

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Karakter

a. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari bahasa Inggris *Character* yang artinya watak, atau sifat. Karakter adalah nilai, budi pekerti, moral atau kepribadian seseorang. Menurut Ependi (2023: 126) menyebutkan bahwa “Karakter dapat dikonseptualisa sebagai cara individu untuk berfikir, merasa, dan berperilaku. Karakter menjadi ciri khas yang membedakan satu individu dengan individu lain”. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 623), “karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain.”

b. Nilai-nilai dalam pendidikan karakter

Ada 18 nilai dalam pengembangan pendidikan budaya karakter bangsa menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya. 18 nilai dalam pendidikan karakter tersebut adalah :

1) Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2) Jujur

Perilaku yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3) Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4) Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5) Kerja keras

Sikap dan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6) Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7) Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8) Demokratis

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9) Rasa ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya dan didengar.

10) Semangat kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11) Cinta tanah air

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

12) Menghargai prestasi

Sikap dan tindakan mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/komunikatif

Sikap dan tindakan mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

14) Cinta damai

Sikap dan tindakan mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati

keberhasilan orang lain.

15) Gemar membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebijaksanaan bagi dirinya.

16) Peduli lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam dan sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

c. Karakter Jujur

Kejujuran adalah sifat atau sikap untuk berkata dan berperilaku sesuai dengan kenyataan, tidak berbuat bohong, menipu, atau menyembunyikan kebenaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia jujur diartikan sebagai sikap atau sifat yang selalu mengatakan yang benar, tidak berdusta. Sedangkan menurut Suyanto (2015: 112) “kejujuran adalah nilai moral yang menunjukkan keikhlasan dan

keterbukaan dalam berperilaku, serta keberanian menyatakan kebenaran tanpa paksaan atau intimidasi.”

Definisi lain dari jujur dikemukakan oleh Musbikin (2021: 4) “Jujur dapat diartikan sebagai amanah dan dapat dipercaya. Orang yang memiliki sifat jujur biasanya dapat mendapat kepercayaan dari orang lain. Karakter jujur merupakan salah satu rahasia diri seseorang dalam memegang amanah.” Jujur dapat juga diartikan kehati-hatian diri seseorang dalam memegang amanah yang telah dipercayakan oleh orang lain kepada dirinya. Orang yang memiliki kejujuran, masuk dalam kategori orang yang pantas diberi amanah karena orang semacam ini memegang teguh terhadap sesuatu dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.

Berdasarkan uraian-uraian diatas kejujuran adalah sikap, perilaku, perkataan dasar agar seseorang dapat memberikan kepercayaan kepada orang yang diberikan kepercayaan tersebut, sehingga kejujuran harus dilatih sejak dini. Di era modern, karakter kejujuran menjadi semakin penting karena mampu membangun kepercayaan dan integritas yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penerapan karakter kejujuran dalam dunia pendidikan sangat penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki moral dan etika yang baik. Melalui pendidikan yang menanamkan nilai kejujuran, diharapkan

siswa mampu menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan jujur dalam setiap tindakan.

d. Indikator karakter jujur

Menurut Sutiah (2019: 76) di dalam bukunya Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI indikator jujur antara lain :

- 1) Tidak berbohong yakni melakukan segala hal sesuai kenyataan yang sebenarnya.
- 2) Tidak menjadi plagiat yakni tidak mengambil atau menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber.
- 3) Tidak mencontek dalam mengerjakan ulangan atau ujian yakni mengerjakan sesuatu dengan sebenarnya.
- 4) Mengungkapkan perasaan apa adanya yakni tidak dibuat-buat dalam arti mengungkapkan sesuai keadaan yang sebenarnya.
- 5) Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan yakni tidak mengambil apabila bukan miliknya.
- 6) Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya yakni tidak dimanipulasi.
- 7) Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki yakni bertindak dengan jujur.

Sedangkan menurut Mustari (2011: 19) indikator kejujuran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya

penting dilakukan karena dapat membangun kepercayaan serta mencegah kesalahpahaman yang bisa menimbulkan masalah. Ketika informasi disampaikan sesuai keadaan sebenarnya, orang lain dapat membuat keputusan yang tepat dan tidak merasa tertipu.

- 2) Bersedia mengakui setiap kesalahan, kekurangan ataupun keterbatasan diri.

Dengan mengakui kesalahan ataupun kekurangan, seseorang dapat memperbaiki diri, menghindari kesalahan yang sama di masa depan, serta membangun kepercayaan dan hubungan yang lebih baik dengan orang lain.

- 3) Tidak suka mencontek

Prilaku tidak suka mencontek mencerminkan kejujuran seseorang, serta membantu membangun karakter yang bertanggung jawab. Menjauhi mencontek berarti menghargai kemampuan dan usaha sendiri, mengembangkan kemampuan belajar yang sebenarnya, dan menciptakan suasana belajar yang adil dan sehat. Selain itu, kebiasaan ini juga mendukung keberhasilan yang didapat melalui usaha dan kerja keras, bukan jalan pintas yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

- 4) Tidak suka berbohong

Prilaku tidak suka berbohong sangat penting karena membantu membangun kepercayaan dan integritas dalam

hubungan, baik di lingkungan pribadi maupun sosial. Kejujuran menciptakan suasana yang aman, terbuka, dan saling menghormati, sehingga memudahkan komunikasi dan kerjasama.

5) Tidak memanipulasi informasi

Manipulasi dapat menyesatkan orang lain, menyebabkan salah paham, serta merusak sebuah hubungan yang baik. Dengan menyampaikan informasi secara jujur dan akurat, sama artinya dengan ikut berperan menciptakan lingkungan yang adil, transparan, dan saling menghormati, serta mendukung pengambilan keputusan yang tepat dan bertanggung jawab.

6) Berani mengakui kesalahan

Berani mengakui kesalahan adalah langkah penting karena menunjukkan keberanian dan kejujuran dalam menghadapi kenyataan, serta membuka peluang untuk belajar dan berkembang menjadi lebih baik. Dengan mengakui kesalahan, menunjukkan adanya tanggung jawab terhadap apayang sudah dilakukan.

e. Proses pembentukan karakter kejujuran

Proses pembentukan karakter kejujuran dimulai sejak dini melalui pembiasaan dan keteladanan dari orang tua, guru, serta lingkungan sekitar. Anak-anak belajar meniru perilaku orang dewasa yang mereka anggap sebagai panutan, sehingga keberhasilan menanamkan kejujuran sangat bergantung pada konsistensi dan keteladanan pihak dewasa

dalam kehidupan sehari-hari. Khitam (2009: 45) menyampaikan bahwa "pembentukan karakter kejujuran tidak hanya melalui perintah, tetapi lebih kepada pengalaman dan keteladanan yang konsisten." Pernyataan tersebut menegaskan bahwa kejujuran harus diajarkan melalui praktik langsung melalui keteladanan yang konsisten. Selain itu, pengalaman pribadi anak dapat memperkuat pemahaman terhadap nilai kejujuran, sehingga anak memahami bahwa kejujuran penting dan bernilai.

