Tuhan. Norma agama berisi aturan hidup yang harus diterima manusia dan dijadikan sebagai

⁵¹ Sumarno dan Septina Alrianingrum, *Pendidikan Nilai dan Karakter* (Surabaya: Unesa University Press, 2015).

pedoman, baik itu sebagai perintah, larangan, serta ajaran yang sumbernya dari Tuhan Yang Maha Esa. Contohnya seperti beribadah, dll.

- d. Norma hukum adalah peraturan mengenai tingkah laku manusia dalam pergaulan masyarakat dan dibuat oleh badan-badan resmi negara serta bersifat memaksa sehingga perintah dan larangan dalam norma hukum harus ditaati oleh masyarakat. Hukum merupakan rangkaian kaidah, peraturan-peraturan, tata aturan, baik tertulis. maupun tidak tertulis yang mengatur hubungan-hubungan antara para anggota masyarakat. Contohnya seperti melanggar lalu lintas, dll.⁵²

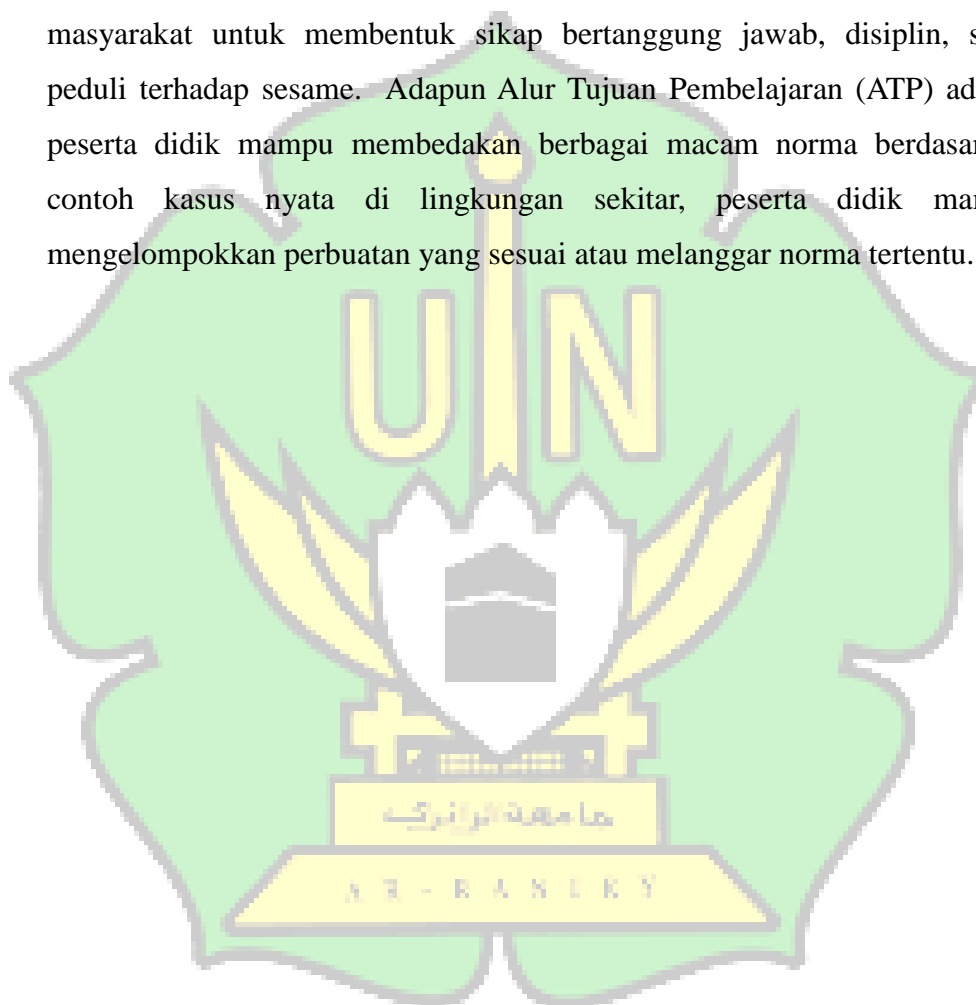
Norma merupakan suatu pedoman hidup yang mengatur tingkah laku manusia dalam kehidupan bermasyarakat agar tercipta ketertiban, keteraturan, dan keseimbangan sosial. Norma tidak hanya bersumber dari satu aspek saja, tetapi berasal dari berbagai sumber seperti hati nurani, kebiasaan, ajaran agama, serta aturan hukum yang berlaku dalam suatu masyarakat. Setiap jenis norma memiliki peran penting dalam membentuk perilaku individu, mulai dari norma kesusilaan yang berkaitan dengan hati nurani, norma kesopanan yang mengatur pergaulan, norma agama yang bersumber dari ajaran Tuhan, hingga norma hukum yang memiliki sanksi tegas dan bersifat memaksa. Dengan demikian, keberadaan norma sangat penting untuk menjaga kehidupan masyarakat agar tetap tertib, aman, dan harmonis.

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi Fase C kelas V norma dalam kehidupanku. Materi tersebut dipilih karena memuat konsep dasar mengenai pengertian norma, jenis-jenis norma, serta penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari yang relevan dengan perkembangan karakter peserta didik. Dengan Capaian Pembelajaran (CP): UUD Negara Republik Indonesi Tahun 1945, Mengimplementasikan bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai warga negara, mengenal

⁵² Sri Redjeki Slamet et al., "Nilai dan Norma Sebagai Dasar Membangun Karakter," *Jurnal Abdimas* 10 (September 2024): 81–82.

pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, mempraktikkan musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

Adapun Tujuan Pembelajaran (TP) melalui pembelajaran *Team Games Tournament*, peserta didik mampu menganalisis penerapan macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk sikap bertanggung jawab, disiplin, serta peduli terhadap sesama. Adapun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah peserta didik mampu membedakan berbagai macam norma berdasarkan contoh kasus nyata di lingkungan sekitar, peserta didik mampu mengelompokkan perbuatan yang sesuai atau melanggar norma tertentu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif di bidang pendidikan merupakan proyek penelitian di bidang pendidikan yang bersifat objektif, melibatkan pengumpulan dan analisis data kuantitatif dengan menggunakan metode pengujian statistik. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah menguji hipotesis terkait model pembelajaran dan teori pembelajaran yang berkontribusi terhadap perkembangan wawasan dari dunia pendidikan.⁵³ Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan memberikan suatu perlakuan tertentu kepada subjek penelitian dan menciptakan suatu peristiwa atau situasi yang di dalamnya akan diteliti bagaimana akibatnya.⁵⁴

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent control group design* merupakan salah satu bentuk desain dalam penelitian yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen diberi *Pretest* kemudian diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* dan terakhir di beri *Posttest*. Kelompok kontrol akan diberikan *Pretest* kemudian diberi pembelajaran menggunakan buku ajar dan terakhir juga diberikan *Posttest*.⁵⁵

⁵³ Rukminingsih dan dkk, *Metode Penelitian dan Pendidikan* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).

⁵⁴ Ahmad Jaedun, *Metodologi Penelitian Ekperimental* (Yogyakarta: UNY, 2011).

⁵⁵ Rukminingsih dan dkk, *Metode Penelitian dan Pendidikan* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).

Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*⁵⁶

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall*
- O₁ : *Pretest* untuk kelas eksperimen sebelum menerapkan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall*
- O₂ : *Posttest* kelas eksperimen setelah menerapkan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall*
- O₃ : *Pretest* untuk kelas kontrol
- O₄ : *Posttest* untuk kelas kontrol

Kedua kelas terlebih dahulu diberikan soal *Pretest* untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* sebagai sarana pendukung dalam proses penyampaian materi. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut dan tetap mengikuti pembelajaran secara konvensional sebagaimana yang biasa diterapkan di kelas. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas kembali diberikan soal *Posttest*.⁵⁷ Pemberian *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan hasil belajar peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen serta untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁵⁷

Pretest dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran,

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁵⁷ Muhammad Galang, *Kuasi Ekperimen* (Nusa Tenggara Barat: Nasil Al-Kutub Indonesia, 2020).

sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diteliti. Setelah kemampuan awal tersebut diketahui, data *Pretest* digunakan untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat kemampuan yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan, serta sebagai dasar perbandingan dengan hasil *Posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dan menilai efektivitas perlakuan yang diterapkan dalam penelitian.

B. Populasi dan Sampel

Data diperoleh dari populasi yang ada dilapangan, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 02 Gayo Lues tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Kedua kelas ini menjadi sampel dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara menentukan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kelas yang diambil adalah kelas VA yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di MIN 02 Gayo Lues terletak di Jl. Blangkejeren-Kutacane KM.2.5 Desa Cempa Kecamatan Blangkejeren Kabupaten Gayo Lues. Pada semester genap tanggal 19-20 Januari 2026.

Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian

Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian
Senin, 19 Januari 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembagian <i>Pretest</i> kepada masing-masing kelas untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terhadap materi norma dalam kehidupanku. 2. Penjelasan tentang pengertian norma, fungsi norma, jenis-jenis norma, norma agama, norma kesusilaan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran game edukasi digital <i>Wordwall</i>.
Selasa, 20 Januari 2026	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan tentang norma kesopanan dan norma hukum pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran game edukasi digital <i>Wordwall</i>. 2. Pembagian <i>Posttest</i> kepada masing-masing kelas setelah kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa media pembelajaran game edukasi digital <i>Wordwall</i>.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Penggunaan instrumen pada penelitian kuantitatif agar dapat menghasilkan pengukuran yang akurat dengan skala yang ditentukan oleh setiap variabel.⁵⁸ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Tes. Lembar tes yang digunakan berupa lembar tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada modul ajar kurikulum merdeka untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran game edukasi digital.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, Tes yang digunakan adalah soal tes pilihan ganda yang dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran game edukasi digital. Pengumpulan data melalui soal pilihan

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

ganda ini dengan memberikan *Pretest* atau tes yang dilakukan sebelum Proses Belajar Mengajar (PBM) atau sebelum menggunakan media pembelajaran game edukasi digital atau dengan media pembelajaran non-digital. Hal ini untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran PKn dan *Posttest* atau tes yang dilakukan setelah Proses Belajar Mengajar (PBM) atau setelah menggunakan media pembelajaran game edukasi digital. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik. Soal untuk *Pretest* dan *Posttest* adalah soal dengan bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *Pretest* dan *Posttest* ternormalisasi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Shapiro-wilk* karena peserta didik kurang dari 50 dalam taraf signifikansi 5%.⁵⁹ Setelah dihitung dengan menggunakan *SPSS*, jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 maka terdapat data yang memenuhi kriteria dianggap berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 data dikatakan berdistribusi tidak normal.

Berikut langkah-langkah pengujian normalitas dengan *IBM SPSS Statistics versi 25,0 for Windows*:

- a. Aktifkan program *IBM SPSS Statistics versi 25,0 for Windows*
- b. Buka data *View SPSS*, klik menu *Analyze-Descriptive*
- c. Muncul kotak *Explore*, masukkan variabel hasil belajar ke *Dependent List* dan variabel kelas ke *Factor List*, kemudian klik *Plots*
- d. Pada bagian *Descriptive* berikan tanda ceklis pada *Stem-and-Leaf*

⁵⁹ Nuryadi dan dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).

- e. Berikan tanda ceklis di *Normality Plots with Tests* lalu klik *Continue* dan terakhir di klik *Ok*

Apabila nilai signifikansi atau probabilitas $> 0,05$ maka distribusi adalah normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan prosedur pengujian statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Dalam analisis data, salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*) adalah bahwa varians dari masing-masing kelompok data harus homogen atau sama. Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa data penelitian dari beberapa kelompok memiliki tingkat variasi yang setara. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS, data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen atau heterogen.

