

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAMIFICATION* PEMBELAJARAN
INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INGGRIS KELAS VII**

(Tesis)

Oleh:

Muhammad Fathoni

NPM: 2323011010



**PROGRAM MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAMIFICATION* PEMBELAJARAN
INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INGGRIS KELAS VII**

Tesis

**Oleh:
Muhammad Fathoni**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister Pendidikan



**MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITA LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *GAMIFICATION* PEMBELAJARAN *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS KELAS VII

Oleh:
Muhammad Fathoni

Keterampilan pembelajaran saat ini dikenal dengan konsep 4C, yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kolaborasi). Keterampilan ini sangat penting untuk membelajarkan pengetahuan secara mendalam dan mendorong peserta didik menunjukkan pemahaman melalui kinerja nyata. Model pembelajaran *inquiry* menekankan proses pencarian dan penemuan pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik, yang selaras dengan tuntutan pembelajaran saat ini. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan kondisi awal, proses pengembangan, efektivitas, dan karakteristik media *gamification* berbasis pembelajaran *inquiry* menggunakan aplikasi *Wordwall digital* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), dengan melibatkan 90 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 32 Bandar Lampung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *N-gain* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa potensi dan kondisi awal mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan mengikuti tahapan model 4D secara sistematis. Media yang dikembangkan terbukti efektif, dengan hasil 100% peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar berdasarkan analisis *N-gain*. Karakteristik pengembangan menunjukkan bahwa aspek kognitif mendominasi dengan persentase rata-rata sebesar 86,24%.

Kata Kunci : Pengembangan Model, Pembelajaran Inkuiri, Gamification, Hasil Pembelajaran, Bahasa Inggris

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAMIFICATION MEDIA FOR INQUIRY-BASED LEARNING TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN ENGLISH FOR GRADE VII

**By:
Muhammad Fathoni**

Learning skills are currently known by the concept of 4Cs, namely creativity, critical thinking, communication, and collaboration. These skills are very important for teaching knowledge in depth and encouraging students to demonstrate their understanding through real performance. The inquiry-based learning model emphasizes the process of independent knowledge search and discovery by learners, which is in line with current learning demands. Based on this, this study aims to determine the potential and initial conditions, development process, effectiveness, and characteristics of inquiry-based gamification media using the Wordwall digital application in improving the English learning outcomes of seventh-grade students. This study uses the 4D model development method (Define, Design, Develop, Disseminate), involving 90 seventh-grade students at SMP Negeri 32 Bandar Lampung. The data analysis technique used was N-gain analysis to measure learning outcome improvement. The results of the study indicate that the potential and initial conditions suggest that the use of interactive learning media can increase student learning motivation. The development process followed the 4D model stages systematically. The media developed proved to be effective, with 100% of students experiencing an increase in learning outcomes based on N-gain analysis. The development characteristics show that the cognitive aspect dominates with an average percentage of 86.24%.

Keyword: Model Development, Inquiry Learning, Gamification, Learning Outcomes, Learning Outcomes, English

**Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFICATION
PEMBELAJARAN INQUIRY UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INGGRIS KELAS VII**

**Nama Mahasiswa : Muhammad Fathoni
NPM : 2323011010
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

**Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 196707221992032001**

Pembimbing II,

**Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP 197410102008011015**

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002**

**Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan**

**Dr. Rangga Firdaus, S.Kom. M.Kom.
NIP 197410102008011015**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dwi Yulianti, M. Pd

Sekretaris : Dr. Rangga Firdaus, S.Kom. M.Kom

Penguji Anggota : I. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

II. Dr. Dina Martha Fitri, SSIT., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Afhet Maydiantoro, S.Pd., M. Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian: 13 Oktober 2025

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **“Pengembangan Media *Gamification* Pembelajaran *Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VII”** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, **20** Oktober 2025
Peneliti



Muhammad Fathoni
NPM. 2323011010

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Muhammad Fathoni, dilahirkan di Mesuji pada tanggal 28 Agustus 1991. Penulis merupakan anak kelima dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Ismono (Alm.) dan Ibu Karti, S.Pd.I. Riwayat pendidikan formal penulis dimulai dari SDN 01 Bandar Anom di Tulang Bawang Lampung dari tahun 1998 hingga 2001, kemudian melanjutkan pendidikan di MIS NU Tasywiquth Thullab Salafiyah (TBS) Kudus di Jawa Tengah dari tahun 2001 hingga 2003, dan kembali bersekolah di SDN 01 Bandar Anom hingga lulus pada tahun 2004. Pendidikan menengah pertama ditempuh di MTS Darul Huda Panggung Jaya di Mesuji Lampung dari tahun 2004 hingga 2006, kemudian pindah ke MTS Negeri Temon di Boyolali, Jawa Tengah, dan lulus pada tahun 2007. Pendidikan menengah atas dilanjutkan di SMK Raden Umar Said Kudus dari tahun 2007 hingga 2009, lalu pindah ke MAN 1 Simpang Pematang di Mesuji Lampung dan lulus pada tahun 2010. Pendidikan tinggi jenjang Sarjana Strata-1 (S-1) diselesaikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, dari tahun 2010 hingga 2016. Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan Strata-2 (S-2) pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung (Unila), sejak tahun 2023 hingga sekarang.

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

**"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."
(QS. Ar-Ra'd: 11)**

“Perubahan dan keberhasilan bukanlah kebetulan, tetapi hasil dari usaha, pertolongan Allah, serta doa dan restu orang tua.”

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, karunia, serta kemudahan-Nya, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi teladan dalam setiap langkah dan perjuangan hidup. Tesis ini saya persembahkan kepada orang-orang terkasih yang senantiasa menjadi bagian penting dalam setiap perjalanan hidup dan perjuangan saya:

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ismono (Alm.) dan Ibu Karti, S.Pd.I, terima kasih atas cinta, do'a, dan pengorbanan yang tiada henti. Kasih sayang dan teladan kalian akan selalu hidup dalam setiap langkah dan pencapaian saya.
2. Untuk istriku tersayang, Desi Eka Dian As Diansyah, S.Kom, terima kasih atas cinta, kesabaran, do'a, serta dukungan yang tiada henti dalam setiap proses perjuangan ini. Kehadiranmu adalah sumber kekuatan dan ketenangan dalam setiap langkah hidupku.
3. Untuk anak-anakku tercinta, Noushafa Dianqalesya Fathoni dan Devano Attharrazka Fathoni, kalian adalah cahaya dan semangat terbesar dalam hidupku. Semoga setiap perjuangan ini menjadi bukti cinta dan teladan bahwa dengan usaha dan doa, segala impian dapat terwujud.
4. Untuk semua kakak ku dan seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, do'a, dan dukungan dalam setiap keadaan. Terima kasih atas kebersamaan dan kasih sayang yang tulus.
5. Untuk Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. selaku Pembimbing I, dan Bapak Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing II sekaligus Kaprodi Magister Teknologi Pendidikan, terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan tesis ini.
6. Untuk seluruh dosen dan rekan seperjuangan di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, terima kasih atas inspirasi, motivasi, dan kebersamaan yang berarti.