Seiring bertambahnya waktu, proses internalisasi nilai kejujuran semakin berkembang melalui interaksi sosial dan refleksi diri. Individu mulai menyadari bahwa kejujuran merupakan bagian dari identitas moralnya dan menjadi dasar dalam membangun hubungan yang sehat dan harmonis. Pengalaman dalam lingkungan sosial dan pengalaman pribadi yang positif terhadap kejujuran membantu memperkuat karakter ini, menjadikannya sebagai kebiasaan dan prinsip hidup yang tidak mudah tergoyahkan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Suyanto dan Dewi (2015: 67) bahwa "proses internalisasi nilai kejujuran terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi yang kemudian menjadi bagian dari identitas moral seseorang." Proses ini menuntut ketekunan, kesadaran moral, serta keinginan untuk hidup jujur dalam setiap aspek kehidupan.

Pembentukan karakter kejujuran merupakan proses yang kompleks dan berlangsung seumur hidup, dimulai sejak dini melalui lingkungan, pendidikan, dan pengalaman. Berikut adalah proses utamanya:

1) Pembiasaan dan keteladanan

Karakter kejujuran ditanamkan melalui pembiasaan dan keteladanan dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar. Anak belajar apa yang sering mereka lihat dan alami.

2) Penguatan nilai dan etika

Pentingnya nilai kejujuran diperkuat melalui diskusi, cerita, dan pengalaman nyata. Ketika seseorang merasa dihargai dan dihormati saat jujur, nilai ini terinternalisasi.

3) Pengalaman dan konsekuensi

Pengalaman pribadi dan konsekuensi dari kejujuran ataupun kebohongan membantu memperkuat atau melemahkan karakter tersebut.

4) Pengembangan kesadaran moral

Seiring bertambahnya usia, individu mengembangkan kesadaran moral yang mengarahkan mereka untuk bertindak jujur karena memahami hak dan kewajiban.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi kejujuran

Kejujuran seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri individu atau faktor internal, maupun dari luar diri individu atau faktor eksternal. Faktor internal meliputi moral, kepribadian, dan nilai-nilai yang dianut oleh individu sendiri. Sedangkan faktor eksternal meliputi budaya, lingkungan keluarga, teman sebaya, serta pengaruh dari pendidikan dan masyarakat sekitar.

Lingkungan yang penuh dengan keteladanan dan norma yang menjunjung tinggi kejujuran dapat memperkuat kecenderungan seseorang untuk bersikap jujur. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mulyani (2013: 78) bahwa "faktor internal yang mempengaruhi kejujuran meliputi moral dan kepribadian individu, sementara faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan masyarakat sangat berperan dalam memperkuat atau melemahkan sifat jujur seseorang." Dari pernyataan tersebut dapat kita pahami bahwa ini gabungan faktor internal dan eksternal saling berpengaruh dalam pembentukan kejujuran.

Selain itu, pengalaman hidup dan konsekuensi dari perilaku jujur maupun tidak jujur turut memengaruhi tingkat kejujuran seseorang. Jika individu mendapatkan penghargaan atas kejujuran, mereka cenderung akan menginternalisasi nilai tersebut. Sebaliknya, jika kebohongan mendapatkan keuntungan atau diabaikan, hal tersebut dapat melemahkan perilaku jujur. Dalam konteks ini, faktor internal dan eksternal saling berinteraksi dan membentuk karakter kejujuran seseorang secara berkelanjutan. Menurut Sanjaya (2014: 102) "budaya dan norma sosial di lingkungan seseorang sangat menentukan tingkat kejujuran, karena mereka membentuk pola pikir dan perilaku yang kemudian menjwai proses internalisasi nilai kejujuran." Ini menunjukkan bahwa budaya dan norma sosial memiliki pengaruh besar terhadap sikap kejujuran individu. Bagaimana respon lingkungan sekitar

terhadap perilaku jujur seseorang ikut memberikan andil terhadap proses pembentukan kejujuran itu sendiri.

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, observasi, latihan, dan proses mental lainnya yang berlangsung secara aktif dan kontinu. Menurut Suryabrata (2020: 55) “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya.” Di era modern, belajar tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, melainkan juga berlangsung secara fleksibel melalui berbagai media dan teknologi, seperti digital learning dan internet. Menurut Hidayat (2022: 23) menyatakan bahwa “proses belajar harus melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor agar menghasilkan pembelajaran bermakna dan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.” Dengan demikian, belajar adalah rangkaian proses aktif yang mendukung perkembangan individu dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara akademik maupun personal.

Melalui proses belajar seseorang akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, latihan, atau pendidikan. Dalam kegiatan belajar melalui lembaga pendidikan diatur dan direncanakan melalui sebuah kurikulum. Hal ini senada dengan yang

disampaikan oleh Sanjaya (2015: 16) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan berencana yang bertujuan untuk memperoleh perubahan perilaku dan kompetensi.” Sanjaya menekankan bahwa belajar tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga proses aktif yang melibatkan pengolahan makna. Slameto (2018: 3) menambahkan bahwa “belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh pengalaman yang kemudian menyebabkan adanya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Ia menyoroti aspek pengalaman sebagai bagian penting dari proses belajar.”

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, berupa kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dikuasai sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Mulyasa (2018: 63) “hasil belajar mencerminkan keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.” Kajian dari penelitian lain menunjukkan bahwa “hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai akademik, tetapi juga mencakup aspek sikap dan karakter yang terbentuk selama proses pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pendidikan secara keseluruhan” (Santosa 2021: 45).

Dalam sebuah proses belajar hasil belajar siswa diukur melalui standart kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sukmadinata (2008: 57), hasil belajar adalah "hasil dari proses belajar yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditentukan dalam suatu kegiatan belajar." Sedangkan menurut Muhaimin (2014: 34) menyebutkan bahwa "hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pendidikan yang dapat diukur melalui berbagai bentuk penilaian, seperti tes, observasi, dan penugasan. Dengan adanya hasil belajar, dapat diketahui sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari, serta mencerminkan efektivitas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan."

Hasil belajar tidak hanya dinilai melalui aspek kognitif atau pengetahuan, tetapi juga dari sikap siswa setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2007: 3) "hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dan yang tidak tahu menjadi tahu." Sementara menurut Tazminar (2015: 46) "Hasil belajar merupakan suatu akibat dari terlaksananya proses pembelajaran yang dapat diketahui menggunakan alat pengukuran seperti diukur menggunakan tes, baik

berupa tes tertulis, tes lisan, ataupun tes perbuatan yang telah disusun terlebih dahulu. Hasil belajar juga didefinisikan sebagai suatu perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga mampu untuk membentuk penghayatan serta kecakapan dalam diri seseorang atau individu yang telah melalui proses belajar.”

c. Bentuk-bentuk hasil belajar

Hasil belajar dapat dibedakan berdasarkan aspek yang ingin dicapai dan tingkat pencapaiannya. Secara umum, hasil belajar terbagi menjadi tiga bentuk utama, yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar merupakan gambaran lengkap dari perkembangan siswa dalam berbagai aspek. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 23) bahwa "pengembangan hasil belajar harus mampu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, agar pendidikan dapat membentuk manusia yang utuh dan seimbang."