Berikut langkah-langkah pengujian homogenitas dengan *IBM SPSS Statistics versi 25,0 for Windows*:

- a. Aktifkan program *IBM SPSS Statistics versi 25,0 for Windows*
- b. Buka data *View SPSS*, klik menu *Analyze-Descriptive*
- c. Muncul kotak *Explore*, masukkan variabel, kemudian klik *Plots*
- d. Pada bagian *Spread vs Level with Levene Test* berikan tanda ceklis di *Power Estimation* lalu klik *Continue* dan terakhir di klik *Ok*

Adapun kriteria pengujian uji homogenitas sebagai berikut:

- a. Nilai signifikan $< 0,05$ maka data yang diperoleh dari populasi mempunyai variasi yang tidak sama atau dikatakan tidak homogen
- b. Nilai signifikan $> 0,05$ maka data yang diperoleh dari populasi mempunyai varian yang sama dan dikatakan homogen

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menguji kebenaran dugaan atau hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Melalui uji hipotesis, peneliti dapat menentukan apakah terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji ini merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok sampel yang saling independen atau tidak berkorelasi.⁶⁰

Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan satu perlakuan. Dengan uji ini, dapat diketahui apakah perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat yang diteliti. Pengujian kriteria hipotesis dengan taraf signifikan 5%. Kriteria H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 ditolak apabila t mempunyai nilai-nilai lain.

- a. Hipotesis nol (H_0) ialah hipotesis dimana tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua data yang di uji berdasarkan perlakuan yang diberikan dengan kriteria nilai $Sig. \geq 0,05$.
- b. Hipotesis alternatif (H_1) ialah hipotesis dimana terdapat pengaruh yang signifikan dari data yang di uji berdasarkan perlakuan yang di berikan dengan kriteria nilai $Sig. \leq 0,05$.

⁶⁰ Nuryadi dan dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil MIN 02 Gayo Lues

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Gayo Lues merupakan sekolah dasar negeri di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia, tepatnya Kantor Kementerian Agama Kabupaten Gayo Lues. Sekolah ini beralamat di Jalan Blangkejeren–Kutacane KM 2,5, Kampung Cempa, Kecamatan Blangkejeren, Kabupaten Gayo Lues, Provinsi Aceh, dengan kode pos 24656. MIN 2 Gayo Lues memiliki status sekolah negeri dengan waktu belajar pada pagi hari. Sekolah ini memiliki NPSN 10104580 dan nama resmi MIN 2 Gayo Lues. Berdasarkan dokumen perizinan, sekolah ini didirikan berdasarkan SK pendirian nomor Kd.18/3/PP.004/1255/2011 tanggal 14 September 2011 dan memiliki izin operasional nomor 1254 dengan tanggal yang sama. Selain itu, sekolah ini telah terakreditasi dengan peringkat B berdasarkan SK nomor 328/BAP-S/M.Aceh/SK/X/2016.

2. Visi dan Misi MIN 02 Gayo Lues

Visi

Mewujudkan Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Pilihan Umat Yang Berakhlaqul Karimah dan Siap Untuk Melanjutkan Pendidikan ke Jenjang Yang Lebih Tinggi

Misi

- a. Meningkatkan Mekanisme Kerja Lintas Sektoral dan Struktural
- b. Meningkatkan Mekanisme Kerja di Lingkungan Madrasah Melalui Kegiatan Kelompok Kerja Madrasah dan Kelompok Kerja Guru
- c. Meningkatkan Jalinan Kerja Sama Dengan Unsur Tokoh Masyarakat Serta Lingkungan dan Kultur Madrasah

3. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1 Jumlah dan Kondisi Bangunan

No.	Jenis Bangunan	Jumlah Ruang Menurut Kondisi (Unit)		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Ruang Kelas	6	3	3
2.	Ruang Kepala Madrasah	0	1	0
3.	Ruang Guru	0	1	0
4.	Ruang Tata Usaha	0	0	0
5.	Laboratorium Fisika	0	0	0
6.	Laboratorium Kimia	0	0	0
7.	Laboratorium Biologi	0	0	0
8.	Laboratorium Komputer	0	0	0
9.	Laboratorium Bahasa	0	0	0
10.	Ruang Perpustakaan	0	1	0
11.	Ruang Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)	0	0	0
12.	Ruang Keterampilan	0	0	0
13.	Ruang Kesenian	0	0	0
14.	Toilet Guru	0	0	2
15.	Toilet Siswa	0	0	2
16.	Ruang Bimbingan Konseling (BK)	0	0	0
17.	Gedung Serba Guna (Aula)	0	0	0
18.	Ruang OSIS	0	0	0
19.	Ruang Pramuka	0	0	0
20.	Masjid/Musholla	0	0	0
21.	Gedung/Ruang Olahraga	0	0	0
22.	Rumah Dinas Guru	0	0	0
23.	Kamar Asrama Siswa (Putra)	0	0	0
24.	Kamar Asrama Siswi (Putri)	0	0	0
25.	Pos Satpam	0	0	0
26.	Kantin	0	0	1

Tabel 4.2 Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No.	Jenis Sarpras	Jumlah Unit Menurut Kondisi		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Kursi Siswa	172	50	27
2.	Meja Siswa	95	22	12
3.	Loker Siswa	0	0	0
4.	Kursi Guru di ruang kelas	0	11	0

5.	Meja Guru di runag kelas	0	11	0
6.	Papan Tulis	0	4	7
7.	Lemari di ruang kelas	0	0	7
8.	Alat Peraga PAI	0	0	0
9.	Alat Peraga Fisika	0	0	0
10.	Alat Peraga Biologi	0	0	0
11.	Alat Peraga Kimia	0	0	0
12.	Bola Sepak	0	1	0
13.	Bola Voli	0	0	0
14.	Bola Basket	0	0	0
15.	Meja Pingpong (Tenis Meja)	0	0	0
16.	Lapangan Sepakbola/Futsal	0	0	0
17.	Lapangan Bulutangkis	0	0	0
18.	Lapangan Basket	0	0	0
19.	Lapangan Bola Voli	0	0	0

Tabel 4.3 Sarana Prasarana Pendukung Lainnya

No.	Jenis Sarpras	Jumlah Unit Menurut Kondisi		
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Laptop	3	3	1
2.	Personal Komputer	0	0	2
3.	Printer	2	1	3
4.	Televisi	0	0	0
5.	Mesin Fotocopy	0	0	0
6.	Mesin Fax	0	0	0
7.	Mesin Scanner	0	0	0
8.	LCD Proyektor	3	0	0
9.	Layar (Screen)	0	0	0
10.	Meja Guru & Tenaga Kependidikan	10	6	4
11.	Kursi Guru & Tenaga Kependidikan	13	6	6
12.	Lemari Arsip	2	6	5
13.	Kotak Obat (P3K)	0	1	0
14.	Brankas	0	0	0
15.	Pengeras Suara	0	1	0
16.	Washtafel (Tempat Cuci Tangan)	0	0	0
17.	Kendaraan Operasional (Motor)	0	0	0
18.	Kendaraan Operasional (Mobil)	0	0	0
19.	Mobil Ambulance	0	0	0

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.4 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Status Kepegawaian	Jumlah
1	PSK	7
2	Pegawai PNS	20
3	Honorar	1
4	Guru Sertifikasi	12
5	Non Sertifikasi	10

5. Data Peserta Didik

Tabel 4.5 Data Peserta Didik

No	Kelas	Jumlah Siswa			Jumlah Rombel	
		LK	PR	Seluruhnya		
1	I	A	10	14	24	1
		B	10	15	25	1
		Jumlah	20	29	49	2
2	II	A	10	14	24	1
		B	11	16	27	1
		Jumlah	21	30	51	2
3	III	A	7	13	20	1
		B	5	18	23	1
		Jumlah	12	31	43	2
4	IV	A	10	11	21	1
		B	13	9	22	1
		Jumlah	23	20	43	2
5	V	A	14	10	24	1
		B	16	9	25	1
		Jumlah	30	19	46	2
6	VI	A	10	12	22	1
		B	9	9	18	1
		Jumlah	19	21	40	2
Jumlah Total		125	150	275	12	

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19–20 Januari 2026 dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *quasi experimental* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kedua kelas diberikan *Pretest* yang bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal peserta didik serta memastikan bahwa tingkat kemampuan awal antara kedua kelas relatif setara, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* melalui beberapa tahapan kegiatan seperti pembagian kelompok, pelaksanaan permainan edukatif *Open the Box*, *Spin the Wheel*, *Anagram*, dan *Flashcard*, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam menjawab soal secara bergiliran, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional, dan setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *Posttest* untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan dua bentuk pembelajaran, yaitu perlakuan menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran non-game edukasi digital pada kelas kontrol, terkumpul data yang meliputi nilai *Pretest* dan nilai *Posttest* dari 49 peserta didik yang terdiri dari kelas eksperimen 24 peserta didik dan kelas kontrol 25 peserta didik, maka diperoleh hasil penelitian belajar peserta didik berikut:

1. Data nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai *Pretest* dan *Posttest* pada materi norma dalam kehidupanku untuk kelas kontrol disajikan dalam Tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.6: Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol Kelas VB

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	A	60	70
2	B	70	80

3	C	50	60
4	D	60	70
5	E	50	60
6	F	40	60
7	G	30	50
8	H	50	60
9	I	50	70
10	J	60	80
11	K	40	50
12	L	30	40
13	M	40	50
14	N	50	70
15	O	50	60
16	P	60	70
17	Q	40	50
18	R	60	60
19	S	40	50
20	T	70	80
21	U	60	70
22	V	40	50
23	W	30	40
24	X	40	50
25	Y	30	50
	Jumlah	1200	1500
	Nilai Rata-rata	46,47059	60

Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2026)

Berdasarkan dari hasil perhitungan data nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol dari 25 peserta didik yang dijadikan sampel terdapat perbedaan pada kedua nilai tersebut. Pada saat dilakukan *Pretest* didapatkan nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 70 dengan nilai rata-rata sebesar 46,47 sedangkan saat dilakukan *Posttest* didapatkan nilai terendah sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar 90 dengan nilai rata-rata sebesar 60.

2. Data nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai *Pretest* dan *Posttest* pada materi norma dalam kehidupanku untuk kelas eksperimen disajikan dalam Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.7: Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kelas VA

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	A	40	70
2	B	40	70
3	C	50	100
4	D	60	100
5	E	40	60
6	F	50	70
7	G	60	90
8	H	70	100
9	I	60	90
10	J	40	70
11	K	40	80
12	L	50	70
13	M	40	90
14	N	50	80
15	O	60	90
16	P	60	90
17	Q	30	60
18	R	40	80
19	S	50	90
20	T	60	80
21	U	40	60
22	V	50	70
23	W	30	70

24	X	20	50
	Jumlah	1130	1880
	Nilai Rata-rata	47,08333	78,33333

Sumber: Hasil Penelitian (Tahun 2026)

Berdasarkan dari hasil perhitungan data nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dari 24 peserta didik yang dijadikan sampel terdapat perbedaan pada kedua nilai tersebut. Pada saat dilakukan *Pretest* didapatkan nilai terendah sebesar 20 dan nilai tertinggi sebesar 70 dengan nilai rata-rata sebesar 47,08 sedangkan saat dilakukan *Posttest* didapatkan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai rata-rata sebesar 78,33.

3. Analisis hasil belajar

Data yang diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol dan eksperimen akan dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistics versi 25*. Adapun analisis tersebut berupa sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol dan eksperimen terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap kelas kontrol dan eksperimen dilakukan dengan test *Shapiro-Wilk* karena peserta didik berjumlah dibawah 50 yaitu sebanyak 49 peserta didik dengan 25 peserta didik kelas kontrol dan 24 peserta didik kelas eksperimen, apabila peserta didik berjumlah diatas 50 maka dilakukan menggunakan test *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.8: Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.