7. Untuk almamater tercinta, Universitas Lampung (Unila), tempat saya menimba ilmu dan mengembangkan diri menjadi pribadi yang lebih baik.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis yang berjudul **“Pengembangan Media *Gamification* Pembelajaran *Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VII”** disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Secara khusus, ucapan terima kasih ini saya sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA. IPM, ASEAN Eng sebagai Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi. M.Si sebagai Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Senat Universitas Lampung, atas dedikasi, dukungan, dan kontribusi beliau dalam pengembangan akademik di lingkungan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembahas Pertama, atas arahan, masukan, dan saran berharga yang telah memperkaya hasil penelitian ini.
6. Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, sekaligus Pembimbing II, atas bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berarti selama proses penyusunan tesis ini.

7. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang membangun sejak awal hingga terselesaikannya tesis ini.
8. Ibu Dr. Dina Martha Fitri., SSIT., M.Pd., selaku pembahas dua atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, semangat dan saran dalam penyelesaian tesis ini.
9. Seluruh dosen dan staff Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, atas ilmu, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan dan penyusunan tesis.
10. Keluarga besar serta saudaraku semuanya.
11. Rekan-rekan MTP 2023 Universitas Lampung, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat selama menempuh perkuliahan dan penyusunan tesis ini.

Bandar Lampung, Oktober 2025
Penulis

Muhammad Fathoni

DAFTAR ISI

COVER	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pembelajaran <i>Inquiry</i>	10
2.1.1 Pengertian Pembelajaran <i>Inquiry</i>	10
2.1.2 Macam-Macam <i>Inquiry</i>	12
2.1.3 Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Inquiry</i>	13
2.1.4 Sintak Model Pembelajaran <i>Inquiry Gamification</i>	14
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Inquiry</i>	16
2.2 Media Pembelajaran	16
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	16
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	18
2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	19

2.3	<i>Wordwall</i>	22
2.3.1	Pengertian Media <i>Wordwall</i>	22
2.3.2	Jenis dan Karakteristik Media <i>Wordwall</i>	23
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	26
2.4	Hasil Belajar	26
2.4.1	Pengertian Hasil Belajar	26
2.4.2	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
2.4.3	Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian.....	31
2.5	Era Industry Teknologi	36
2.5.1	Era Industri 1.0	36
2.5.2	Era Industri 2.0	37
2.5.3	Era Industri 3.0	37
2.5.4	Era Industri 4.0	37
2.5.5	Era Industri 5.0	38
2.6	Penelitian Relevan	39
2.7	Kerangka Berpikir	45
2.8	Hipotesis	46
III.	METODE PENELITIAN.....	47
3.1	Model Pengembangan	47
3.2	Prosedur Pengembangan.....	47
3.2.1	Tahap <i>Define</i>	49
3.2.2	Tahap <i>Design</i>	50
3.2.3	Tahap <i>Develop</i>	51
3.2.4	Tahap <i>Disseminate</i>	52
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian.....	52
3.4	Populasi dan Sampel.....	52
3.4.1	Populasi	52
3.4.2	Sampel	52
3.5	Variabel Penelitian.....	53
3.6	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	53
3.6.1	Definisi Konseptual	53
3.6.2	Definisi Operasional	53
3.7	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	54
3.7.1	Wawancara	54
3.7.2	Dokumentasi.....	54
3.7.3	Instrumen.....	54
3.8	Teknik Analisis Data	58
3.8.1	Uji Prasyarat Instrumen	58
3.8.2	Uji Validitas.....	58
3.8.3	Uji Reliabilitas.....	60
3.8.4	Analisis Data Efektivitas	61
3.8.5	Analisis Data Kemenarikan	61
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1	Hasil Penelitian	63
4.1.1	Potensi dan Kondisi Pengembangan	63
4.1.2	Proses Pengembangan media Gamification Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran	66

4.1.3 Efektivitas Pengembangan Model Pembelajaran Inkuri Berbasis Gamification	77
4.1.4 Karakteristik Media Pengembangan media gamification Pembelajaran inquiry	82
4.2 Pembahasan	84
4.2.1 Potensi dan Kondisi Pengembangan	84
4.2.2 Proses Pengembangan Media Gamification	86
4.2.3 Efektivitas Pengembangan Model Pembelajaran Inkuri ...	87
4.2.4 Karakteristik Media Pengembangan.....	88
4.3 Keterbatasan Penelitian	90
V. KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Dokumen Hasil Belajr.....	3
Tabel 2.1 Sintak Inquiry Gamification	14
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Inkuiri terbimbing	16
Tabel 2.3 Penelitian Relevan.....	39
Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII	52
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi/ Bahasa	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media.....	55
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik	56
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Instrumen Kemenarikan Peserta Didik.....	57
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal.....	57
Tabel 3.7 Skala Likert.....	58
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen	59
Tabel 3.9 Tingkat besarnya korelasi	60
Tabel 3.10 Reliabilitas Statistic	61
Table 3.11 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan klasifikasinya	61
Tabel 3.12 Tabulasi Data Angket Respon Peserta Didik.....	61
Tabel 3.13 Persentase dan Kategori Kemenarikan	62
Tabel 4.1 Ringkasan Kondisi Sekolah	65
Tabel 4.2 Hasil Belajar Pra-Penelitian	67
Tabel 4.3 Analisis Karakteristik Peserta Didik	68
Tabel 4.4 Produk Pengembangan.....	70
Tabel 4.5 Ahli Materi.....	73
Tabel 4.6 Ahli Media	75
Tabel 4.7 Uji Coba Kelompok Kecil.....	76
Tabel 4.8 Efektivitas Pengembangan.....	79
Tabel 4.9 Karakteristik Media Pengembangan	82

Tabel 4.10 Kemenarikan Pengembangan Produk	83
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Template <i>word wall match up, quiz, random wheel</i> , dan <i>missing word</i>	24
Gambar 2.2 <i>Group Sort, Find the Match, Unjumble, Matching Pairs,</i> <i>Wordsearch</i> , dan <i>Open The Box</i>	25
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir	46

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan saat ini diharapkan dapat menghasilkan SDM yang memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang kuat, ahli dalam menggunakan teknologi, keterampilan berpikir kreatif dan inovatif serta kemampuan untuk memecahkan masalah. (Yusuf Andrian dan Rusman, 2013). Fenomena yang terjadi di dunia pendidikan, guru dan peserta didik sama-sama mengalami permasalahan dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain itu, terdapat juga fenomena yang terkait dengan pendekatan pembelajaran, seperti pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Kedua pendekatan tersebut memiliki implikasi yang signifikan dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang melibatkan guru dan peserta didik sehingga terjadi komunikasi yang intens dan terarah guna mewujudkan proses belajar yang baik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan sikapnya agar menjadi pribadi yang lebih baik, sehingga mampu menemukan solusi dan memecahkan masalah dengan kemampuannya sendiri (Miranda Islami, 2022).