Hasil belajar kognitif merujuk pada kemampuan seseorang dalam memahami, mengingat, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan yang telah diperoleh, yang mencerminkan aspek intelektual dari proses belajar. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001: 45), hasil belajar kognitif mencakup berbagai tingkatan mulai dari mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), hingga menciptakan (*creating*), yang mana dari semuanya menggambarkan

perkembangan kemampuan berpikir dan penguasaan konsep. Aspek hasil belajar ini menjadi dasar utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana siswa mampu menguasai pengetahuan dan menggunakannya dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar kognitif sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya tahu, tetapi juga mampu mengaplikasikan dan mengembangkan pengetahuan tersebut secara mandiri dan kritis.

Hasil belajar afektif berkaitan dengan perkembangan sikap, nilai, minat, dan emosi peserta didik yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan berperilaku dalam berbagai situasi. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001: 75), hasil belajar afektif mencakup tingkatan seperti menerima (*receiving*), merespons (*responding*), menilai (*valuing*), dan mengintegrasikan (*organizing*), yang menunjukkan proses internalisasi nilai dan sikap positif dalam diri peserta didik. Hasil belajar ini penting karena mampu membentuk karakter dan moral individu, serta mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif dan penuh rasa hormat. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar afektif sangat menentukan keberhasilan pembelajaran tidak hanya dari aspek intelektual, tetapi juga dari segi sikap dan moral peserta didik dalam kehidupan nyata.

Hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan tindakan fisik yang

melibatkan koordinasi gerak, kecepatan, ketepatan, dan kontrol dalam melakukan suatu tugas. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001: 77), hasil belajar psikomotor mencakup berbagai tingkatan seperti melakukan, menampilkan, mengoperasikan, dan mengoordinasikan, yang menunjukkan progres dalam kemampuan motorik dan keahlian praktis. Kemampuan psikomotor ini penting untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam menerapkan keterampilan fisik secara tepat dan efisien, serta mendukung penguasaan praktis sebagai bagian dari proses pembelajaran, terutama dalam bidang kejuruan, olahraga, dan seni.

Bentuk hasil belajar ini saling berkaitan dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran. Dengan memahami ketiga bentuk ini, pendidik dapat merancang dan menilai proses belajar secara menyeluruh serta memastikan bahwa siswa tidak hanya mampu menguasai materi secara konsep tetapi juga mampu menunjukkan karakter dan keterampilan yang relevan.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa itu disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto (2010: 54), yaitu faktor yang berasal dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) :

1) Faktor Internal :

- a) Faktor Jasmaniah : faktor kesehatan yang mempengaruhi belajar siswa
- b) Faktor Psikologis : minat, bakat, tanggung jawab serta kesiapan siswa
- c) Faktor Kelelahan : kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

2) Faktor Eksternal :

- a) Faktor Keluarga
- b) Faktor Sekolah
- c) Faktor Masyarakat

Menurut Muhibbin Syah (2010: 129) dalam buku Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru menyebutkan beberapa macam faktor yang mempengaruhi belajar siswa:

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan jasmani rohani siswa.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) yakni keadaan lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pembelajaran.

3. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Menurut Suratno (2021: 127) “*Wordwall* ialah suatu website yang memiliki berbagai jenis permainan kuis interaktif. Didalamnya terdapat berbagai contoh contoh pembuatan kuis berbasis permainan yang sudah dibuat oleh penggunanya. Media ini dapat dijadikan referensi terbaik dalam pemberian tugas atau evaluasi pembelajaran terutama di pembelajaran jarak jauh (PJJ). Media *wordwall* sendiri merupakan salah satu game edukasi (Edu Game) yang bersifat digital dan dirancang untuk menjadi media pengayaan serta mendukung pengajaran juga pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi media interaktif.”

b. Karakteristik *Wordwall*

Media *wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, seperti yang dikemukakan oleh Farhaniah (2021: 17) diantaranya yakni:

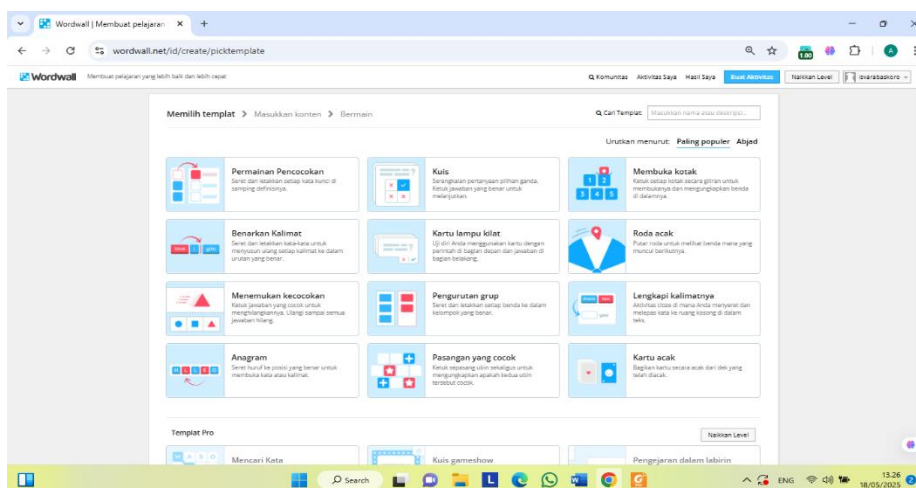
- 1) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing masing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.
- 2) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai kemampuan mereka.
- 3) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal,

namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.

- 4) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok. Dari karakteristik media berbasis wordwall diatas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya mereka masih berada dalam proses pembelajaran.

c. Jenis Permainan *Wordwall*

Wordwall memiliki beberapa jenis permainan yang dapat dipilih oleh guru, berikut ini adalah jenis permainan tersebut:



Gambar 2.1 Jenis Permainan Dalam *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/id/create/picktemplate>

Seperti yang tertera di atas, ada banyak pilihan permainan dalam media *Wordwall*, berikut adalah penjabaran dari masing-masing permainan:

- 1) Permainan sesuai atau pencocokan, pada permainan ini soal dan jawaban akan di acak dan siswa harus mencocokkannya dengan cara menggeser dan letakkan setiap kata kunci pada samping

definisinya.