Pretest Kontrol	.920	24	.058
Posttest Kontrol	.918	24	.053
Pretest Eksperimen	.933	24	.113
Posttest Eksperimen	.933	24	.113

Sumber: Output Olah Data IBM SSPS (Tahun 2026)

Uji normalitas terhadap kelas kontrol dan eksperimen dilakukan dengan test *Shapiro-Wilk* karena peserta didik berjumlah dibawah 50 yaitu sebanyak 49 peserta didik dengan 25 peserta didik kelas kontrol dan 24 peserta didik kelas eksperimen. Berdasarkan Tabel 4.3 uji normalitas diatas dapat diambil keputusan bahwa, *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,058 dan Sig. 0,053 lebih besar dari 0.05, *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperiment memiliki nilai Sig. 0,113 dan Sig. 0,113 lebih besar dari 0.05. Sehingga data tersebut berdistribusi normal karena nilai Signifikasinya lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians data *Posttest* kelas eksperimen dan data *Posttest* kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.9: Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	1.225	1	47	.274
	Based on Median	1.012	1	47	.320
	Based on Median and with adjusted df	1.012	1	46.344	.320
	Based on trimmed mean	1.192	1	47	.280

Sumber: Output Olah Data IBM SSPS (Tahun 2026)

Berdasarkan Tabel 4.4 uji homogenitas diatas dapat diambil keputusan bahwa, nilai Sig. *Based on Mean* adalah sebesar 0,274 lebih besar dari 0,05. Sehingga data tersebut adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji *Independent T-Test* sudah terpenuhi.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan melalui uji t dengan metode *Independent Sample T-Test*. Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.10: Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	1.225	.274	-4.938	47	.000	-18.33333	3.71280	-25.80252	-10.86415
	Equal variances not assumed			-4.921	45.109	.000	-18.33333	3.72548	-25.83634	-10.83032

Sumber: Output Olah Data IBM SSPS (Tahun 2026)

Berdasarkan Tabel 4.5 uji hipotesis di atas dapat diambil keputusan bahwa, nilai Sig. (2 Tailed) adalah sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 pada kedua test yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga H_1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada materi norma dalam kehidupanku.

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi-Eksperimental* dengan desain *Pretest- Posttest Non Equivalent Control Group Design*, dimana sampel yang digunakan diambil dari dua kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol. Pada awal pertemuan seluruh peserta didik diberikan soal *Pretest* untuk kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran non-game edukasi digital. Selanjutnya masing-masing kelas diberikan soal *Posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi digital.

Berdasarkan hasil *Pretest* yang diberikan kepada kedua kelas, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 47,08 dan kelas kontrol sebesar 46,47. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif sama dan berada pada kategori rendah hingga sedang. Dengan demikian, sebelum diberikan perlakuan, tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, nilai rata-rata *Posttest* meningkat menjadi 60. Meskipun terjadi peningkatan, kenaikan tersebut tidak terlalu signifikan.

Sebaliknya, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall*, nilai rata-rata *Posttest* meningkat secara signifikan menjadi 78,33. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi digital memberikan dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar peserta didik pada materi norma dalam kehidupanku.

Hasil uji normalitas pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen dengan nilai Sig. 0,274 lebih besar dari 0,05. Karena kedua syarat analisis terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Hasil uji hipotesis pada Tabel 4.5 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V pada materi norma dalam kehidupanku.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian mereka, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi digital. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji statistik dengan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif.⁶¹

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melianti Dotutinggi yang meneliti pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap

⁶¹ Nurul Afidah dan Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (7 Juni 2024): 1944–52, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.

hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. *Wordwall* memberikan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa melalui berbagai fitur permainan yang menantang. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, dimana siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan lebih fokus selama pembelajaran berlangsung dibandingkan kelas kontrol.⁶²

Penggunaan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fitur permainan seperti *Open the Box*, *Random Wheel*, *Anagram*, dan *Flashcard* mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, menganalisis kasus, serta mengelompokkan jenis-jenis norma. Hal ini dapat mendorong peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

⁶² Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, dan Abdul Rahmat, "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 363, no. 2 (Juni 2023), <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V MIN 02 Gayo Lues pada materi norma dalam kehidupanku. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Maka tujuan penelitian telah tercapai, yaitu adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V MIN 02 Gayo Lues. Dengan demikian, media pembelajaran game edukasi digital *Wordwall* terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku.

B. Saran

1. Sekolah disarankan dapat mempertimbangkan untuk menambah jumlah alat pendukung media pembelajaran seperti infocus/LCD karna saat ini jumlah yang tersedia masih terbatas. Dengan penambahan fasilitas tersebut proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Sekolah juga disarankan untuk mendorong penggunaan modul ajar dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Modul ajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik
2. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti game edukasi digital dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran game edukasi digital terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan variasi permainan yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh para pembaca bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Pembaca diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan inovasi pembelajaran serupa pada materi atau jenjang yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, Nurul, dan Fitrianto Eko Subekti. “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (7 Juni 2024): 1944–52. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.
- Agustin, Nila Dwi, Alwahyuni Purnama Dewi, dan Rifki. Moh. “Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi.” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (Februari 2025): 397–408. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Alianas. “Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa .” Universitas Muhammadiyah Makasar, 2023.
- Andryannisa, Mahesya Az-zahra, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dan Siskha Putri Sayekhi. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok.” *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 4, no. 4 (17 Oktober 2020): 1350–57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Chotimah, Umi, dan dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis HOTS*. Palembang: Bening Media Publishing, 2020.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (Januari 2023): 282–94.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Djahiri, Kosasih. *Pendidikan nilai moral dalam dimensi Pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI, 2006.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, dan Abdul Rahmat. “Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 363, no. 2 (Juni 2023). <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>.
- Galang, Muhammad. *Kuasi Ekperimen* . Nusa Tenggara Barat: Nasil Al-Kutub Indonesia, 2020.
- Isnaeni, Neni, dan Dewi Hildayah. “Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa.” *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (5 Juli 2020). <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v1i5.69>.
- Jaedun, Ahmad. *Metodologi Penelitian Ekperimental*. Yogyakarta: UNY, 2011.

- Khotimah, Khusnul, Sulistyarini Sulistyarini, dan Nur Meily Adlika. "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak." *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11, no. 3 (30 Desember 2023): 255–61. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i3.63679>.
- Kurniawan, Muhammad Rizal, dan Listika Yusi Risnani. "Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X." *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro* 12, no. 1 (Mei 2021): 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>.
- M. Syah. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Persada, 2017.
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, dan Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (Desember 2020): 418–20. <https://doi.org/https://share.google/8wObUiZhZlaxdqBVT>.
- Marifatul Latifah, Kurnia, Otib Satibi Hidayat, M Syarif Sumantri, dan PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik Pada Materi Aturan Dan Norma Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 03 (September 2024): 233. <https://doi.org/https://share.google/Y9nQ2K97GQ4QedP5c>.
- Maya, Vira, dan dkk. *Konsep Dasar PKN*. Jakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2024, 2024.
- Motoh, Theopilus C, Hamna, dan Kristina. "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli." *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 1, no. 1 (17 Januari 2022): 1–17. <https://doi.org/https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>.
- Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Mutoharoh, Titik, dan Frita Devi Asriyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Snakes and Ladders Pendidikan Pancasila." *Jurnal Basicedu* 9, no. 5 (2025): 2025–1403. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10387>.
- Nurfadhilah, Septy, Marifatul Ulfah, Siti Zaedatun Nikmah, dan Dewi Fitriyani. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III." *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2 Agustus 2021): 260–71. <https://doi.org/https://share.google/Zhw1VByz3urLHgXWa>.
- Nuryadi, dan dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Pertiwi, Amalia Dwi, Siti Aisyah Nurfatimah, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari. "Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (9 Oktober 2021): 4331–40. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565>.

- Perwita Sari, Suci, dan Sazkia Aprilia. "Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Educational Journal of Elementary School 1*, no. 1 (Maret 2020).
<https://doi.org/http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>.
- Pitaloka, Rosa Novita, A.Y. Soegeng Ysh, dan Asep Ardiyanto. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas VI SD Negeri Sukaharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri 8*, no. 1 (Juni 2022): 207–8.
<https://doi.org/https://share.google/g2ScrwDa6fC3EbGgu>.
- Prensky, Marc. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
- Rasnawati. "Pengaruh game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMK Negeri Labuang." Universitas Sulawesi Barat, 2024.
- Rasyid Karo-Karo, Isran S, dan Rohani. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *Axiom 7*, no. 1 (Juni 2018).
<https://doi.org/https://share.google/g7xn7qwU1LQNwLITS>.
- Retno Utami, Ajeng, Primaningrum Dian, dan Bimbingan dan Konseling. "Hubungan Antara Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia 4*, no. 2 (Oktober 2019): 59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.
- Rukminingsih, dan dkk. *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Sandrita, Amanda Divano, Zulfani Sesmiarni, Supratman Zakir, dan Supriadi. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMAN 1 Payakumbuh." *Jurnal Edu Research 6*, no. 3 (September 2025).
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1210>.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Sapriya, dan Abdul Aziz. *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Selly Maharani, Arista, Salsa Umi Nasuha, Dan Shilvi, dan Rizky Maulida. "Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar." *Journal BIONatural 11*, no. 1 (2024): 76–83.
<https://doi.org/https://share.google/Zhw1VByz3urLHgXWa>.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK) 2*, no. 2 (2024): 215–26.
<https://doi.org/https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>.

- Slamet, Sri Redjeki, Guntur Daryono, Gatot Lelono, Fitria Olivia, Henry Arianto, Ari Isnaeni Puspita, Radithya Cahya Rizqi, et al. "Nilai dan Norma Sebagai Dasar Membangun Karakter." *Jurnal Abdimas* 10 (September 2024): 81–82.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soemantri, Nu'man, dan dkk. *Pendidikan Kewarganegaraan: Kajian Akademik dan Pedagogis*. Bandung: Laboratorium PKn UPI, 2017.
- Sopacua, Jems, Dovila Johansz, Lestari, dan Stelie D Ratumanan. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres Tomra." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (Juni 2025): 2477–2143. <https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24192/12663>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujoko, Prasetyo, Nursiwi Nugraheni, dan Diana Apriliya. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Dalam Kehidupanku Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Papan Norma." *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian* 2, no. 12 (23 Januari 2024): 2373. <https://doi.org/10.58344/locus.v2i12.2373>.
- Sumarno, dan Septina Alrianingrum. *Pendidikan Nilai dan Karakter*. Surabaya: Unesa University Press, 2015.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (Juli 2018): 105. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Windawati, Ririn, dan Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (22 Maret 2021): 1027–38. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.
- Yulianto, Agus. "Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (Mei 2021): 7–8. <https://doi.org/https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA DIRI

Nama : Khairani Fitri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Lawe Dua, Kuta Cane/19 Januari 2004
Alamat : Gele, Dusun Gele Lah Kecamatan Blangkejeren
Kabupaten Gayo Lues
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Status : Mahasiswi
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
No. HP : 081260410064
Email : 220209009@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan

SD (Tahun) : SDN 02 Percontohan Blangkejeren (2010-2016)
SMP (Tahun) : PP Ar-Raudhatul Hasanah (2016-2019)
SMA (Tahun) : PP Ar-Raudhatul Hasanah (2020-2022)

Data Orang Tua

Nama Ayah : Muhammad Juhri, Sp
Pekerjaan Ayah : PNS (Pensiun)
Nama Ibu : Karmila Hamdani
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Gele, Dusun Gele Lah Kecamatan Blangkejeren
Kabupaten Gayo Lues

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : 143 Tahun 2026
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Meningat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 1069 TAHUN 2025

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Dr. Herawati, M.Pd.