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kreatif peserta didik, penerapan pendekatan pembelajaran abad 21 juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membentuk komunikasi peserta didik selama proses pembelajaran. Junedi, (2020) mengemukakan Pembelajaran abad 21 merupakan peralihan pembelajaran yang menuntut perubahan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). (Junedi et al., 2020).

Pada pembelajaran Bahasa Inggris abad 21 ditandai dengan ciri dan pendekatan yang berbeda dengan abad 20, dimana pada abad 20 pembelajaran masih berpusat pada guru dan menggunakan metode tradisional. Sedangkan karakteristik utama di pembelajaran Bahasa Inggris abad 21 meliputi. 1) pendekatan berpusat pada peserta didik dengan berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik; 2) pengembangan keterampilan kolaboratif dan kreatif, pembelajaran abad 21 mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif; 3) penerapan teknologi pada pembelajaran; 4) Peningkatan kemampuan berpikir kritis; 5) model pembelajaran *Inquiry*. Abidin (2022) mengemukakan pembelajaran Abad 21 sangat populer dengan membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Karena pada dasarnya pembelajaran abad 21 adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi.

Ciri-ciri abad 21 akan menghasilkan karakter pembelajaran abad 21, dan berdampak penilaian abad 21. Ciri yang paling mencolok pada abad 21 adalah adanya *multitasking* (multitasking), *multimedia* (multimedia), *online social networking* (jejaring media sosial daring), *online in for searching* (pencarian daring), *game online* (permainan daring). (Eny, 2018). Dalam proses pembelajaran keterampilan abad 21 dikenal dengan keterampilan 4C yaitu kreativitas (*creativity*), berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*). Keterampilan Abad 21 sangat penting untuk membelajarkan pengetahuan secara mendalam dan menunjukkan pemahaman melalui kinerja pada peserta didik.

Permasalahan pendidikan yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis dan revolusi mental yang bersamaan dengan kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi (TIK) menghadirkan beragam permasalahan dalam pembelajaran peserta didik, seperti kreativitas, kemampuan menganalisis, memecahkan masalah, serta berpikir kritis sangat jauh dari kata memuaskan. Evaluasi pembelajaran menunjukkan peserta didik sangat jauh dari kata memuaskan terlihat dari hasil belajar peserta didik menurun, kurangnya motivasi belajar, minat belajar dan masih banyak lagi permasalahan yang muncul dari gagalnya sistem pembelajaran. Guru merupakan ujung tombak dalam pelaksanaan pembelajaran terkesan monoton dalam menyampaikan pembelajaran didalam kelas, metode ceramah, mencatat serta mengerjakan tugas dipandang sangat tidak sesuai lagi dengan pembelajaran peserta didik abad 21. (Fu et al., 2022).

Menurut Yulianti, dkk (2017) kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna jika dibantu dengan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Dwi, Yulianti, Pratiwi & Dwijananti, 2017). Permasalahan lain yang muncul dari pembelajaran di sekolah yaitu guru lebih banyak menekankan model pembelajaran satu arah dan jarang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Hasil studi peneliti di SMP Negeri 32 Bandar Lampung, ditemukan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik sangat rendah, hal tersebut terbukti dari dokumen belajar peserta didik kelas VII A, VII B, VII C dan VII D menunjukkan sangat rendah dengan hasil 70,31% peserta didik tidak tuntas sedangkan 29,68% tuntas pada pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut hasil dokumen hasil belajar peserta didik.

Tabel 1.1 Dokumen Hasil Belajar

No	Kelas	Persentase		Total
		Tuntas	Tidak Tuntas	
1	VII A	28,12	71,88	100
2	VII B	37,5	62,5	100
3	VII C	31,25	68,75	100
4	VII D	21,87	78,12	100
Total		118,7	281,2	400
Persentase		29,68	70,31	100

Sumber: Dokumen hasil belajar (terlampir).

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik mengalami permasalahan terutama pada hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku yang terjadi pada individu sebagai hasil dari proses pendidikan atau pelatihan. Hasil belajar ini mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes, kuis, observasi, atau penilaian proyek.

Bagi Gagne, belajar tidak dapat didefinisikan dengan mudah karena belajar itu bersifat kompleks. Dalam pernyataan tersebut, dinyatakan bahwa hasil belajar akan mengakibatkan perubahan pada seseorang yang berupa perubahan kemampuan, perubahan sikap, perubahan minat atau nilai pada seseorang. Gagne memiliki pandangan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang kegiatannya mengikuti suatu hirarki kemampuan yang dapat diobservasi atau diukur. Oleh karena itu, teori belajar yang dikemukakan Gagne dikenal sebagai Teori Hirarki Belajar. Teori hirarki belajar ditemukan oleh Robert M. Gagne yang didasarkan atas hasil riset tentang faktor-faktor yang kompleks pada proses belajar manusia. Penelitiannya dimaksudkan untuk menemukan teori pembelajaran yang efektif. (Ketut Bali Sastrawan, 2020).

Hasil wawancara peneliti kepada guru, ditemukan fakta bahwa:

“selama proses belajar dan pembelajaran guru mengalami kesulitan dalam memberikan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII, hal tersebut dapat diketahui selama proses pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik jarang aktif untuk untuk terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Kurangnya keterlibatan ini menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan mungkin kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik.”

Berdasarkan analisis hasil belajar dan wawancara peneliti, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 32 Bandar Lampung

mengalami kendala terutama kurangnya terlibat peserta didik dalam proses pembelajaran pada pendekatan pembelajaran, penggunaan model pembelajaran cenderung memberikan dampak pada keterlibatan, partisipasi, diskusi dan menjawab pertanyaan dalam aktivitas belajar sangat minim. Untuk itu peneliti akan mengembangkan pembelajaran *Inquiry* berbasis *game word wall* digital untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris Peserta didik di SMP Negeri Bandar Lampung.

Inquiry merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik sendiri. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik didorong untuk bertanya, menyelidiki, mengamati, dan mengeksplorasi berbagai fenomena atau masalah secara aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik melalui proses ini, dan memberikan bantuan seperlunya, dan menyediakan sumber daya yang dibutuhkan.