- 2) Permainan ulangan atau kuis, pada permainan ini soal berbentuk pilihan ganda dan siswa harus memilih jawaban yang benar supaya dapat berlanjut ke soal berikutnya.
- 3) Permainan buka kotak itu atau membuka kotak, pada permainan ini siswa harus memilih kotak yang berisi sebuah gambar kemudian siswa memberikan pernyataan yang sesuai dengan gambar tersebut.
- 4) Permainan tidak campur aduk atau benarkan kalimat, pada permainan ini siswa harus menggeser kata-kata tersebut menjadi kalimat yang benar.
- 5) Permainan kartu flash atau kartu lampu kilat, pada permainan ini menguji diri dengan kartu yang di depannya berisi soal dan di belakang berisi jawaban.
- 6) Permainan roda acak, pada permainan ini siswa diminta memberikan pernyataan yang sesuai dengan apa yang didapat dari putaran roda tersebut.
- 7) Permainan temukan kecocokannya atau menemukan kecocokan, pada permainan ini, siswa harus memilih jawaban yang cocok dan benar, jika jawaban benar maka jawaban itu akan hilang dan seterusnya seperti itu.
- 8) Permainan penyortiran kelompok atau pengurutan group, pada permainan ini siswa harus menggeser dan letakkan

pernyataan tersebut dengan benar.

- 9) Permainan kata yang hilang, pada permainan ini terdapat beberapa kata kemudian siswa harus memilih kata mana yang tepat pada kata yang hilang tersebut, sehingga kata tersebut menjadi kalimat yang benar.
- 10) Permainan anagram, pada permainan ini siswa diminta untuk menyusun kata dengan benar supaya menjadi kalimat yang benar.
- 11) Permainan pencarian kata atau mencari kata, pada permainan ini siswa diminta untuk mencari kata yang sesuai dengan kata yang telah di sediakan sebelumnya.
- 12) Permainan kuis pertunjukan permainan atau game show, pada permainan ini terdapat soal pilihan ganda kemudian siswa diminta untuk memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, babak bonus, dan nyawa.
- 13) Permainan pasangan yang cocok, pada permainan ini siswa diminta mengetuk sepasang ubin yang berisi gambar lalu mencocokkan gambar satu dengan yang lain dengan cara membuka satu persatu ubin.
- 14) Permainan teka teki silang, pada permainan ini siswa diminta memecahkan teka teki silang dengan memperhatikan petunjuk yang sudah tersedia.
- 15) Permainan diagram berlabel, pada permainan ini siswa

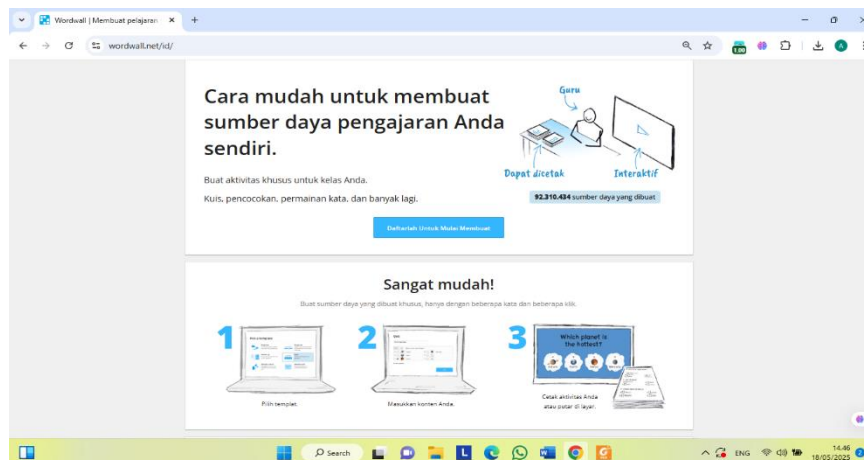
diminta menggeser pin menuju tempat yang tepat pada sebuah gambar.

- 16) Permainan kartu acak, pada permainan ini terdapat soal atau gambar yang akan dibagikan kepada siswa.
- 17) Permainan algojo, pada permainan ini siswa diminta untuk melengkapi kata dengan memilih huruf yang benar, apabila salah dalam pemilihan huruf maka sedikit demi sedikit algojo akan tergambar dan kalah.
- 18) Permainan balik ubin, pada permainan ini adalah menjelajahi pernyataan atau gambar yang dirangkai oleh ubin 2 sisi dengan mengetuk untuk memperbesar dan menggeser untuk dibalik.

d. Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*

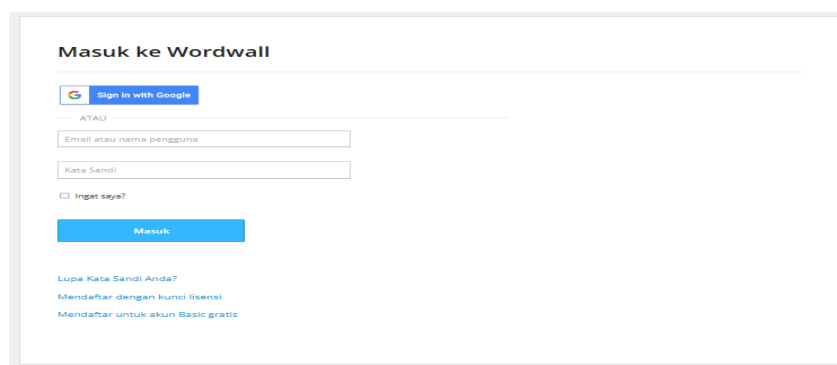
Media pembelajaran *WordWall* ini dapat diakses atau digunakan oleh guru untuk mempermudah guru menyampaikan pesan atau materi pelajaran.¹⁶ Ada beberapa langkah untuk mengakses media *Wordwall*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Langkah awal masuk dalam media *WordWall* yaitu membuka alamat website, yaitu <http://Wordwall.net>. Kemudian pengguna diharuskan login atau masuk kan akun terlebih dahulu dengan menekan tulisan “Log in” atau “masuk” pada pojok kanan halaman. Pada halaman ini juga terdapat beberapa tampilan contoh template yang dapat memberi gambaran pada pengguna baru.



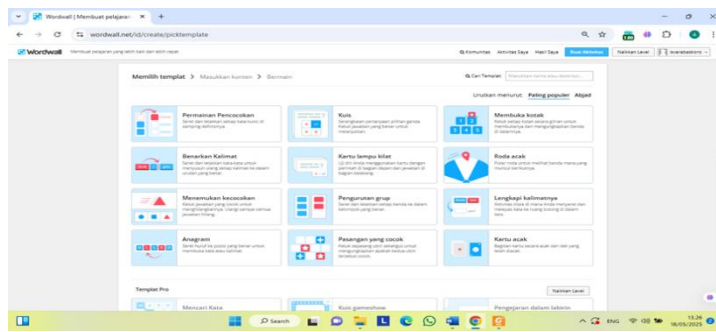
Gambar 2.2 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
sumber : <https://wordwall.net/id/>

- 2) Pada halaman selanjutnya akan muncul seperti gambar di bawah ini. pengguna mengisi informasi yang dibutuhkan untuk membuat akun atau masuk menggunakan alamat email yang digunakan kemudian, mengisi password pengguna email, lalu tekan “*Log In*”.