Untuk Membimbing

Nam : Khairani Fitri
Nim : 220209009
Progi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judu : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI/SD

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Baagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 9 Februari 2026
Dekan


Satrio Muluk


Lampiran 2: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-9137/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2025

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 02 Kabupaten Gayo Lues

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209009

Nama : KHAIRANI FITRI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jalan bur lempang Gele lah Gele

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V MI/SD**

Banda Aceh, 24 November 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 31 Desember 2025

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

AR - RANIRY

Lampiran 3: Surat Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GAYO LUES
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 GAYO LUES
 Jln. Blangkejeren – Kutacane, KM 2.5 – Kampung Cempa (24653)
 Telepon/Call Senter : 085270243126
 Email: min2gayolues@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-013 /Mi-01.16.2/ PP.01.2/01/2026

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala MIN 2 Gayo Lues dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khairani Fitri
 NIM : 220209009
 Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : 1 (satu)
 Alamat : Jalan Bur Lempang Gele Lah Gele

Benar namanya tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian atau Observasi di MIN 2 Gayo Lues dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul :

“ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V MI/SD “

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Blangkejeren, 20 Januari 2026

Kepala

Nuraini, S.Pd.I

Nip.198203202007012013

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

A B - B A N K Y

LEMBAR VALIDASI MEDIA WORDWALL

Satuan Pendidikan : MIN 02 Blangkejeren
 Kelas/ Fase : V (LIMA)/ C
 Peneliti : Khairani Fitri
 Validator : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) dalam kolom penelitian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

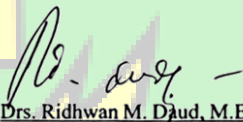
- 1 : Kurang Baik
- 2 : Cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

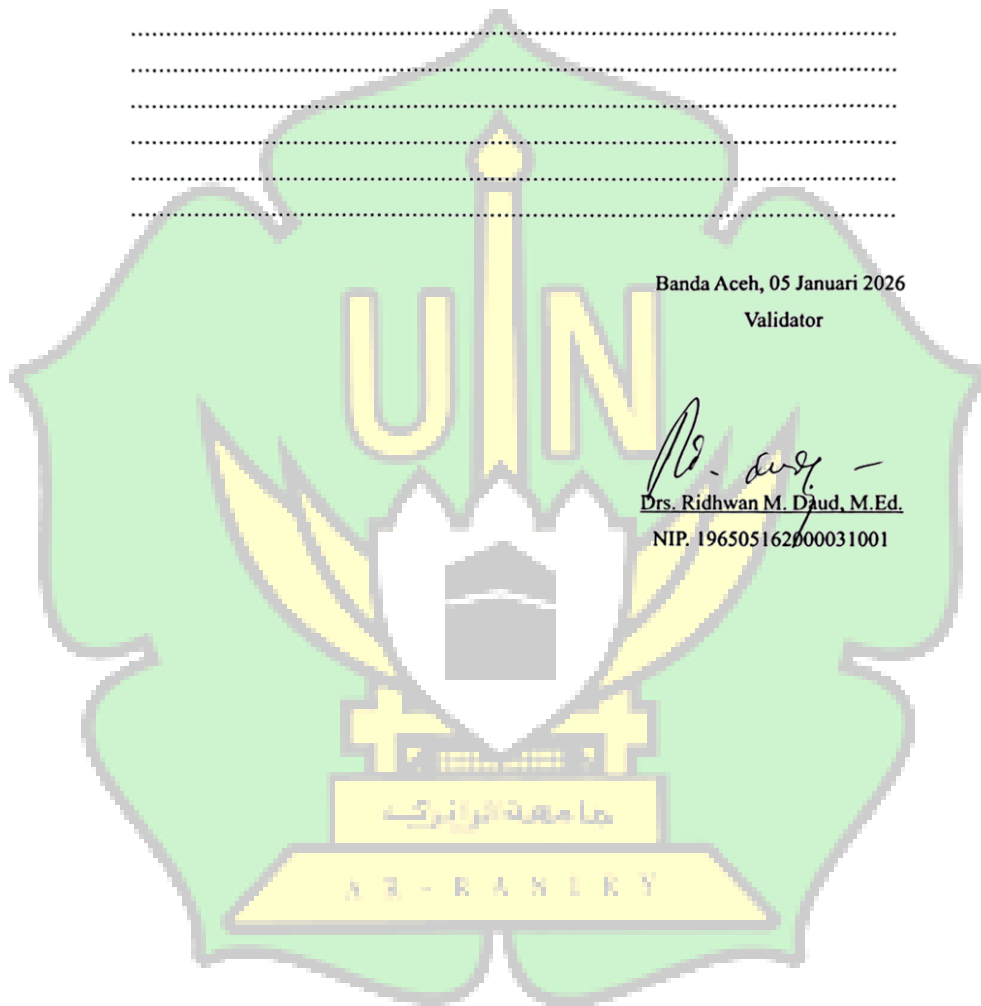
No	Aspek Yang Diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Kualitas dan tampilan media				
	a. Penampilan media wordwall menarik perhatian peserta didik				✓
	b. Media wordwall yang digunakan dapat memenuhi kegiatan tujuan pembelajaran				✓
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan media wordwall dapat digunakan secara maksimal tanpa mengganggu proses pembelajaran				✓
	b. Penggunaan media wordwall dapat menimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik				✓

B. Komentor dan Saran Validator

.....
.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 05 Januari 2026
Validator


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 19650516200031001



Lampiran 5: Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Peneliti : Khairani Fitri
 Judul penelitian : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI/SD
 Pembimbing : Dr. Herawati, S.Pd.I.,M.Pd
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

A. IDENTITAS AHLI BAHASA

Nama lengkap : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
 NIP : 196505162000031001
 Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

B. PETUNJUK:

- Berilah tanda cek list (✓) pada kolom "Nilai" sesuai dengan penilaian Bapak/Ibuk terhadap Modul Ajar
- Gunakan kriteria penilaian dalam lampiran sebagai pedoman penilaian skor penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - 4 = Sangat layak
 - 3 = Layak
 - 2 = Tidak layak
 - 1 = Sangat tidak layak
- Selain memberikan skor penilaian, mohon kepada Bapak/Ibu juga memberikan komentar atau saran pada tempat yang sudah disediakan
- Atas kesedian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

C. INSTRUMEN PENILAIAN

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
a. Aspek penggunaan Bahasa	1. Keakuratan struktur kata				✓
	2. Keefisienan kata				✓
	3. Ketepatan Bahasa dalam materi				✓
	4. Penggunaan Bahasa yang baik dan benar				✓
b. Aspek ketepatan Bahasa	1. Kejelasan huruf				✓
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓
	3. Penggunaan Bahasa sesuai kaidah PUEBI				✓
c. Aspek kesesuaian perkembangan peserta didik	1. Penggunaan Bahasa sesuai perkembangan peserta didik				✓
	2. Penggunaan Bahasa merangsang perkembangan peserta didik				✓

D. PENDAPAT DAN SARAN



E. KESIMPULAN

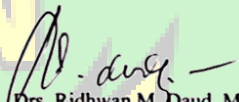
1. Kesimpulan diberikan tanda (✓) pada kotak yang telah tersedia

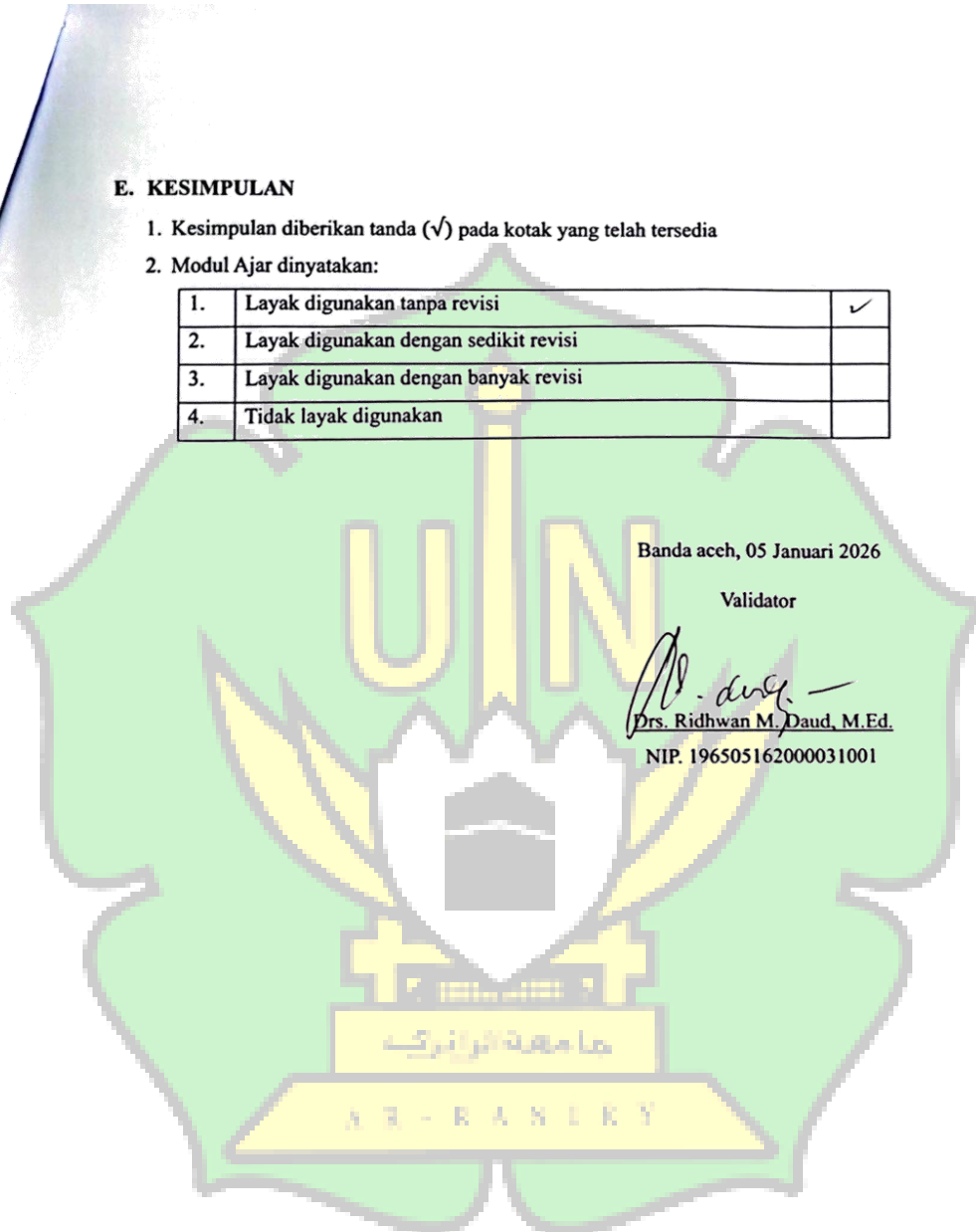
2. Modul Ajar dinyatakan:

1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan dengan sedikit revisi	
3.	Layak digunakan dengan banyak revisi	
4.	Tidak layak digunakan	

Banda Aceh, 05 Januari 2026

Validator


Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP. 196505162000031001



Lampiran 6: Lembar Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka

**LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V**

Penyusun : Khairani Fitri
 Instansi : MIN 02 Blangkejeren
 Tahun Penyusunan : Tahun 2026
 Jenjang Sekolah : MI
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Fase/ Kelas : C/ V (LIMA)
 Materi : Macam-macam norma dalam kehidupanku
 Nama Validator : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
 Instansi : UIN AR-Raniry Banda Aceh

A. Petunjuk
 Berilah tanda cek list (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu!
Keterangan:
 1 : Kurang
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Format				
	1. Kejelasan pemberian materi				✓
	2. Sistem penomoran jelas				✓



	3. Pengaturan tata letak				✓
	4. Jenis dan ukuran huruf				✓
2.	Isi				
	1. Kesesuaian kurikulum merdeka				✓
	2. Pemilihan pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dengan tepat				✓
	3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas, sehingga mudah dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran				✓
	4. Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan				✓
	5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan				✓
	6. Kelayakan sebagai perangkat Pembelajaran				✓
3.	Bahasa				
	1. Kebenaran tata bahasa				✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
	3. Kejelasan petunjuk				✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/ kesimpulan penilaian secara umum

Lingkarilah nomor sesuai penilaian Bapak/ Ibu

a. MODUL ini

1 : Kurang

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat Baik

b. MODUL ini


- 1: Belum dapat digunakan, masih memerlukan konsultasi
- 2: Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3: Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4: Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Banda Aceh, 05 Januari 2026


Validator


Drs. Ridhwan M. Dayd, M.Ed.