Inquiry adalah model pembelajaran yang merupakan gabungan dari dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *discovery* dan model pembelajaran *inquiry discovery* (penemuan) sering dipertukarkan pemakaiannya dengan *inquiry* (penyelidikan). *Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika peserta didik mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. (Lase & Ndruru, 2022). Menurut Indri (2019) model *Inquiry* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada proses meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, mereview apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat untuk memperoleh data, menganalisis dan menginterpretasi data, serta membuat prediksi dan mengkomunikasikan hasilnya. Unsur-unsur yang terkandung dalam model *Inquiry* yaitu 1) Sintakmatik, sintaks model pembelajaran *Inquiry* meliputi a) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan, b) Merumuskan hipotesis, c) Mengumpulkan data, d) Analisis data, e) Merumuskan kesimpulan.

Hasil Penelitian Ulya, dkk (2023) menunjukkan bahwa bahan e-modul tematik berbasis inkuiri efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis

data menggunakan uji paired t-test dengan hasil perhitungan sebesar 0,002 atau kurang lebih dari 0,005 dikelas sebelum menggunakan produk dan sesudah menggunakan produk. (Inarotul, Rangga Firdaus, 2023). Penelitian model pembelajaran *Inquiry* juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sutarningsih, (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahapan pra siklus, prestasi belajar peserta didik hanya mencapai 63,65 dengan ketuntasan belajar 38,46%. Pada siklus I, meningkat menjadi 68,85 dengan ketuntasan belajar 65,38%. Pada siklus II meningkat menjadi 75,19 dengan ketuntasan belajar 88,46%. Maka, penerapan model *Inquiry* dalam pelaksanaan proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar serta prestasi belajar peserta didik. (Sutarningsih, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut model pembelajaran *Inquiry* memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga perencanaan pengembangan model *inquiry* akan diimplementasikan guna menjawab permasalahan hasil belajar bahasa Inggris di SMP Negeri di Bandar Lampung, selanjutnya faktor lain pada pembelajaran abad 21 tidak dapat berjalan dengan maksimal tanpa diimbangi dengan karakteristik pembelajar kelas VII. Peneliti memanfaatkan media digital sebagai sarana penunjang selama proses pembelajaran. pemanfaatan media digital *gamification* berupa *word wall* dipilih peneliti sebagai perantara pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar *bahasa inggris* peserta didik.

Wordwall adalah sebuah platform online yang memungkinkan guru dan pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan Word Wall, guru dapat membuat dan berbagi game edukatif, kuis, teka-teki, dan berbagai alat bantu pembelajaran lainnya yang dapat diakses secara digital oleh peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di SMP Negeri 32 Bandar Lampung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan terutama pada hasil belajar Bahasa Inggris.
2. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti minimnya partisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, atau berpartisipasi dalam aktivitas kelas.
3. Guru mengalami kesulitan dalam memberikan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII.
4. Kurangnya motivasi belajar dan minat belajar peserta didik.
5. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik abad 21.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan ini pada “media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Potensi dan Kondisi dikembangkannya media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?
2. Bagaimana Proses pengembangan media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII ?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?
4. Bagaimana Karakteristik media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti menentukan tujuan penelitian ini agar fokus dan terarah. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui potensi dan kondisi dikembangkannya media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?

2. Mengetahui proses pengembangan media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?
3. Mengetahui Efektivitas pengembangan media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?
4. mengetahui Karakteristik media gamification pembelajaran inquiry untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris kelas VII?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan ini, meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penerapan pembelajaran Inquiry dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penggunaan media digital, seperti *WordWall*, sebagai sarana penunjang pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik.
3. Penerapan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.
4. Teori pembelajaran, seperti Teori Hirarki Belajar Gagne, dapat membantu dalam memahami kompleksitas proses belajar peserta didik dan mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari proses pendidikan atau pelatihan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara praktis oleh peneliti, pendidik, peserta didik, dan pihak sekolah yaitu sebagai:

1. Bagi Peneliti dan Guru

Memperluas wawasan dan pemahaman tentang model pembelajaran Inquiry dan penerapannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris. Meningkatkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, seperti menggunakan media digital Wordwall. Menambah pengetahuan tentang teori-teori pembelajaran, seperti

Teori Hirarki Belajar Gagne, dan menerapkannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Bagi Peserta didik.

Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, Memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti partisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Memperluas pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep Bahasa Inggris melalui penggunaan media digital interaktif. Mendorong pengembangan keterampilan kolaboratif, kreatif, dan analitis peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran

3. Bagi Pihak Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memperkenalkan metode pembelajaran inovatif dan efektif. Memperkuat citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang progresif dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik, Mendorong pengembangan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi, Memperluas kerjasama antara sekolah dan pihak terkait dalam pengembangan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21, Menyediakan sarana dan prasarana pendukung untuk implementasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses ke platform *Wordwall*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran *Inquiry*

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, desain pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar serta buku-buku pelajaran. Ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan suatu kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dipilih dan didesain oleh guru dalam merencanakan dan mempersiapkan kegiatan belajar mengajar. (Suprihatiningrum, 2016 : 143).

Model pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah berkembang pesat di masa sekarang dan ditemukan berbagai jenis serta variasi, salah satunya model inkuiri terbimbing. Kata inkuiri berasal dari bahasa inggris "*inquiry*" yang artinya penyelidikan. Kata tersebut dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukan. (Suyanti, 2010: 69).

Pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga dapat berpikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Inkuiri terbimbing (*Guide Inquiry*) merupakan salah satu model pembelajaran inkuiri yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep atau hubungan antar konsep. Inkuiri terbimbing juga merupakan model pembelajaran dimana guru membimbing peserta didik melakukan kegiatan dengan memberikan pertanyaan awal yang mengarahkan pada suatu diskusi. Guru memberikan peran aktif dalam menentukan permasalahan dan tahap-tahap permasalahan dan tahap pemecahan. Jadi, inkuiri terbimbing adalah salah satu model pembelajaran inkuiri yang merupakan model pembelajaran penemuan atas konsep-konsep materi yang

dilakukan dengan cara diskusi. Peserta didik diberikan berapa pertanyaan dan peserta didik mencari sendiri permasalahan dengan bimbingan guru. (Anam, 2016).

Model inkuiri menekankan pada proses penyelidikan untuk menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, pembelajaran inkuiri merupakan proses yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui berpikir secara sistematis. Penerapan model pembelajaran inkuiri akan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik, serta pembelajaran akan berlangsung dengan pendekatan ilmiah. (Anggraini dan Sani, 2015).

Pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing guru berperan sebagai instruktur, yang berperan sebagai pengarah saat pembelajaran berlangsung. Misalnya memandu peserta didik dalam memilih variabel, perencanaan prosedur, variabel pengendalian, langkah-langkah perencanaan hingga menemukan solusi. Sebagai perencanaannya guru harus merumuskan masalah terlebih dahulu. Dalam pembelajaran inkuiri terbimbing guru tidak harus melepaskan peserta didik begitu saja dalam menyelesaikan permasalahannya, tetapi guru harus memberikan pengarah dan bimbingan kepada peserta didik yang memiliki intelegensi rendah mampu mengikuti kemampuan mengelola kelas yang bagus dan pandai mengendalikan peserta didik.