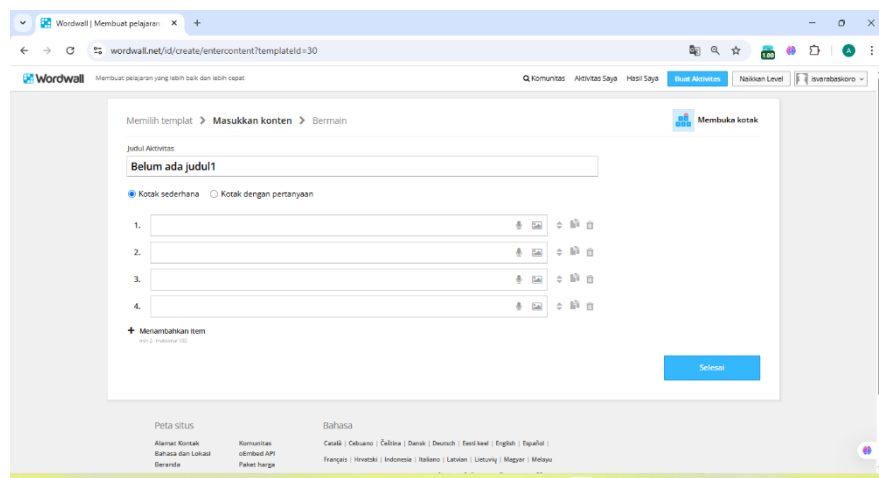
Gambar 2.3 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/id/account/login>

- 3) Langkah ke tiga adalah memilih template yang akan digunakan. Untuk membuat media tersebut tekan tombol “*Create Activity*” atau “*Buat Aktivitas*”, akan muncul seperti gambar di bawah ini. Pada halaman ini terdapat beberapa template yang bisa digunakan.



Gambar 2.4 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/id/create/picktemplate>

- 4) Setelah memilih template, langkah berikutnya adalah pengguna diharuskan mengisi nama judul soal lalu buat soal sesuai dengan template. Pada pembuatan soal ini pengguna bisa menggunakan gambar, tetapi ada juga template yang tidak bisa menggunakan gambar. Pada pembuatan soal ini juga pengguna bisa menggunakan audio atau suara. Setelah semua selesai klik tulisan “*Done*”, maka soal yang dibuat akan langsung tersimpan.

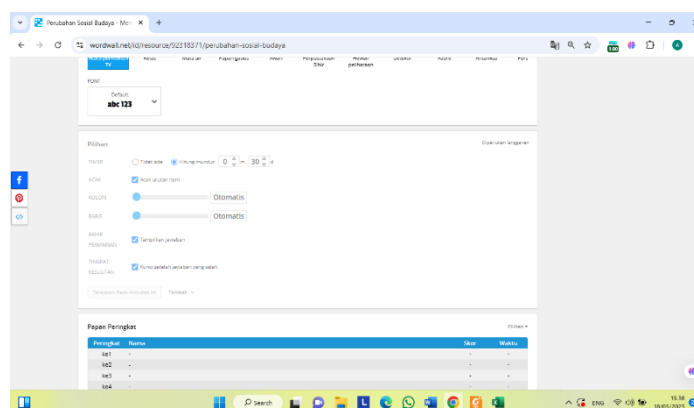


Gambar 2.5 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
Sumber: <https://wordwall.net/id/create/entercontent?templateId=30>



Gambar 2.6 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/id/resource/92318371/perubahan-sosial-budaya>

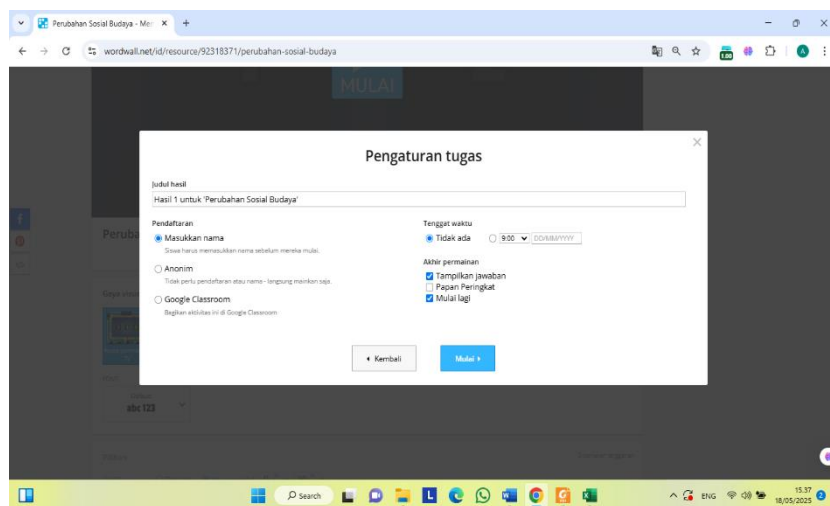
Jika, soal sudah tersimpan maka akan muncul seperti gambar di atas. Hasil dapat dilihat dengan mengklik “mulai”. Sebelah kanan soal terdapat *switch template*, pada menu ini pengguna bisa mengganti atau mengubah template, di menu tersebut terdapat beberapa template sesuai dengan game yang dibuat oleh pengguna. Setelah selesai dibuat di bawah soal terdapat fitur yang dapat di atur sendiri oleh pengguna sebelum soal tersebut dibagikan. Di bawahnya lagi ada pengaturan untuk mengatur waktu, tampilan jawaban ada atau tidak dan pengacakan soal. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.7 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
Sumber: <https://wordwall.net/id/resource/92318371/perubahan-sosial-budaya>

Di bawahnya lagi juga terdapat *Leaderboard* atau papan peringkat. Dari papan peringkat tersebut pengguna dapat melihat peringkat siswa yang sudah mengikuti kuis, dapat melihat skor, waktu juga, mulai dari yang tertinggi sampai terendah.