NIP. 196505162000031001



Lampiran 7: Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodidpami@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat


Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
 Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Khairani Fitri
NIM	: 220209009
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MI/SD
Pembimbing 1	: Dr. Herawati, S.Pd.I, M.Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada
 hari Selasa tanggal 28 bulan April tahun 2026 dengan nomor Paper ID 2946217691
 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
 "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 33% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu
 persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 28 April 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP. 19930624 202012 1 016

Lampiran 8: Contoh Soal *Posttest*

Nama : Khalifahul: aini
 Kelas : VA
 Mata Pelajaran : PKN

Soal *Posttest*

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Norma dapat diartikan sebagai ...
 - A. Aturan yang dibuat untuk mengatur tingkah laku manusia
 - B. Kegiatan bermain
 - C. Hanya tradisi Masyarakat
 - D. Hanya larangan orang tua
2. Norma berfungsi sebagai...
 - A. Memberi Batasan berupa perintah dan larangan
 - B. Alat permainan
 - C. Aturan bermain saja
 - D. Alat untuk menilai pelajaran
3. Berikut ini yang termasuk macam-macam norma dalam kehidupan adalah...
 - A. Norma sekolah, norma kesusilaan, norma permainan
 - B. Norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum
 - C. Norma kelas, norma rumah, norma Masyarakat
 - D. Norma adat, norma belajar, norma bermain
4. Macam-macam norma dalam kehidupan bermasyarakat antara lain norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan...
 - A. Norma permainan
 - B. Norma hukum
 - C. Norma kebiasaan
 - D. Norma keluarga

5. Melaksanakan ibadah sesuai ajaran kepercayaan masing-masing merupakan contoh norma

...

- A. Kesopanan
- B. Agama
- C. Hukum
- D. Kebiasaan

6. Mematuhi peraturan lalu lintas karena ada sanksi tilang merupakan contoh norma ...

- A. Kesopanan
- B. Hukum
- C. Agama
- D. Kesusilaan

7. Adi berbicara dengan bahasa yang sopan kepada orang yang lebih tua. Perilaku Adi menunjukkan norma...

- A. Agama
- B. Hukum
- C. Kesopanan
- D. Kesusilaan

8. Seseorang yang tidak mematuhi norma kesopanan di sekolah akan ...

- A. Mendapat pujian
- B. Mendapat teguran dari guru dan teman
- C. Mendapat hadiah
- D. Tidak terjadi apa-apa

9. Perhatikan peristiwa berikut!

Di kelas, Siti berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Berdasarkan peristiwa tersebut, dapat disimpulkan bahwa norma kesopanan berfungsi untuk ...

- A. Membatasi kebebasan siswa
- B. Menjaga ketertiban dan menghargai orang lain
- C. Menentukan nilai Pelajaran
- D. Memberikan hukuman kepada siswa

10. Perhatikan peristiwa berikut!

Andi mengembalikan barang milik temannya yang tertinggal meskipun tidak ada yang melihat. Tindakan Andi menunjukkan penerapan norma kesusilaan karena ...

- A. Takut dimarahi guru
- B. Ingin dipuji teman
- C. Kesadaran akan kewajiban moral
- D. Mengikuti peraturan tertulis



6. Larangan mencuri berlaku bagi seluruh warga negara dan memiliki sanksi tegas. Hal ini merupakan contoh norma ...
- A. Kesopanan
 - B. Kesusilaan
 - C. Hukum
 - D. Agama
7. Rina mengucapkan salam dan berbicara sopan kepada gurunya saat bertemu di sekolah.
- Perilaku Rina termasuk norma...
- A. Agama
 - B. Hukum
 - C. Kesopanan
 - D. Kesusilaan
8. Jika seseorang melanggar norma kesopanan di masyarakat, dampak yang paling mungkin terjadi adalah ...
- A. Dihukum oleh polisi
 - B. Dikucilkan atau ditegur Masyarakat
 - C. Mendapat hadiah
 - D. Tidak ada akibat
9. Perhatikan peristiwa berikut!
- Di kelas, Siti berbicara sendiri saat guru sedang menjelaskan pelajaran. Dampak dari perilaku tersebut adalah ...
- A. Pelajaran menjadi lebih menyenangkan
 - B. Suasana kelas menjadi tidak tertib
 - C. Guru merasa senang
 - D. Siti mendapat pujian
10. Perhatikan peristiwa berikut!
- Andi mengembalikan barang milik temannya yang tertinggal di kelas. Perilaku Andi menunjukkan penerapan norma yang bertujuan untuk ...
- A. Mendapat hadiah
 - B. Menjaga ketertiban sekolah
 - C. Menjunjung nilai kejujuran
 - D. Menghindari hukuman



Lampiran 10: Modul Ajar Kurikulum Merdeka

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS 5**

INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Khairani Fitri
Nama Sekolah	MIN 02 Blangkejeren
Tahun Ajaran	2025/2026
Fase / Kelas / Semester	C / 5 / 1
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Bab Materi	Bab 2 Norma dalam Kehidupanku
Materi Pembelajaran	Topik A Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku
Alokasi Waktu	2 x pertemuan (3 x 35 menit)
IDENTIFIKASI PESERTA DIDIK	
A. Peserta Didik	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan Awal: Peserta didik sudah mengenal aturan sederhana di rumah maupun sekolah, misalnya aturan masuk kelas tepat waktu, aturan berpakaian rapi, dan aturan menjaga kebersihan. • Latar Belakang: Peserta didik berasal dari lingkungan pedesaan yang kental dengan budaya gotong royong dan kebersamaan. • Kebutuhan Belajar: Peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam, dengan sebagian besar visual dan kinestetik. Perlu diberikan contoh nyata dan kesempatan untuk bergerak/berinteraksi. 	
B. Profil Pelajar Pancasila	
<ul style="list-style-type: none"> • Bernalar Kritis • Kreatif • Mandiri 	
DESAIN PEMBELAJARAN	
A. Capaian Pembelajaran	
<p>Elemen: UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945</p> <p>Mengimplementasikan bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai warga negara; mengenal Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945; mempraktikkan musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.</p>	
B. Lintas Disiplin Ilmu	
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan Agama: Mengaitkan norma agama dengan kewajiban beribadah, bersyukur, jujur, dan berbuat baik kepada sesama. • Bahasa Indonesia: Menyampaikan pendapat tentang norma melalui diskusi, menulis cerita pendek, membuat poster, atau teks pidato tentang pentingnya menaati norma. • IPAS: Menghubungkan norma dengan kehidupan masyarakat, adat istiadat, serta peraturan yang berlaku di lingkungan sekitar. 	

C. Tujuan Pembelajaran
Melalui pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> , peserta didik mampu menganalisis penerapan macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk sikap bertanggung jawab, disiplin, serta peduli terhadap sesama.
D. Alur Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu membedakan berbagai macam norma berdasarkan contoh kasus nyata di lingkungan sekitar. • Peserta didik mampu mengelompokkan perbuatan yang sesuai atau melanggar norma tertentu.
E. Pemahaman Bermakna
Peserta didik memahami bahwa norma dan adat istiadat merupakan pedoman penting dalam kehidupan bermasyarakat yang harus dihargai dan dipatuhi agar tercipta kehidupan yang tertib, rukun, dan saling menghormati di lingkungan sekitar.
F. Praktik Pedagogis
<ul style="list-style-type: none"> • Model: Team Games Tournament • Metode: Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan
G. Pertanyaan Pemantik
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu lakukan saat bertemu dengan orang yang lebih tua? • Menurutmu, mengapa kita harus mematuhi aturan di rumah dan sekolah? • Apa yang terjadi jika tidak ada aturan dan semua orang berbuat sesuka hati?
H. Lingkungan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Fisik: Kelas yang ditata agar memungkinkan diskusi kelompok dan simulasi. • Ruang Virtual: Penggunaan proyektor untuk menampilkan gambar/video ilustrasi. • Budaya Belajar: Lingkungan yang saling menghargai, berani bertanya, dan berani.
I. Pemanfaatan Digital
<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan video pendek animasi tentang macam-macam norma • Menggunakan gambar digital sebagai media visualisasi tentang macam-macam norma
LANGKAH PEMBELAJARAN
Kegiatan Pembuka (10 menit)
<p>Pertemuan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing 3. Guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. (<i>Kesiapan Belajar</i>) 4. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan salah satu lagu nasional “Garuda Pancasila” (<i>Nasionalisme</i>) 5. Peserta didik bersama guru membuat kesepakatan kelas yang harus dipatuhi bersama

Pertemuan 2

11. Guru memberikan penjelasan materi menggunakan media power point
12. Guru menjelaskan materi macam macam norma dalam kehidupan Masyarakat (norma kesopanan dan norma hukum)
13. Guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami
14. Peserta didik bertanya kepada guru tentang bagian yang belum dipahami (*creativity*)

Mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim-tim belajar (Belajar Dalam Kelompok/Team Study)

15. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dan duduk secara berkelompok secara heterogen
16. Peserta didik di bimbing guru mengenai langkah langkah mengerjakan tugas (LKPD) dan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
17. Guru mengingatkan peserta didik selama kegiatan diskusi berlangsung harus saling bekerja sama, terlihat aktif dan teliti saat mengerjakan LKPD.
18. Peserta didik membaca dan mendiskusikan permasalahan yang disajikan dalam LKPD
19. Peserta didik dibimbing oleh guru dalam kegiatan berdiskusi menyelesaikan lkpd secara bersama-sama
20. Peserta didik melakukan diskusi untuk mendapatkan informasi mengenai lkpd
21. Perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
22. Guru memberikan apresiasi kepada perwakilan masing-masing kelompok.
23. Guru memberitahu bahwa akan diadakan game dengan kelompok yang sudah dibagi

Membantu Kerja Tim dan Belajar (Permainan/Game)

24. Guru menjelaskan bahwa permainan yang dilakukan merupakan turnamen berbasis Wordwall, di mana setiap kelompok akan berkompetisi menjawab soal melalui beberapa fitur permainan yang tersedia. Setiap fitur memiliki fungsi untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi.
25. Guru menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik. Aturan permainan kali ini yaitu:
 - a. Setiap kelompok berdiri berbaris atau baris kebelakang sesuai dengan nama kelompok yang sudah ditetapkan
 - b. Guru memberikan aba-aba dimulainya pertandingan
 - c. Setelah itu barisan yang pertama bisa langsung maju dan menjawab game soal wordwall yang telah ditentukan oleh guru
 - d. Ketika peserta didik yang berada pada barisan pertama sudah menjawab soal no 1, peserta didik tersebut harus kembali ke barisannya yaitu pada posisi yang paling belakang
 - e. Kemudian yang ada pada barisan kedua langsung maju untuk menjawab soal nomor 2 dan seterusnya hingga semua terjawab

<p>f. Untuk kelompok yang berhasil menjawab benar paling banyak akan menjadi pemenangnya</p> <p>g. Jika jawaban benar akan diberi poin 1 dan jawaban salah akan diberi nilai 0</p> <p>h. Kelompok dengan skor terbesar akan mendapatkan reward</p>	
<p>Mengujikan Materi (Turnamen/Tournament)</p> <p>26. Guru melaksanakan turnamen menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> dengan memanfaatkan beberapa fitur, yaitu <i>Open the Box</i> dan <i>Spin the Wheel</i> sebagai media utama dalam menjawab soal, <i>Flashcard</i> sebagai penguatan konsep serta <i>Anagram</i> sebagai soal tantangan.</p> <p>27. Setiap kelompok secara bergantian mengikuti permainan sesuai aturan yang telah dijelaskan. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam menjawab soal yang ditampilkan melalui <i>Wordwall</i>, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.</p> <p>28. Guru mencocokkan jawaban masing-masing anggota kelompok</p> <p>29. Guru memberikan kesimpulan siapa yang menang pada game kali ini</p>	
<p>Memberikan Pengakuan (Penghargaan Kelompok/Team Recognition)</p> <p>30. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang</p> <p>31. Kelompok yang menang maju untuk mendapatkan reward dari guru</p>	
<p>Kegiatan Penutup (5 menit)</p> <p>32. Peserta didik untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami</p> <p>33. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran (<i>communication</i>)</p> <p>34. Guru melakukan penguatan tentang macam-macam norma</p> <p>35. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>36. Guru dan peserta didik membaca doa sesudah belajar sebagai rasa syukur atas kelancaran pelajaran.</p> <p>37. Guru menyampaikan pesan moral kepada peserta didik.</p> <p>38. Guru mengucapkan salam dan penutup.</p>	
<p>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p>	
<p>Remedial</p> <p>Kegiatan remedial ditujukan kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum memenuhi target sehingga guru melakukan pengulangan materi secara individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik tersebut.</p>	<p>Pengayaan</p> <p>Kegiatan Pengayaan kegiatan pengayaan dilaksanakan memiliki tujuan untuk memberikan penguatan dan memahami capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.</p>