Pembelajaran inkuiri terbimbing biasanya digunakan terutama bagi peserta didik-peserta didik yang belum berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Pada tahap-tahap awal pengajaran diberikan bimbingan lebih banyak yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan pengarah agar peserta didik mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Dalam inkuiri terbimbing kegiatan belajar harus dikelola dengan baik oleh guru dan kegiatan pembelajaran harus diprediksi sejak awal (memiliki perencanaan). Inkuiri jenis ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran mengenai konsep-konsep yang mendasar dalam bidang ilmu tertentu. (Afnidar, 2015 : 11).

Model pembelajaran inkuiri mengacu pada beberapa prinsip antara lain :

1. Berorientasi pada pengembangan intelektual, tujuan dari pembelajaran inkuiri selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.
2. Interaksi. Pembelajaran sebagai proses interaksi dimaksudkan bahwa guru bukanlah sumber belajar, melainkan pengatur atau pemandu dalam kegiatan belajar sehingga akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik.
3. Bertanya, pembelajaran inkuiri diharapkan mampu memunculkan proses berpikir peserta didik mengenai berbagai fenomena atau materi yang dipelajari. Proses berpikir tersebut akan menjadikan sikap berani peserta didik untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.
4. Belajar untuk berpikir. Prinsip tersebut bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

2.1.2 Macam-macam Model *Inkuiri*

Model inkuiri dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

1. Inkuiri terbimbing (*guided inquiry*)
Ini digunakan bagi peserta didik yang belum berpengalaman belajar dengan model inkuiri. Peran guru dalam model ini adalah memberikan bimbingan dan pengarahan bagi peserta didik. Tahap awal pembelajaran, guru memberikan bimbingan serta penjelasan. Adapun dalam tahap pelaksanaan proses pembelajaran sebagian besar dibuat oleh guru dan peserta didik tidak merumuskan permasalahan.
2. Inkuiri bebas (*Free inquiry*)
Pelaksanaan dari pendekatan ini adalah peserta didik melakukan penelitian sendiri
bagaimana ilmuwan yang sudah menguasai dalam bidangnya. Model tersebut mengharuskan peserta didik mengidentifikasi dan merumuskan berbagai topik permasalahan yang akan diselidiki.
3. Inkuiri bebas yang dimodifikasi (*modified free inquiry*)
Pelaksanaan dari pendekatan ini, peran guru hanya memberikan permasalahan dimana selanjutnya peserta didik diminta memecahkan permasalahan tersebut

melalui pengamatan, eksplorasi sesuai prosedur penelitian.(Paul Eggen & Kauchak Don, 2012 :178).

Model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir kritis untuk mencari dan menemukan jawaban. Model pembelajaran ini juga disebut sebagai pendekatan mengajar dimana guru memberi peserta didik contoh-contoh topik atau pertanyaan dan memandu peserta didik untuk memahami serta menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut.

2.1.3 Langkah-Langkah Pembelajaran *Inkuiri*

Pemilihan model inkuiri terbimbing dikarenakan peserta didik belum memiliki pengalaman belajar dengan model inkuiri. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing di kelas guru masih membantu tahapan dalam proses pembelajarannya. Secara umum penerapan proses pembelajaran model inkuiri terbimbing terdapat beberapa langkah sebagai berikut:

1. Orientasi

Orientasi adalah langkah pengenalan yang disampaikan oleh guru dengan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Peran guru sangat penting untuk mengkondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Tahap ini guru menjelaskan tentang topik, pokok- pokok kegiatan untuk mencapai tujuan serta memberikan motivasi kepada peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

2. Merumuskan Masalah

Tahap perumusan dalam proses pembelajaran inkuiri dibantu oleh guru. Perumusan masalah ini bertujuan untuk mengembangkan pendapat peserta didik.

3. Merumuskan Hipotesis

Tahap perumusan hipotesis dimaksudkan sebagai jawaban/ide sementara yang diajukan oleh peserta didik dalam menjawab persoalan.

4. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas mencari informasi untuk menguji hipotesis atau pertanyaan yang diajukan. Data digunakan untuk menjawab persoalan dalam pertanyaan- pertanyaan yang diajukan/ diperoleh.

5. Menganalisis Data

Kegiatan menganalisis data bertujuan untuk menentukan jawaban yang benar sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh.

6. Merumuskan Kesimpulan

Kegiatan merumuskan kesimpulan merupakan deskripsi atau pemaparan dari temuan yang diperoleh. Kesimpulan juga dapat disebut sebagai jawaban benar dari pertanyaan- pertanyaan yang diajukan. (Lutfiyah & Ismayati, 2015: 17).

2.1.4 Sintak Model Pembelajaran *Inquiry Gamification*

Tabel 2.1 Sintak Inquiry Gamification

Langkah <i>Inquiry</i>	Deskripsi Aktivitas	Unsur <i>Gamification</i>
Stimulation (Stimulasi) Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009)	- Guru membuka pelajaran dengan kuis cepat berhadiah kecil (misalnya kahoot/wordwall) tentang ungkapan sapaan dan pengenalan. - Menampilkan video lucu tentang self-introduction.	Kuis pembuka dengan poin (leaderboard)
Problem Statement Arends, R. I. (2012)	- Guru memberikan "misi rahasia": "You are a new student in an international school. How do you introduce yourself and ask others?" - Siswa ditantang mencari cara berkenalan secara tepat.	Misi atau tantangan yang harus diselesaikan
Data Collection Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007)	Siswa bermain "dialog hunt": mereka mencari potongan dialog yang disebar di	Kartu misi, poin untuk tiap dialog yang ditemukan

Langkah <i>Inquiry</i>	Deskripsi Aktivitas	Unsur <i>Gamification</i>
	kelas (dalam bentuk kartu atau QR code). • Mereka mengumpulkan ungkapan penting dari dialog tersebut.	
Data Processing Nurhadi, D., & Mujiman. (2013)	• Siswa menyusun kembali potongan dialog menjadi urutan yang benar dalam kelompok. • Membuat versi dialog sendiri dari data yang dikumpulkan.	Puzzle dialog, reward untuk urutan dialog terbaik
Verification (Pembuktian) Brown, A. L. (1992).	• Tiap kelompok melakukan roleplay di depan kelas (atau secara acak dipilih). • Siswa lain menilai berdasarkan rubric sederhana.	
Generalization Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009)	• Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan struktur pengenalan yang baik dan benar dalam bahasa Inggris. • Dicatat di papan atau dijadikan poster kelas.	Discovery points bagi siswa yang menemukan pola sendiri
Reflection & Reward L. Wina Sanjaya (2006).	• Siswa merefleksikan pembelajaran hari ini melalui form refleksi singkat (bisa digital atau lisan). • Guru memberikan penghargaan: "English Explorer"	Penghargaan, badge digital, leaderboard kelas

Langkah <i>Inquiry</i>	Deskripsi Aktivitas	Unsur <i>Gamification</i>
	of the Day”, badge digital, dsb.	