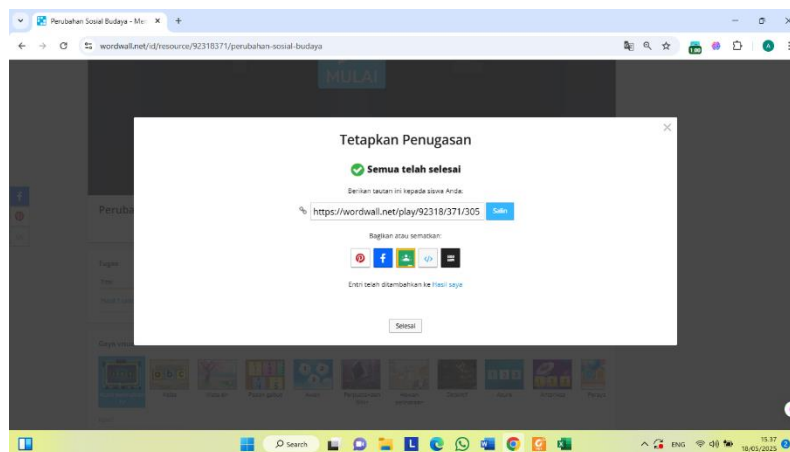
- 5) Jika semua telah diatur dan sudah siap, maka klik “Tetapkan Penugasan”. Tampilan selanjutnya akan muncul seperti gambar di bawah ini. Dalam tampilan ini pengguna mengatur, sebelum siswa memulai kuis apakah mengisi nama terlebih dahulu atau tidak, pengguna juga dapat mengatur batas waktu pengerjaan, dan pengguna juga bisa mengatur apakah siswa dapat melihat jawaban, papan peringkat di akhir permainan, serta kuis bisa di ulangi.



Gambar 2.8 Langkah – Langkah Untuk Mengakses Wordwall
sumber: <https://wordwall.net/id/resource/92318371/perubahan-sosial-budaya>

- 6) Langkah terakhir, pengguna mengklik “Start” atau “Mulai” otomatis akan keluar tampilan sebuah link untuk dibagikan kepada

siswa. Pengguna hanya mengcopy link yang telah tersedia tersebut lalu bagikan ke siswa dengan melalui WA, email, dan lainnya

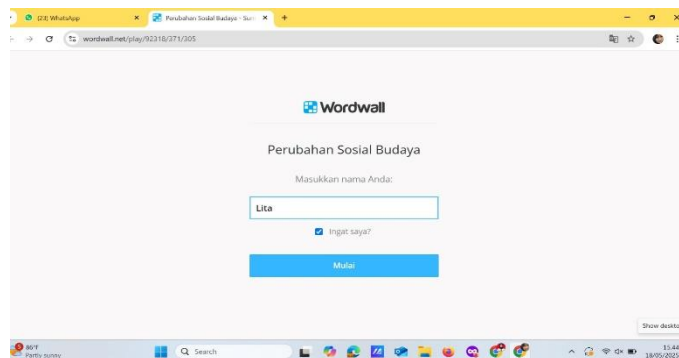


Gambar 2.9 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/id/resource/92318371/perubahan-sosial-budaya>

e. Langkah – Langkah Penggunaan *Wordwall*

Media pembelajaran *WordWall* ini di buka melalui tautan website yang kemudian diakses melalui handphone atau pun laptop. Di bawah ini langkah-langkah dalam penggunaan *WordWall*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebelum dibagikan kepada siswa, guru membuat sebuah game terdahulu, kemudian di game tersebut nanti terdapat link yang akan dibagikan kepada siswa dan dapat diakses melalui link tersebut. Sebelum memulai permainan siswa diharuskan mengisi identitas nama mereka sendiri.



Gambar 2.10 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/play/92318/371/305>

- 2) Kemudian siswa mengklik tombol mulai yang sudah di sediakan untuk memulai permainannya



Gambar 2.11 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/play/92318/371/305>

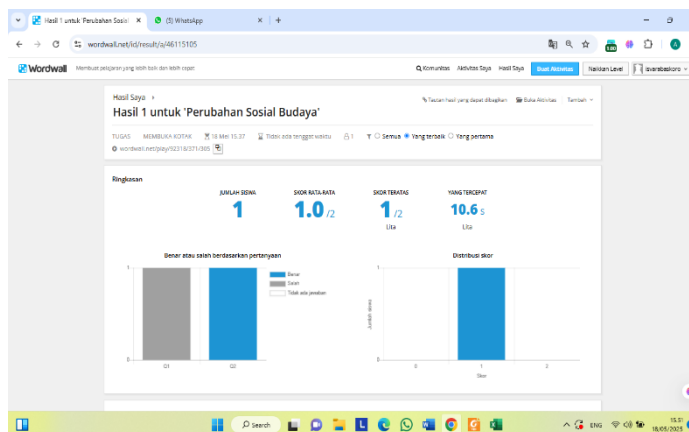
- 3) Permainan di mulai, dalam permainan terdapat perintah/ soal-soal dengan waktu yang terus berjalan (jika mengaktifkan timer pada permainan).
- 4) Ketika permainan sudah selesai di akhir permainan akan muncul beberapa pilihan, yaitu ada papan peringkat, dengan ini mereka dapat mengetahui ada di peringkat berapa siswa tersebut,

kemudian ada tampilan jawaban, isinya tentang jawaban yang benar dalam permainan tersebut (jika mengaktifkan fitur tampilan jawaban di akhir permainan), dan ada mulai lagi, di mana dengan menekan tersebut maka permainan akan terulang lagi.



Gambar 2.12 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan *Wordwall*
sumber: <https://wordwall.net/play/92318/371/305>

- 5) Guru dapat melihat *score* yang di dapat oleh siswa dengan membuka dalam akunnya sendiri dengan menekan atau membuka tombol “Hasil Saya”. Dengan melihat tersebut guru dapat mengetahui *score* siswa tertinggi sampai terendah.



Gambar 2.13 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan *Wordwall*
 Sumber : <https://wordwall.net/id/result/a/46115105>

f. Kelebihan Media *Wordwall*

Kelebihan media *Wordwall* terletak pada kemampuannya untuk menyajikan berbagai jenis kegiatan interaktif yang menarik dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Lebih jelas mengenai kelebihan *Wordwall* adalah sebagai berikut:

1) Interaktif dan menarik

Wordwall menyediakan berbagai jenis aktivitas yang menarik seperti kuis, permainan, dan latihan interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2) Mudah digunakan

Tampilan yang sederhana memungkinkan guru maupun siswa dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi dapat menggunakannya tanpa banyak kesulitan.

3) Fleksibel dan *Customizable*

Pengguna bisa membuat berbagai jenis latihan sesuai kebutuhan, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan menambahkan konten sendiri.

4) Dukungan pembelajaran mandiri dan kelompok

Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

5) Meningkatkan kompetensi digital

Penggunaan *Wordwall* membantu siswa dan guru dalam mengembangkan kemampuan literasi digital dan keterampilan teknologi lainnya.