REFLEKSI PEMBELAJARAN			
A. REFLEKSI GURU			
Pertanyaan Refleksi	Iya	Ragu-ragu	Tidak
1. Apakah pemilihan media pembelajaran sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai? 2. Apakah gaya penyampaian materi sudah dapat ditangkap dengan jelas? 3. Apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah memberikan makna pembelajaran yang ditargetkan? 4. Apakah kegiatan pembelajaran hari ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?			
B. REFLEKSI SISWA			
Pertanyaan Refleksi	Iya	Ragu-ragu	Tidak
1. Apakah kamu merasa kesulitan memahami beberapa konsep yang diajarkan pada materi macam-macam norma? 2. Apakah kamu merasa siap untuk menjelaskan tentang materi macam-macam norma kepada temanmu? 3. Apakah kamu tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi macam-macam norma setelah pembelajaran ini? 4. Apakah kamu merasa bahwa pembelajaran ini menyenangkan dan menarik?			
GLOSARIUM			
<ul style="list-style-type: none"> • Norma: Aturan atau pedoman yang berlaku dalam masyarakat yang mengatur perilaku seseorang agar hidup tertib dan rukun. • Adat Istiadat: Kebiasaan atau tradisi yang dilakukan secara turun-temurun oleh suatu kelompok masyarakat. • Sanksi: Hukuman atau akibat yang diberikan kepada orang yang melanggar aturan atau norma. • Norma Kesusilaan: Aturan yang berasal dari hati nurani manusia, seperti tidak mencuri dan tidak menyakiti orang lain. 			
LAMPIRAN-LAMPIRAN			
1. Bahan Ajar 2. Media Ajar 3. Lembar Kerja Peserta Didik 4. Rubrik Penilaian			

DAFTAR PUSTAKA

Indra Adi Darma, dkk 2023. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.

Indra Adi Darma, dkk 2023. *Pancasila SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Blangkejeren,
Guru kelas 5

2025



Macam-Macam Norma dalam Kehidupan

Setiap hari kita menjalankan norma yang berlaku di sekitar kita. Apa saja norma yang ada? Guna memahaminya lebih dalam, ayo pelajari materi pada bab ini dengan saksama! Norma digunakan untuk mengatur kehidupan masyarakat. Norma merupakan kaidah yang berisi petunjuk hidup untuk manusia. Norma akan memengaruhi tindakan dan kehidupan sosial masyarakat baik secara individu maupun kelompok secara luas. Apabila tanpa adanya norma, kehidupan masyarakat bisa kacau, maka dari itu aturan dalam bentuk norma tetap dibutuhkan. Di dalam berbagai situasi, norma membantu kita menjaga keseimbangan dan ketertiban dalam masyarakat.

1. Pengertian Norma

Norma adalah aturan maupun ketentuan yang sifatnya mengikat suatu kelompok orang di dalam masyarakat. Norma diterapkan sebagai panduan, tatanan, dan juga pengendali tingkah laku yang sesuai. Jika melanggar perintah dan larangan, maka seseorang bisa terkena sanksi. Sanksi disebut juga hukuman yang diberikan kepada seseorang karena telah melanggar norma. Norma merupakan rumusan perilaku yang berisi hal-hal sebagai berikut:

- Perintah yaitu sesuatu yang dilakukan karena berakibat baik. Misalnya menghormati orang tua. Akibatnya kita disayang oleh semua orang.
- Larangan yaitu sesuatu yang tidak boleh dilakukan karena berakibat tidak baik. Misalnya mencuri. Akibatnya menyusahkan orang lain.
- Anjuran yaitu boleh dilakukan dan boleh ditinggalkan. Norma berfungsi sebagai petunjuk dalam kehidupan bermasyarakat.



Gambar Menghormati Orang Tua

2. Hakikat Norma

Hakikat norma dipandang sebagai petunjuk yang dipakai seseorang dalam bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan norma yaitu menjadi pedoman, arahan, dan tata tertib bagi masyarakat agar tercipta lingkungan yang tenteram dan teratur. Berdasarkan KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, norma memiliki arti sebagai aturan maupun ketentuan yang sifatnya mengikat suatu kelompok orang dalam masyarakat. Norma diterapkan sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah laku yang sesuai. Dengan demikian, dapat disimpulkan norma adalah batas yang dibuat oleh suatu perkumpulan, masyarakat, atau komunitas untuk memandu tiap anggota. Norma berisikan perintah dan larangan yang jika dilanggar seseorang akan mendapatkan sanksi atau hukuman.

Oleh sebab itu, dalam negara yang menjunjung tinggi sebuah norma, aturan berperilaku dalam masyarakat harus ditaati dan dilaksanakan. Norma sendiri dibedakan menjadi empat jenis, yaitu norma agama, norma hukum, norma kesusilaan, dan norma kesopanan, norma dipandang sebagai rambu-rambu yang dipakai seseorang dalam bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan norma, yaitu menjadi pedoman, arahan, dan tata tertib bagi masyarakat agar tercipta lingkungan yang tenteram dan teratur. Selain itu, norma juga berguna untuk mengatur tingkah laku manusia dalam membedakan mana yang benar dan salah.

3. Ciri-Ciri Norma

Hal yang membedakan norma dengan aturan lainnya adalah melalui ciri-ciri yang dimilikinya. Berikut merupakan ciri-ciri norma yang wajib diketahui:

- Norma yang ada biasanya tidak tertulis dan dilakukan sebagai bentuk kebiasaan.
- Norma yang tercipta di suatu lingkungan masyarakat biasanya atas hasil kesepakatan yang dapat diterima dan dijalankan setiap orang dalam masyarakat tersebut.
- Sebagai masyarakat, norma tersebut sudah sepantasnya dijalankan dan menjadi kewajibannya untuk menaati norma yang ada.
- Jika ada yang melanggar norma yang sudah disepakati bersama, maka orang tersebut akan mendapat sanksi maupun hukuman yang juga sudah disepakati sebelumnya.
- Norma bergantung seiring berkembangnya zaman. Oleh sebab itu, norma dapat berubah dan juga diperbarui seiring perubahan zaman dan sifat norma ini fleksibel atau menyesuaikan.
- Norma yang berlaku di sebuah lingkungan masyarakat harus melalui persetujuan seluruh masyarakat secara sadar.

4. Macam-Macam Norma

Berikut merupakan penjelasan mengenai macam-macam norma:

a. Norma Agama

Norma agama merupakan aturan atau panduan bagi umat beragama menurut agama masing-masing yang berisi perintah, larangan, dan anjuran. Panduan dalam agama, pada umumnya berasal dari kitab suci tiap agama yang diajarkan secara turun-temurun, dan bersifat dogmatis yang berarti tidak bisa diubah. Tujuan norma agama tidak hanya menciptakan kepatuhan terhadap Tuhan, namun juga keserasian antara manusia dengan sesamanya beserta lingkungan. Kesalahan dari melakukan tindakan berdasarkan norma agama pada umumnya bersifat hukuman spiritual. Contoh norma agama, yaitu larangan untuk tidak membunuh sesama umat manusia, menghormati yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda, beribadah sesuai kepercayaan, tidak boleh berperilaku yang merugikan orang lain, dan lain sebagainya.

b. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah aturan hidup yang bersumber dari hati nurani manusia. Seseorang dapat menilai perilaku mana yang baik dan buruk berdasarkan hati nuraninya. Kesadaran diri dalam norma kesusilaan menuntut seseorang untuk kembali sadar dengan hakikatnya sebagai manusia yang berakal. Contoh norma kesusilaan, yaitu bersikap jujur, menghargai sesama manusia, memilih tidak melakukan perilaku buruk seperti mencuri atau memfitnah orang lain, dan sebagainya.

Berdasarkan ajaran norma ini, biasanya orang yang melanggar akan mendapatkan sanksi berupa perasaan bersalah, penyesalan, atau dikucilkan di tengah masyarakat. Salah satu contoh kasus norma kesusilaan adalah seorang siswa yang mengetahui bahwa menyontek adalah perbuatan yang salah sehingga dia lebih memilih untuk belajar daripada menyontek teman sekolahnya, yang jika ketahuan siswa tersebut akan mendapat sanksi bukan hanya di sekolah tapi juga lingkungan. Dengan adanya norma kesusilaan, menjadi sebuah batasan bagi seseorang untuk tidak melanggar dan melakukan tindak kejahatan.

c. Norma Kesopanan

Norma kesopanan adalah aturan hidup yang timbul dari pergaulan sesama manusia. Norma ini biasanya menjunjung tinggi sebuah kebiasaan yang telah disepakati dalam sebuah masyarakat, sehingga bersifat khusus atau regional. Norma kesopanan berarti panduan bagi individu untuk bertindak dan berinteraksi dengan individu lain dalam batasan tata krama. Pelanggar norma ini akan mendapatkan sanksi pengucilan sosial atau pengasingan dari masyarakat. Contoh norma kesopanan adalah mempersilakan yang tua untuk mendapatkan kursi prioritas dalam kendaraan umum, membiasakan 3S (salam, sopan, dan santun) terhadap manusia lainnya, dan sebagainya.



Gambar anak mencium tangan orang Tua menggambarkan norma kesopanan

d. Norma Hukum

Norma hukum diberlakukan dalam suatu negara dan dibentuk oleh lembaga yang berwenang. Norma ini bersifat memaksa dan melindungi seluruh kepentingan manusia di dalamnya, termasuk dalam lingkungan sosial serta tata tertib yang berlaku. Sanksi yang didapatkan dari pelanggar norma hukum sangat tegas berupa hukuman penjara, denda, bahkan hukuman mati. Aturan-aturan yang ada pada norma ini dibuat oleh bagian hukum yang bertanggung jawab di Indonesia yang dikemas dalam undang-undang.



Gambar mematuhi aturan lalu lintas.

Norma hukum dibuat untuk memastikan akan adanya keadilan dan hukuman yang dida jika seorang individu melakukan kejahatan dan juga menciptakan keadaan lingkungan bermasyarakat yang tertib, aman, rukun, dan damai. Contoh norma hukum dapat dilihat pada ketentuan undang-undang yang berlaku. Mulai dari Peraturan Presiden hingga lapisan terkecil dalam masyarakat seperti keputusan RT yang harus dipatuhi. Apabila dilanggar, maka seseorang akan mendapatkan sanksi sesuai dengan yang berlaku dalam suatu masyarakat.

e. Norma Adat Istiadat

Norma ini bersifat konservatif dan turun-temurun. Artinya, secara pengaplikasiannya tidak bersifat sama di seluruh daerah. Namun, menyesuaikan pada kebiasaan tiap daerah yang pada umumnya bersifat variatif. Contohnya orang Batak dilarang untuk menikah dengan sama marganya.

Hari/ Tanggal:

Kelas:



LKPD MACAM-MACAM NORMA DALAM KEHIDUPANKU

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu membedakan berbagai macam norma berdasarkan contoh kasus nyata di lingkungan sekitar.
- Peserta didik mampu mengelompokkan perbuatan yang sesuai atau melanggar norma tertentu.
- Peserta didik mampu menilai akibat dari pelanggaran norma di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Identitas Kelompok

Nama/ No Presensi:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Bacalah cerita berikut, lalu jawablah pertanyaan di bawahnya!



Di sebuah sekolah, Andi dan teman-temannya sedang berdiskusi di kelas. Saat itu, Dika tiba-tiba memotong pembicaraan dengan nada keras. Sementara itu, Budi sibuk bermain HP meskipun guru sedang menjelaskan. Di luar kelas, Rani membuang sampah sembarangan, dan Toni menerobos lampu merah saat berangkat ke sekolah.