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Inkuiri*

Penerapan dari model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Inkuiri terbimbing

Kelebihan	Kelemahan
1. Membantu peserta didik mengembangkan penguasaan keterampilan dan proses kognitif peserta didik. 2. Dapat membentuk dan mengembangkan konsep yang mendasar pada diri peserta didik, sehingga dapat mengerti tentang konsep dan ide-ide lebih baik. 3. Menumbuhkan sikap percaya diri peserta didik terhadap hasil yang diperoleh. 4. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sendiri. 5. Dapat mengembangkan kecakapan individu. (Hosnan M 2014:340)	1. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik. 2. Peserta didik belum terbiasa dengan model tersebut, sehingga kesulitan dalam tahap merencanakan. 3. Butuh waktu yang panjang sehingga sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan. 4. Model pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran (Abdul Majid, 2013: 227).

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas pengetahuan yang lebih baik. Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami

sebelumnya. Ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial berupa gambar (*iconic*) serta pengalaman abstrak (*symbolic*).

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh guru dijabarkan oleh Sudjana (2013: 11) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada peserta didik.

2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media belajar, merujuk pengklasifikasian media menurut Arsyad (2014: 33–35) dibagi kedalam 2 kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir :

1. Pilihan Media Tradisional:

- a. Visual diam yang diproyeksikan, meliputi: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrip*.
- b. Visual yang tak diproyeksikan, meliputi: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- c. Audio, meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- d. Penyajian multimedia, meliputi: slide plus suara (*tape*) dan *multi image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, meliputi: film, televisi, dan video.
- f. Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram *job sheet*, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- g. Permainan, meliputi: teka teki, simulasi, dan permainan papan.

- h. Realia, meliputi: model, *specimen* (contoh), dan *manipulative* (peta, boneka).
- 2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir:
 - a. Media berbasis telekomunikasi, meliputi : *teleconference*, kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis *mikroprosesor*, meliputi: *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014: 21) mengemukakan ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut.

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan.
7. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang disampaikan guru terhadap peserta didik dapat mudah diterima. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2019: 237) Dari analisis persentase penelitian dengan penggunaan media monopoli pada mahapeserta didik fisika diperoleh bahwa 90,32% mahapeserta didik lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahapeserta didik adalah tuntas.

Selain itu, kinerja mahapeserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dapat memberikan rangsangan-rangsangan dalam kegiatan pembelajaran dan pada akhirnya membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas pengetahuan yang lebih baik. Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Berdasarkan pendapat Bruner dalam Nasution (2014: 17) ada tiga tingkatan utama modul belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial berupa gambar (*iconic*) serta pengalaman abstrak (*symbolic*).

Menurut Hamalik (2014: 7) ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media antara lain:

1. Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan.
2. Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
3. Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada.
4. Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya. Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh peserta didik.

Dalam pemilihan media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang

digunakan pada penelitian ini adalah media permainan monopoli. Menurut Sadiman, dkk (2011: 75-76) salah satu jenis dan karakteristik media adalah permainan, yang disebut permainan (*games*) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan–tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus memiliki 4 komponen utama yaitu.

1. Adanya pemain.
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat Sadiman, dkk (2011: 78-81) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut ini.

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Dalam permainan menjadi menarik karena didalamnya ada unsur kompetisi dan akan menimbulkan rasa penasaran karena tidak diketahui siapa yang menang dan kalah.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. Seperti yang kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan dalam proses belajar mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar secara aktif.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep–konsep ataupun peranan-peranan yang sebenarnya dalam masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan pada kehidupan nyata daripada keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran konvensional.
5. Permainan bersifat luwes, karena permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan memodifikasi media permainan yang dipakai.

6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru. Bahan yang digunakan juga tidak harus mahal, bahan bekas pun dapat dipakai. Bahkan ada permainan yang tidak memerlukan bahan sama sekali. Mahalnya bahan atau biaya pembuatan media permainan bukanlah ukuran baik jeleknya suatu permainan.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi peserta didik karena tidak membosankan selama proses belajar, peserta didik yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan berbagai kelebihan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan diharapkan akan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran.

Agar penggunaan media dapat memenuhi ide dasarnya, guru hendaknya memenuhi acuan tentang hal-hal berikut ini:

1. Tujuan pembelajaran: media yang dipilih oleh guru hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan.
2. Ketepatangunaan : penetapan suatu media dapat dikatakan tepat guna atau tidak dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan ditransfer.
3. Keadaan peserta didik: sebuah media mungkin cocok untuk kajian tertentu, akan tetapi tingkat kerumitannya jauh dengan kemampuan peserta didik.
4. Ketersediaan bahan: dalam membuat media sebaiknya dipertimbangkan bahan untuk membuatnya.
5. Mutu pendidikan: diharapkan dapat dinilai sangat tepat jika digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
6. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media dengan waktu seefisien mungkin dalam mencapai tujuan pembelajaran.
7. Biaya yang diperlukan dalam membuat media haruslah seimbang dengan hasil yang hendak dicapai.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu untuk memperhatikan berbagai faktor yang memenuhi acuan produksi media pembelajaran yang baik dan tepat guna.

2.3 Wordwall

2.3.1 Pengertian Media Wordwall

Media adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, manfaat dari penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih baik jika di desain sesuai cara manusia belajar (Sohibun, 2017:34). Maka media sangatlah penting digunakan dalam suatu proses pembelajaran agar terciptanya kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu wordwall, Menurut Wagstaff, (dalam Riskasari, 2017: 15) *wordwall* berasal dari bahasa Inggris, word yang artinya kata dan wall artinya dinding, jadi wordwall dapat diartikan dinding kata. *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.

Word Wall adalah kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding kelas. Seperti yang dikemukakan oleh (Maghfiroh, 2018:26) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Menurut (Sari & Yarza 2021:114), *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Beberapa kelebihan *word wall* yaitu *free* untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020:39), yang

menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik. Sherianto (Farhaniah 2021:131) *word wall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini Halik (Farhaniah 2021:13) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Wordwall adalah aplikasi *website* berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik. *Wordwall* tepat sekali digunakan untuk menggali dan merencanakan evaluasi pembelajaran yang aktif.