Sementara menurut Supriatna (2020: 45) menyampaikan bahwa *Wordwall* menawarkan keunggulan berupa kemudahan dalam pembuatan soal, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik secara aktif. Selain itu, *Wordwall* mendukung pembelajaran daring dan daring hybrid, memudahkan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang variatif dan menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Hal ini menjadikan *Wordwall* sebagai media yang efektif dan efisien dalam pembelajaran digital saat ini.

g. Kekurangan Media *Wordwall*

Kekurangan media *Wordwall* meliputi ketergantungan terhadap koneksi internet yang stabil, sehingga pengguna tidak dapat mengakses fitur secara efektif tanpa jaringan yang memadai (Wahyuni, 2021: 60). Selain itu, *Wordwall* memiliki keterbatasan

dalam hal penyesuaian tampilan dan fitur tertentu yang mungkin tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih kompleks atau khusus. Beberapa pengguna juga merasa kurang familiar dengan antarmuka teknologi ini, sehingga membutuhkan waktu adaptasi (Sari, 2019: 78). Kekurangan lainnya adalah fitur gratis yang terbatas dapat membatasi pengelolaan konten dan penggunaan dalam skala besar secara optimal.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di jenjang sekolah menengah. Menurut Musyarofah (2021: 2) Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan gabungan antara beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, geografi, ekonomi, sains, antropologi, politik, psikologi) yang dibahas secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari aspek-aspek sosial dan kebudayaan manusia dalam konteks masyarakat. IPS bertujuan untuk membangun pemahaman siswa terhadap kehidupan bermasyarakat, hubungan antarindividu, serta keanekaragaman budaya, ekonomi, dan politik di lingkungan sekitar maupun secara global (Sutarjo, 2014: 5).

Menurut Sudjana (2004: 12), IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi agar dapat memberikan gambaran lengkap

tentang kehidupan masyarakat. IPS menekankan pada keterkaitan antar aspek sosial dan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis pada siswa.

Pengertian pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menurut kurikulum merujuk pada bidang studi yang memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkaitan dengan kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik masyarakat. Menurut Kurikulum 2013 (K13), pelajaran IPS bertujuan untuk membangun kesadaran siswa terhadap keberagaman sosial dan budaya serta memperkuat pemahaman tentang kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kemendikbud, 2013: 184).

Menurut Suparman (2009: 57), IPS adalah bidang studi yang menyajikan materi tentang berbagai aspek sosial dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. IPS membantu siswa memahami hubungan timbal balik antar aspek sosial dan lingkungan, serta mengembangkan sikap toleransi dan demokrasi.

Pentingnya pelajaran IPS diberikan di sekolah karena IPS berfungsi untuk membentuk wawasan, pengetahuan, serta keterampilan siswa dalam memahami hubungan sosial dan permasalahan masyarakat secara kritis dan kontekstual. Menurut Suryanto (2018: 45), pelajaran IPS membantu siswa untuk memahami realitas sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan meningkatkan kesadaran akan keberagaman serta pentingnya keadilan sosial. Selain itu, IPS juga membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, analisis, dan proses pengambilan keputusan yang diperlukan dalam

kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Dengan demikian, pelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kewarganegaraan yang aktif serta bertanggung jawab.

Tujuan diberikannya pelajaran IPS di jenjang sekolah menengah pertama dan sederajat menurut Kurikulum Merdeka ialah untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam memahami berbagai aspek kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan secara kritis dan kontekstual. Menurut Kemendikbudristek (2022: 34), "Pelajaran IPS bertujuan membentuk peserta didik yang mampu memahami dan menghargai keberagaman sosial dan budaya, serta mampu menerapkan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat". Dengan demikian, IPS tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga menanamkan sikap dan nilai yang mendukung partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa secara bertanggung jawab dan berkeadilan. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang relevan dan bermakna, agar mereka menjadi warga negara yang bijaksana dan mampu menghadapi tantangan zaman.

Berdasarkan uraian di atas dengan diajarkannya IPS di sekolah diharapkan siswa memiliki kepekaan terhadap permasalahan sosial yang ada di sekitarnya. Dengan bekal pengetahuan yang dimiliki siswa mampu berpikir kritis untuk selanjutnya dapat memberikan sumbangsih solusi

penyelesaian permasalahan sosial yang mungkin ditemui atau berada di sekitar lingkungan siswa.

B. Kerangka Berpikir

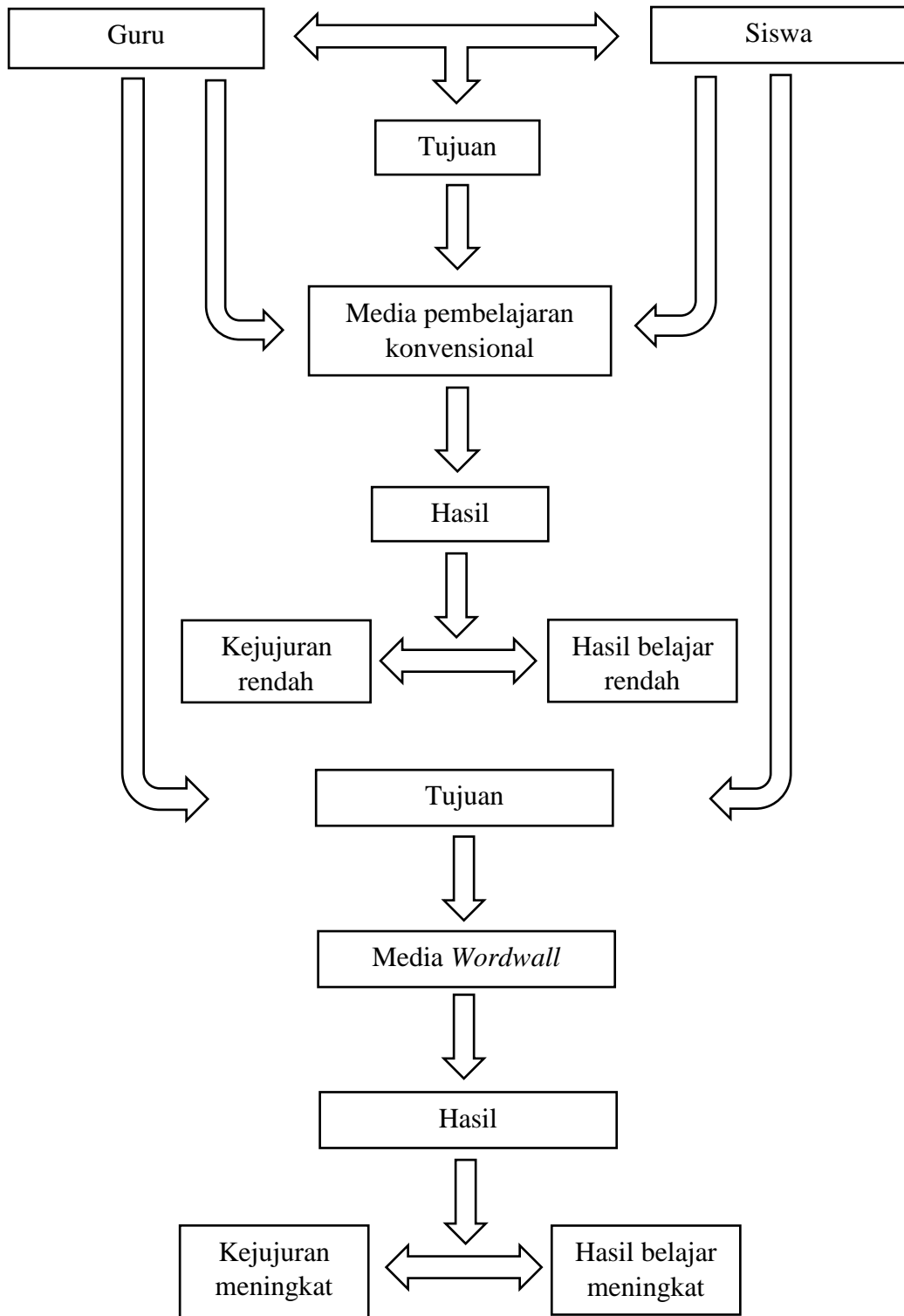
Pendidikan karakter sangat penting dalam upaya membentuk pribadi peserta didik yang berakhlak mulia, berintegritas, dan bertanggung jawab. Sekolah sebagai lembaga pendidikan bukan hanya tempat menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa, namun juga wahana menanamkan budi pekerti yang akan membimbing siswa dalam berperilaku positif di kehidupan mereka sehari-hari. Dengan adanya pendidikan karakter, diharapkan generasi muda mampu menghadapi berbagai tantangan zaman, termasuk masalah moral dan sosial yang semakin kompleks.