1 Apa Norma yang dilanggar oleh Dika?

.....

2 Norma apa yang dilanggar oleh Budi?

.....

3 Kesalahan yang dilakukan Rani termasuk pelanggaran norma apa?

.....

4 Norma apa yang seharusnya ditaati oleh Toni?

.....

Pasangkanlah norma-norma dibawah ini sesuai dengan pengertiannya dengan tepat!

Norma Kesopanan

Aturan yang dibuat oleh pemerintah dan Dewan Perwakilan Rakyat yang mewakili seluruh masyarakat

Norma Agama

Aturan tentang tata krama atau tingkah laku dalam masyarakat yang bersumber dari kebiasaan sehari-hari

Norma Hukum

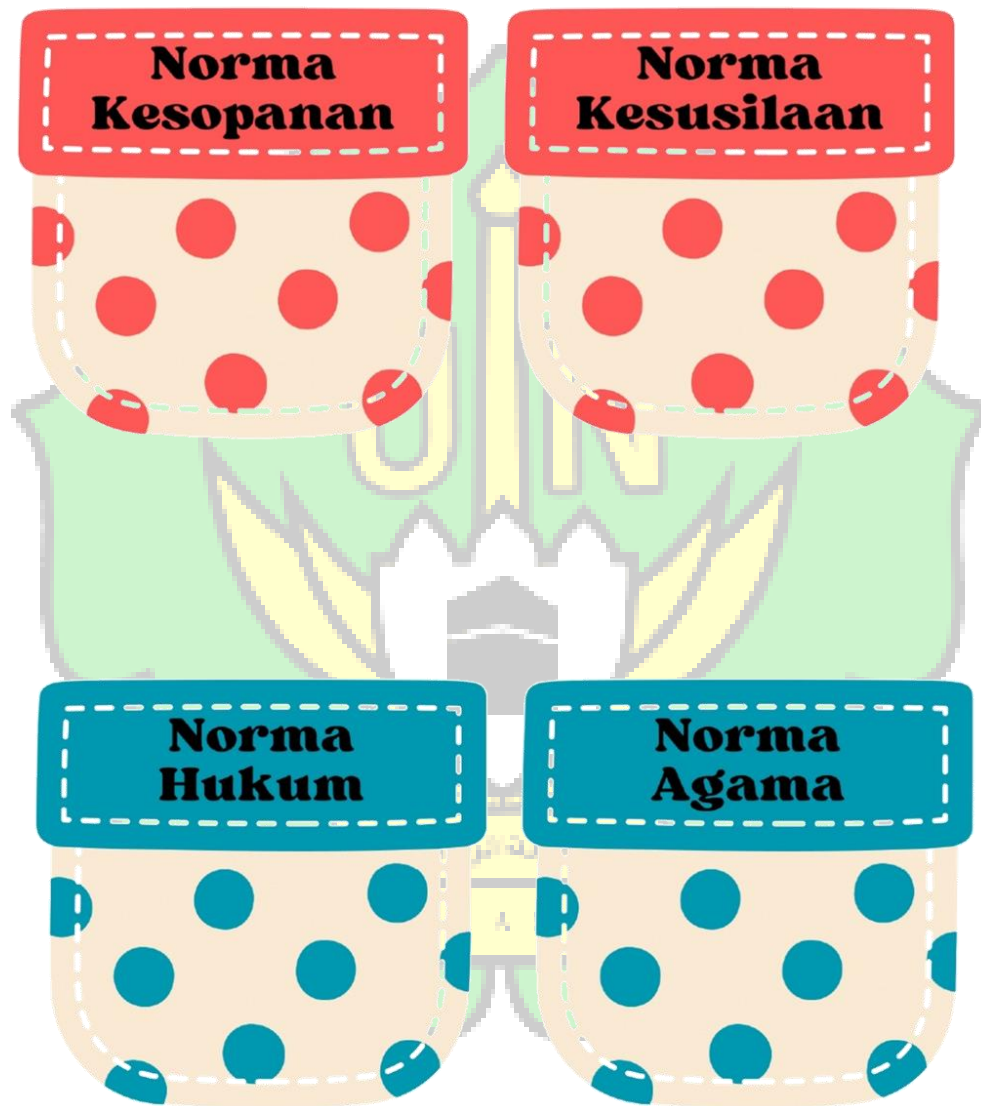
Aturan tentang baik dan buruk berdasarkan kejujuran hati nurani dan menuntut orang untuk berbuat kebaikan

Norma Kesusilaan

Aturan yang menjadi pedoman bagi para pemeluk kepercayaan yang bersumber dari penafsiran kitab suci tertentu



Guntinglah dan masukkan setiap kartu ke kantong norma yang tepat sesuai jenis normanya!!



1. Pedoman Penilaian Sikap		yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.
Dimensi : Kewargaan		
Kepatuhan pada norma sosial	Memahami dan mentaati aturan serta norma yang berlaku	<ul style="list-style-type: none"> • MB : Siswa belum memahami makna sila-sila Pancasila. Belum dapat menunjukkan contoh sikap sesuai
Kolaborasi	Berinteraksi dan berkolaborasi dengan masyarakat, serta mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan	<ul style="list-style-type: none"> • RBC : Siswa dari sekolah mampu membuat tugas dan sering bersikap egoik dan tidak dapat berkolaborasi dengan teman. • SB : Siswa mulai memahami nilai-nilai Pancasila dan dapat menyebutkan pokok-pokoknya dengan baik dan benar. • BSH : Siswa dapat mengaitkan sikapnya dengan kegiatan di lingkungan sekitarnya. • SAB : Siswa dapat mengaitkan sikapnya dengan kegiatan di lingkungan sekitarnya. • SAA : Siswa mampu menjelaskan nilai Pancasila dengan kata-katanya sendiri, menunjukkan sikap yang konsisten sesuai
Dimensi : Penalaran Kritis		
Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan: Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis	<ul style="list-style-type: none"> • MB : Mengumpulkan orang lain untuk melakukan hal yang sama secara aktif, memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber. • SB : Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa. • BSH : Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu. • SAB : Secara kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan

Penilaian sikap dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan skor 1, 2, 3, dan 4 pada kolom penilaian dengan berpedoman pada rubrik penilaian sikap.

Kriteria skor:

1 = Mulai Berkembang (MB)

2 = Sedang Berkembang (SB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

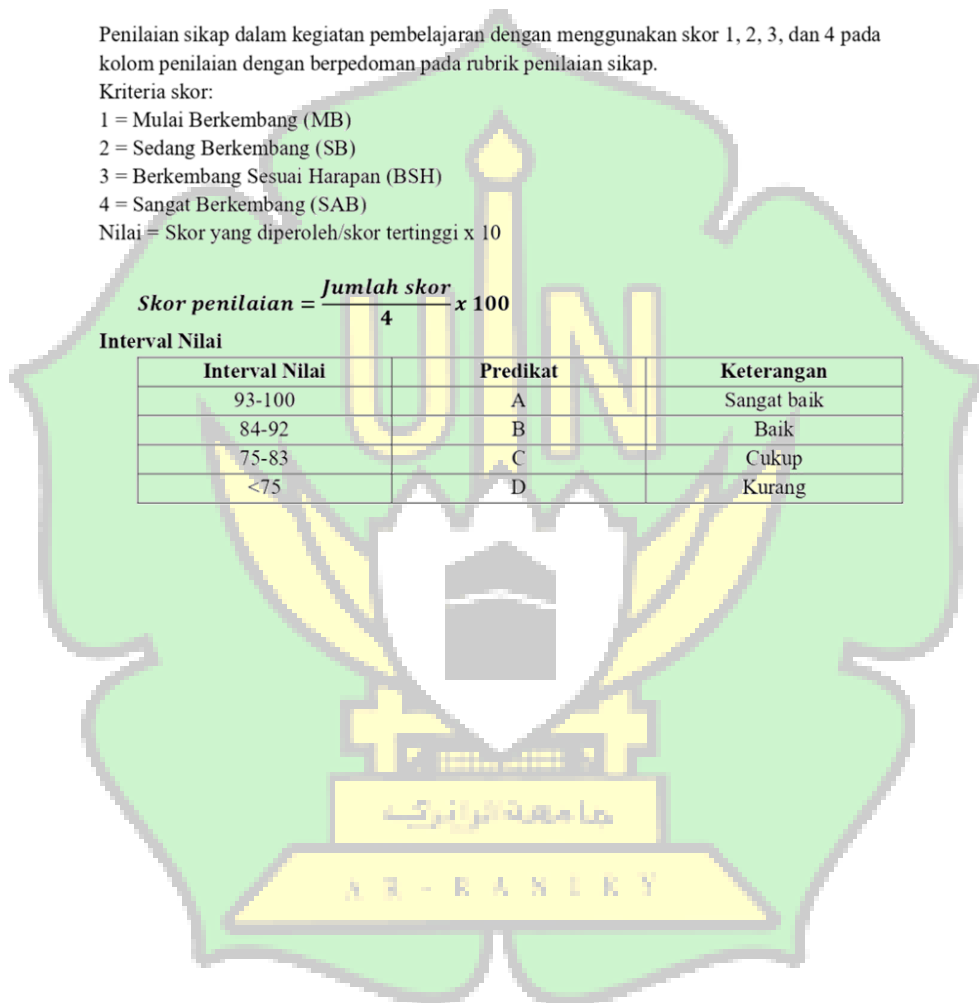
4 = Sangat Berkembang (SAB)

Nilai = Skor yang diperoleh/skor tertinggi x 10

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor}}{4} \times 100$$

Interval Nilai

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
93-100	A	Sangat baik
84-92	B	Baik
75-83	C	Cukup
<75	D	Kurang



2. Pedoman Penilaian Pengetahuan

Mata pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : 5 Fase C / 1
 Topik : Macam-Macam norma dalam Kehidupanku

KISI-KISI DAN BUTIR SOAL EVALUASI

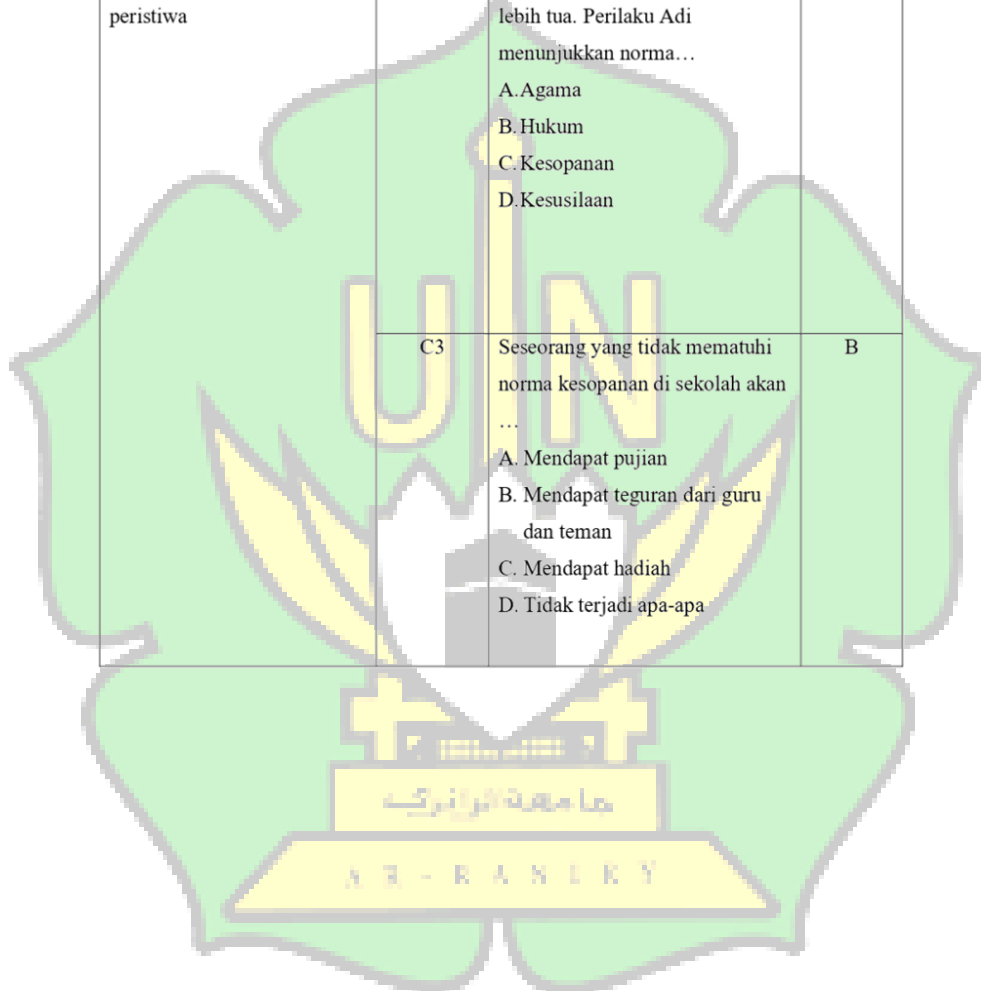
Indikator Soal	Tingkat Kesulitan	Soal	Kunci Jawaban
Mengidentifikasi pengertian norma	C1	Norma dapat diartikan sebagai ... A. Aturan yang dibuat untuk mengatur tingkah laku manusia B. Kegiatan bermain C. Hanya tradisi Masyarakat D. Hanya larangan orang tua	A
	C1	Norma berfungsi sebagai... A. Memberi Batasan berupa perintah dan larangan B. Alat permainan C. Aturan bermain saja D. Alat untuk menilai pelajaran	A
Menyebutkan macam-macam norma dalam kehidupan	C1	Berikut ini yang termasuk macam-macam norma dalam kehidupan adalah... A. Norma sekolah, B. norma kesusilaan, C. norma permainan D. Norma agama, norma kesusilaan, norma hukum, norma kesopanan	D
	C1	Macam-macam norma dalam kehidupan bermasyarakat antara lain norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan...	B