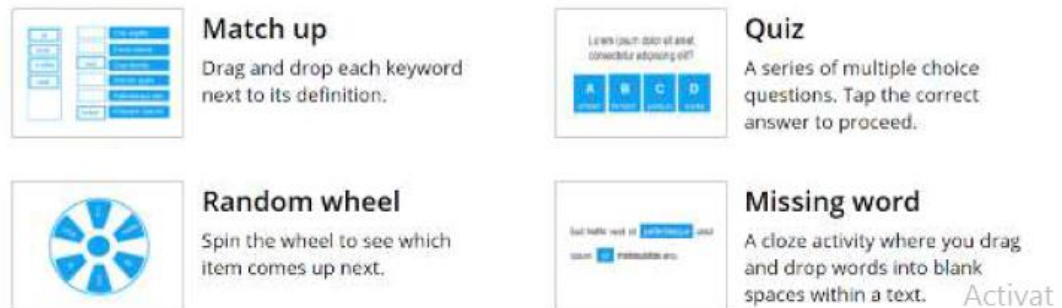
Di dalam aplikasi *word wall* terdapat berbagai macam template game seperti kuis, memasangkan, menjodohkan dan sebagainya yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi. Di halaman aplikasi *word wall* juga terdapat banyak hasil game yang telah dibuat guru-guru lain sehingga dapat dijadikan referensi sebelum membuat game untuk mendapatkan gambaran game yang akan dibuat. *Wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring dalam era *new normal* saat ini yang sudah menerapkan pembelajaran luring maupun *blended learning*.

2.3.2 Jenis dan Karakteristik Media *Wordwall*

Macam-macam Media *Wordwall* Jenis-jenis media *Wordwall* dan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yang ada pada gambar :

Find out about our templates

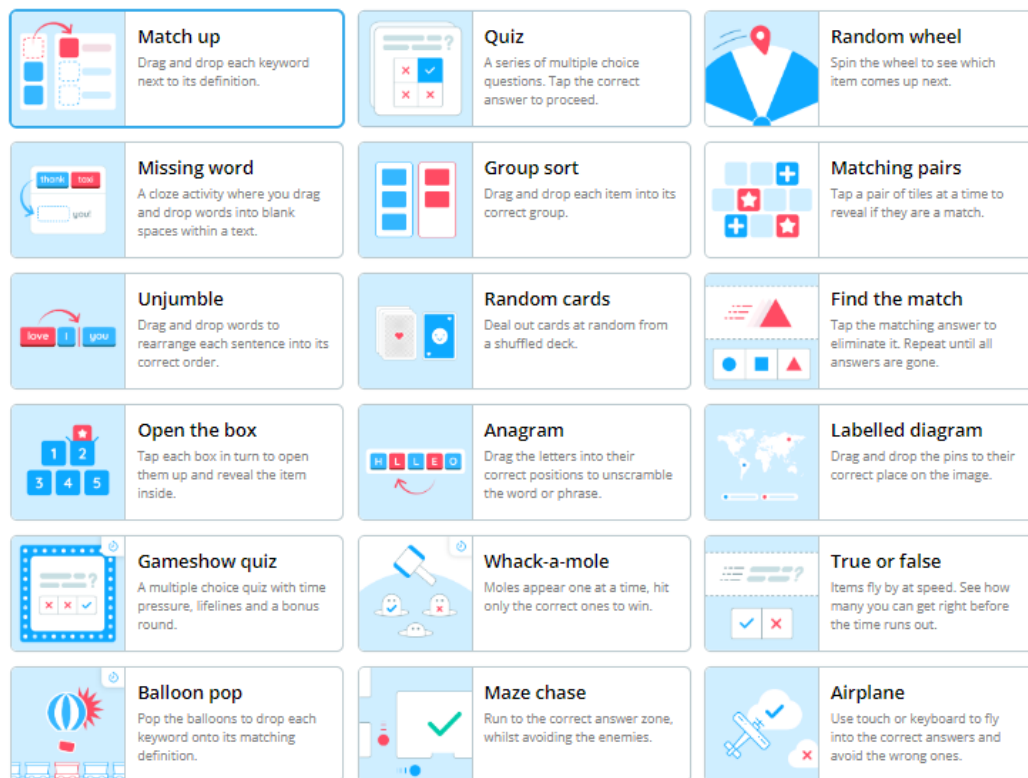
Select a template to learn more



Gambar 2.1 Template *word wall match up*, *quiz*, *random wheel*, dan *missing word*

Gambar diatas menjelaskan fungsi sebagai berikut:

1. *Match Up*, game ini menuntut peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik jawaban disebelah pertanyaan.
2. *Quiz*, serangkaian pertanyaan pilihan ganda sesuai dengan materi yang diberikan. Peserta didik diminta memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan game.
3. *Random wheel*, pada game ini roda yang telah diputar berisi pertanyaan, kemudian peserta didik diminta menjawab atau menggambarkan pertanyaan yang telah dipilih. Game ini tidak menghasilkan skor karena digunakan latihan peserta didik untuk mempertahankan materi pelajaran.
4. *Missing Word*, permainan ini meminta peserta didik untuk menarik kata yang hilang kedalam ruang kosong pada pertanyaan.



Gambar 2.2 *Group Sort, Find the Match, Unjumble, Matching Pairs, Wordsearch, dan Open The Box*

Gambar 2.2 menjelaskan fungsi sebagai berikut:

1. *Group sort*, pada game ini peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik dan melepas setiap item jawaban kedalam grup yang benar.
2. *Find the match*, game ini meminta peserta didik untuk mengetuk jawaban yang tepat. Ulangi hingga semua jawaban habis.
3. *Unjumble*, game ini meminta peserta didik untuk mengatur ulang setiap kalimat menjadi urutan yang benar dengan menarik dan melepas kata.
4. *Matching pairs*, game ini meminta peserta didik untuk mengetuk sepasang kotak sekaligus untuk mengetahui kecocokan keduanya cocok.
5. *Word Search*, game ini meminta peserta didik untuk mencari kata-kata disembunyikan dalam kotak huruf secepat mungkin. Dapat secara horizontal, vertikal, miring maupun diperkecil.

6. *Open the box*, game ini meminta peserta didik untuk mengklik kotak satu per satu agar pertanyaan terbuka dan menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Penggunaan word wall memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan dan informasi peserta didik dengan pengalaman belajar sambil bermain.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir, watak, bahasa, dan perilaku peserta didik.
3. Mewujudkan situasi belajar sambil bermain yang menyenangkan.
4. Peserta didik dengan mudah mengikuti dan mendapat kesan yang menyenangkan dengan membuat penemuan yang lebih bermakna.

Sedangkan kekurangan penggunaan *word wall* adalah sebagai berikut:

1. Wordwall tidak dapat digunakan untuk semua materi pelajaran karena akan membuat peserta didik letih.
2. Guru perlu membuat penggunaan word wall semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam bentuk angka-angka, bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. (Ai Muflihah, 2021:153).