Selain itu, pendidikan karakter juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan penuh kedisiplinan. Guru sebagai pendidik dan fasilitator memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral tersebut agar tertanam dalam diri siswa. Implementasi pendidikan karakter di sekolah dapat membentuk siswa menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kepribadian yang baik sebagai bekal dalam hidup di masyarakat. Dengan kejujuran hasil belajar siswa akan lebih berarti karena mereka mendapatkan hasil dari jerih payah sendiri, bukan asal mencontoh hasil kerja teman.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IX B MTsN 2 Magetan karakter kejujuran dan hasil belajar IPS masih perlu ditingkatkan lagi. Hal itu dikarenakan selama ini dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan

media yang dapat menarik siswa, proses pembelajaran seringkali berjalan membosankan sehingga hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga hasilnya lebih maksimal. Dengan adanya kendala tersebut peneliti berusaha untuk memberikan solusi dengan cara menggunakan media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diwujudkan dalam bentuk bagan seperti di bawah ini.



Gambar 2. 14 Bagan Kerangka Berpikir

Dengan demikian nampak dengan jelas bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan karakter kejujuran, begitu juga dengan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Bertolak dari kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka dapat disampaikan hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Karakter kejujuran siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *wordwall*
- 2) Hasil belajar IPS siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *wordwall*

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Berikut adalah hasil penelitian terdahulu dalam rangka kebaruan penelitian.

Tabel 2.1 Kebaruan Penelitian

No	Judul Penelitian, Peneliti, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Al – Badri Jember	Hasil penelitian ini yaitu hasil rata-rata keseluruhan para validator diperoleh sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Sehingga media <i>Wordwall</i> sangat layak diujicobakan kepada siswa. Hasil penelitian	Meneliti hasil belajar IPS di MTs	Subjek penelitian siswa kelas X Media <i>Wordwall</i> tidak digunakan untuk meningkatkan karakter kejujuran

No	Judul Penelitian, Peneliti, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Tahun Pelajaran 2023/2024, Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah, 2024	berikutnya adalah rata- rata hasil belajar siswa uji coba skala kecil diperoleh pretest 77,8 dan posttest 90 dan pada skala besar memperoleh persentase sebesar hasil uji coba skala besar diperoleh pretest 66,8 dan posttest 89,3 yang termasuk dalam kriteria tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> ini layak diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa		
2	Penerapan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pada Materi Virus Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di MAN 4 Aceh Besar Raihan Shabirah, 2024	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran <i>Wordwall</i> meningkatkan minat belajar siswa dengan rata-rata persentase minat dengan observasi pada pertemuan pertama 79 %, dan pertemuan kedua	Penggunaan media <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan minat dan hasil belajar	Subjek penelitian siswa kelas X Media <i>Wordwall</i> tidak digunakan untuk meningkatkan karakter kejujuran

No	Judul Penelitian, Peneliti, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<p>87,12 %. Minat belajar dengan menggunakan angket rata-rata minat siswa 86, 4. Hasil pengujian hipotesis pada pertemuan 1 dan 2 menyatakan bahwa nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.00 < 0.05$. memperoleh nilai t hitung = 19.399, t tabel 2.069, rata-rata nilai dari <i>post-test</i> dan <i>pre-test</i> adalah 45.833, standar deviasi 11.578. Uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa t hitung = 19.399 > t tabel = 2.069 hipotesis H_0 ditolak dan t hitung = 19.399 > t tabel = 2.069 H_a diterima.</p>		
3	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, persentase ketuntasan siswa adalah 38,9%. Pada siklus I, persentase	Penggunaan media <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar	Subjek penelitian siswa kelas IV Media <i>Wordwall</i> tidak digunakan

No	Judul Penelitian, Peneliti, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Laila Nur Dena Rahmastuti, Heny Kusuma Widyaningrum, Lilik Suryani, 2024	ketuntasan meningkat menjadi 66,67% dengan 12 siswa mencapai ketuntasan. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 100 % dengan 18 siswa tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall secara efektif dapat meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun.		untuk meningkatkan karakter kejujuran
4	Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak Khusnul Khotimah, Sulistyarini, Nur Meily Adlika	Nilai siswa meningkat setelah menggunakan media <i>Wordwall</i> . Sebelum menggunakan media <i>Wordwall</i> diperoleh nilai rata-rata sebesar 49,86 dan setelah menggunakan media <i>Wordwall</i> diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,14;	Penggunaan media <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar	Subjek penelitian siswa kelas X Penelitian pada pelajaran Geografi Media <i>Wordwall</i> tidak digunakan untuk meningkatkan

No	Judul Penelitian, Peneliti, Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	2023			karakter kejujuran
5	Judul : Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Annisa Savira, Rudy Gunawan 2022	Penggunaan media aplikasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV	Penggunaan media <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar	Subjek penelitian siswa kelas IV SD Penelitian pada pelajaran IPA Media <i>Wordwall</i> tidak digunakan untuk meningkatkan karakter kejujuran

Pada kelima penelitian di atas media *Wordwall* hanya digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tidak digunakan untuk meningkatkan karakter kejujuran. Belum ada penelitian penggunaan media *Wordwall* pada pelajaran IPS untuk meningkatkan karakter kejujuran dan hasil belajar siswa dalam satu penelitian sekaligus. Selain itu belum ada penelitian penggunaan media *Wordwall* pada pelajaran IPS di jenjang MTs pada kelas IX. Oleh karena itu penelitian ini tergolong baru. Penggunaan media *Wordwall* pada pelajaran IPS di kelas IX B MTsN 2 Magetan diduga mampu meningkatkan karakter kejujuran dan juga hasil belajar siswa.