		A. Norma permainan B. Norma hukum C. Norma kebiasaan Norma keluarga	
Menjelaskan contoh norma agama, kesucilaan, kesopanan, dan hukum	C2	Melaksanakan ibadah sesuai ajaran kepercayaan masing-masing merupakan contoh norma ... A. Kesopanan B. Agama C. Hukum D. Kebiasaan	B
	C2	Mematuhi peraturan lalu lintas karena ada sanksi tilang merupakan contoh norma ... A. Kesopanan B. Hukum C. Agama D. Kesucilaan	B

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

A B - B A N K Y

Mengimplementasikan jenis norma berdasarkan contoh peristiwa	C3	Adi berbicara dengan bahasa yang sopan kepada orang yang lebih tua. Perilaku Adi menunjukkan norma... A. Agama B. Hukum C. Kesopanan D. Kesusilaan	C
	C3	Seseorang yang tidak mematuhi norma kesopanan di sekolah akan ... A. Mendapat pujian B. Mendapat teguran dari guru dan teman C. Mendapat hadiah D. Tidak terjadi apa-apa	B



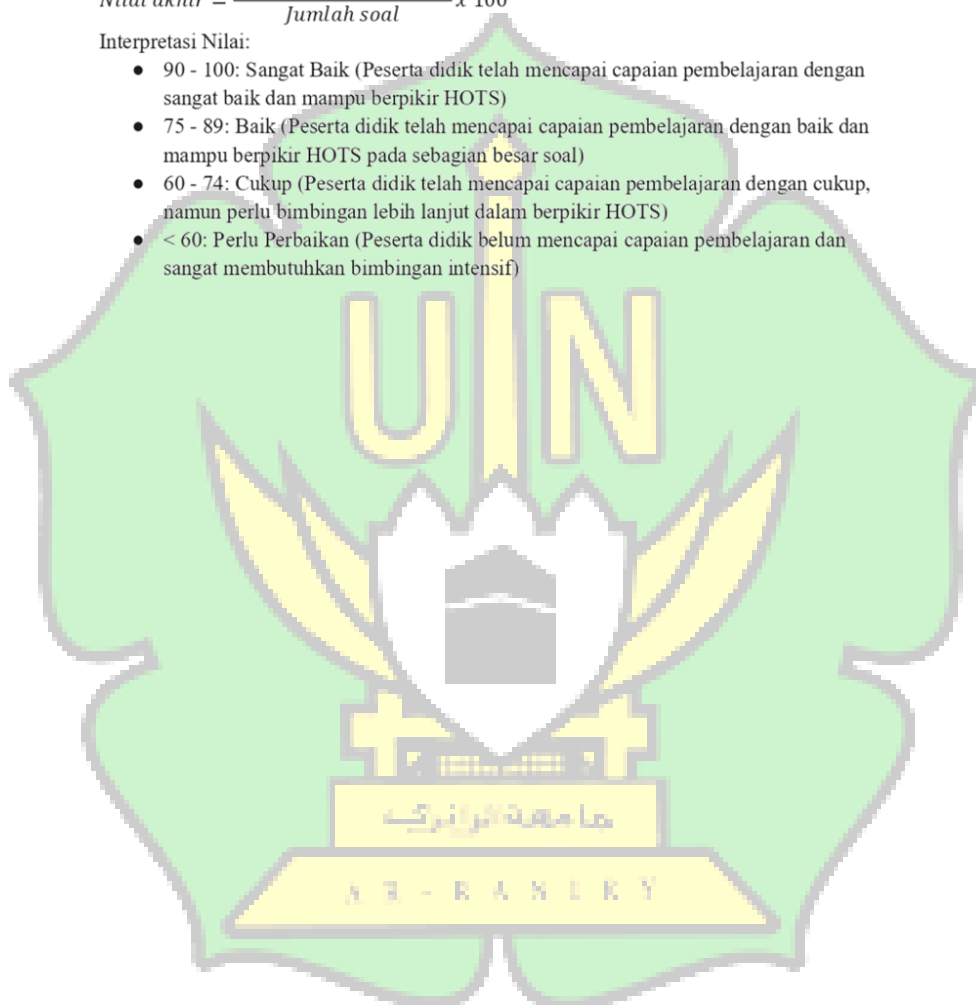
Menganalisis penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari	C4	Perhatikan peristiwa berikut! Di kelas, Siti berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Berdasarkan peristiwa tersebut, dapat disimpulkan bahwa norma kesopanan berfungsi untuk ... A. Membatasi kebebasan siswa B. Menjaga ketertiban dan menghargai orang lain C. Menentukan nilai Pelajaran D. Memberikan hukuman kepada siswa	C
	C4	Perhatikan peristiwa berikut! Andi mengembalikan barang milik temannya yang tertinggal meskipun tidak ada yang melihat. Tindakan Andi menunjukkan penerapan norma kesusilaan karena ... A. Takut dimarahi guru B. Ingin dipuji teman C. Kesadaran akan kewajiban moral D. Mengikuti peraturan tertulis	C

Perhitungan Nilai Akhir:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Interpretasi Nilai:

- 90 - 100: Sangat Baik (Peserta didik telah mencapai capaian pembelajaran dengan sangat baik dan mampu berpikir HOTS)
- 75 - 89: Baik (Peserta didik telah mencapai capaian pembelajaran dengan baik dan mampu berpikir HOTS pada sebagian besar soal)
- 60 - 74: Cukup (Peserta didik telah mencapai capaian pembelajaran dengan cukup, namun perlu bimbingan lebih lanjut dalam berpikir HOTS)
- < 60: Perlu Perbaikan (Peserta didik belum mencapai capaian pembelajaran dan sangat membutuhkan bimbingan intensif)



Nama :
 Kelas :
 No Absen :

Asesmen Sumatif

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Norma dapat diartikan sebagai ...
 - A. Aturan yang dibuat untuk mengatur tingkah laku manusia
 - B. Kegiatan bermain
 - C. Hanya tradisi Masyarakat
 - D. Hanya larangan orang tua
2. Norma berfungsi sebagai...
 - A. Memberi Batasan berupa perintah dan larangan
 - B. Alat permainan
 - C. Aturan bermain saja
 - D. Alat untuk menilai pelajaran
3. Berikut ini yang termasuk macam-macam norma dalam kehidupan adalah...
 - A. Norma sekolah, norma kesusilaan, norma permainan
 - B. Norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum
 - C. Norma kelas, norma rumah, norma Masyarakat
 - D. Norma adat, norma belajar, norma bermain
4. Macam-macam norma dalam kehidupan bermasyarakat antara lain norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan...
 - A. Norma permainan
 - B. Norma hukum
 - C. Norma kebiasaan
 - D. Norma keluarga
5. Melaksanakan ibadah sesuai ajaran kepercayaan masing-masing merupakan contoh norma ...
 - A. Kesopanan
 - B. Agama
 - C. Hukum
 - D. Kebiasaan

6. Mematuhi peraturan lalu lintas karena ada sanksi tilang merupakan contoh norma ...
 - A. Kesopanan
 - B. Hukum
 - C. Agama
 - D. Kesusilaan
7. Adi berbicara dengan bahasa yang sopan kepada orang yang lebih tua. Perilaku Adi menunjukkan norma ...
 - A. Agama
 - B. Hukum
 - C. Kesopanan
 - D. Kesusilaan
8. Seseorang yang tidak mematuhi norma kesopanan di sekolah akan ...
 - A. Mendapat pujian
 - B. Mendapat teguran dari guru dan teman
 - C. Mendapat hadiah
 - D. Tidak terjadi apa-apa
9. Perhatikan peristiwa berikut!

Di kelas, Siti berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Berdasarkan peristiwa tersebut, dapat disimpulkan bahwa norma kesopanan berfungsi untuk ...

 - A. Membatasi kebebasan siswa
 - B. Menjaga ketertiban dan menghargai orang lain
 - C. Menentukan nilai Pelajaran
 - D. Memberikan hukuman kepada siswa
10. Perhatikan peristiwa berikut!

Andi mengembalikan barang milik temannya yang tertinggal meskipun tidak ada yang melihat. Tindakan Andi menunjukkan penerapan norma kesusilaan karena ...

 - A. Takut dimarahi guru
 - B. Ingin dipuji teman
 - C. Kesadaran akan kewajiban moral
 - D. Mengikuti peraturan tertulis

Rubrik Penilaian

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian			
	4	3	2	1
Melakukan diskusi dengan baik	Selalu aktif berkontribusi, memberikan ide, dan menanggapi pendapat orang lain dengan baik	Aktif berkontribusi dan sesekali menanggapi pendapat orang lain	Kadang-kadang berkontribusi, cenderung pasif	Tidak berkontribusi sama sekali
Terampil dalam menyelesaikan LKPD	Sangat mampu menyelesaikan Langkah awal sampai kesimpulan dan sudah benar	Mampu menyelesaikan Langkah awal sampai akhir pada lkpd namun ada bagian-bagian yang belum tepat	Hanya menyelesaikan langkah yang dipahami saja	Belum mampu menyelesaikan Langkah awal sampai kesimpulan pada LKPD
Mengkomunikasikan hasil diskusi dengan baik	Sangat menguasai produk, menjawab semua pertanyaan dengan lancar dan meyakinkan serta Bicara jelas, intonasi tepat, kontak mata baik, ekspresi dan gestur mendukung	Menguasai materi, menjawab sebagian besar pertanyaan dengan baik serta Bicara cukup jelas, kontak mata dan ekspresi cukup baik	Kurang menguasai produk, jawaban terbata-bata serta Bicara kurang jelas atau monoton, kontak mata minim	Tidak menguasai materi dan tidak bisa menjawab pertanyaan serta Bicara tidak jelas, tidak ada kontak mata atau ekspresi sama sekali

Penilaian sikap dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan skor 1, 2, 3, dan 4 pada kolom penilaian dengan berpedoman pada rubrik penilaian sikap.

Kriteria skor:

1 = Mulai Berkembang (MB)

2 = Sedang Berkembang (SB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Sangat Berkembang (SAB)

Nilai = Skor yang diperoleh/skor tertinggi x 10



Lampiran 11: Dokumentasi

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

A B - B A N K Y