Hasil belajar peserta didik merupakan dokumen hasil serangkaian proses belajar peserta didik yang telah berlangsung dalam periode waktu tertentu. *Intelligence Quotient (IQ)* merupakan faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam hasil belajar (Gunawan, et al, 2018:4) Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat

mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar peserta didik yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan. Roestiyah mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Mengenai pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidik guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar. Tujuan Instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri peserta didik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku peserta didik telah terjadi melalui proses belajarnya. Dengan mengetahui tercapai-tidaknya tujuan-tujuan instruksional, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan peserta didik yang bersangkutan. Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Dengan demikian, inti penilaian/hasil belajar adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pembelajaran nilai tersebut berlangsung dalam bentuk *interpretasi* yang diakhiri dengan *judgment*. *Interpretasi* dan *judgment*, penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil.

Belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang nilainya adalah hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta

didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, perencanaan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai peserta didik menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. (Nana Sudjana, 2019:2-4).

2.4.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan aktivitas individu yang melakukan belajar yaitu, proses kerja faktor internal. Kerja faktor internal menurut Piaget, yaitu berupa proses penyesuaian (adaptasi) melalui *asimilasi* dan *akomodasi* antara stimulus dengan unit *kognisi* seseorang yang oleh Piaget disebut skema. Skema membedakan menjadi dua yaitu : *sensorimotor* yang terkait dengan gerakan fisik mekanik seperti keterampilan berjalan, memegang mainan dan *cognitive schema* seperti kemampuan berpikir. Pemahaman konsep baru dan yang sejenis. *Schema* yang dimaksud Piaget identik menurut pandangan behaviorisme dengan respons atau kebiasaan. Karena rumitnya proses internal pada diri individu dan kompleksnya faktor lingkungan (stimulus), maka secara sistematis setidaknya faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi sebagai faktor internal dan eksternal (Suryabrata, 2013) yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Faktor Internal Individu

Faktor internal yang terdapat dalam diri individu yang belajar yaitu berupa faktor yang mengolah dan memproses lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Karena karakteristik internal masing-masing individu berbeda satu dengan yang lain, maka masing-masing individu akan merespons terhadap faktor yang ada di luar dirinya (lingkungan) dengan cara yang berbeda. Perbedaan cara merespons lingkungan yang berbeda inilah yang menghasilkan hasil belajar yang berbeda.

Pada dasarnya faktor internal itu sangat kompleks yang dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu :

1) Faktor Fisiologi

Faktor fisiologis meliputi antara lain: keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah), yang semuanya akan mempengaruhi cara merespons terhadap lingkungan. Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar dan pembelajaran. Faktor kelelahan, faktor gizi, akan memberikan kontribusi berbeda terhadap proses dan hasil belajar. Individu yang kekurangan gizi dan kelelahan fisik akan merespons dan memproses suatu lingkungan berbeda dengan dengan individu yang kekurangan gizi, dan faktor kelelahan akan sulit untuk merespons terhadap sesuatu yang ada di luar dirinya.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan kondisi internal yang memberikan kontribusi besar untuk terjadinya proses belajar. Setiap individu memiliki karakteristik psikologis berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan inilah yang menimbulkan perbedaan cara merespons terhadap stimulus dari luar, yang akan berdampak pada hasil belajar yang berbeda. Faktor internal yang berupa karakteristik psikologis antara lain meliputi: intelegensi, emosi, bakat, motivasi, dan perhatian.

a) Intelegensi

Harus diakui bahwa hasil belajar bukan saja ditentukan oleh intelegensi, tetapi juga kontribusi faktor-faktor non intelegensi seperti emosi, bakat, kepribadian, minat, perhatian, daya nalar, serta pengaruh lingkungan.

b) Emosi

Sebagai fungsi psikis, emosi sangat kuat mempengaruhi proses dan aktivitas belajar. Suatu kegiatan yang akan dilakukan akan menghasilkan sesuatu yang lebih baik jika disertai suasana emosional yang positif.

c) Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu baru dapat direalisasikan menjadi suatu kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih. Hasil belajar tersebut sangat dipengaruhi bakat seseorang dengan diasah melalui latihan yang terus-menerus.

d) Motivasi

Secara umum motif dapat dijelaskan sebagai daya upaya yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu. Manusia pada umumnya memiliki dua macam dorongan, dorongan yang datangnya dari dalam diri manusia yaitu dorongan yang datang dari luar dirinya. Individu yang memiliki intelegensi yang tinggi belum tentu sukses dalam pembelajaran jika tidak memiliki motif yang tinggi dalam belajar. Sebaliknya individu yang memiliki inteligensi sedang-sedang saja, tetapi memiliki motif belajar yang tinggi ada kemungkinan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

e) Perhatian

Agar objek yang dipelajari dapat memperoleh hasil yang optimal, maka individu harus memiliki perhatian terhadap objek yang dipelajari. Beberapa hal yang dapat menarik perhatian individu terhadap objek yang dipelajari antara lain, objeknya menarik, objek itu baru, objek itu lain dari biasanya, objek itu berkaitan dengan kebutuhan individu, objek itu bermanfaat. Oleh sebab itu, perhatian pada satu objek yang akan dipelajari merupakan persyaratan penting untuk terjadinya proses belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berada diluar individu atau sering disebut dengan lingkungan. Mengingat luasnya kata “segala sesuatu”, lingkungan dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai bentuk antara lain:

- 1) Lingkungan fisik antara lain terdiri dari geografis, rumah, sekolah, pasar, tempat bermain, dan sebagainya.

- 2) Lingkungan psikis meliputi aspirasi, harapan-harapan, cita-cita dan masalah yang dihadapi.
- 3) Lingkungan personal meliputi teman sebaya, orang tua, guru, tokoh, masyarakat dan seterusnya.
- 4) Lingkungan non personal diantaranya meliputi, rumah, peralatan, pepohonan gunung dan sebagainya.
- 5) Jika dilihat dari sudut kelembagaan dan pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar, lingkungan terdiri dari atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, sedangkan belajar akibat interaksi individu dengan lingkungan. Pola interaksi individu dengan lingkungan inilah yang akan menghasilkan model tingkah laku individu. Jadi, faktor eksternal dapat mengubah tingkah laku individu, mengubah karakter, bahkan dapat memodifikasi temperamen/ karakter individu. (H. Karwono dan Heni Mularsih, 2017:2-4).

2.4.3 Hasil Belajar Sebagai Objek Penelitian

Ada empat unsur utama proses belajar mengajar, yakni tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah menerima atau menempuh pengalaman belajar. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar peserta didik.

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki

peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley dalam (Sudjana, 2017) membagi tiga macam hasil belajar, yakni.

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengertian
3. Sikap dan cita-cita

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni :

1. Informasi verbal
2. Keterampilan intelektual
3. Strategi kognitif
4. Sikap
5. Keterampilan motorik

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni :

1. Gerakan Refleks
2. Keterampilan gerak dasar
3. Kemampuan konseptual
4. Keharmonisan atau ketepatan
5. Gerakan keterampilan kompleks
6. Gerakan ekspresif kompleks
7. Gerakan ekspresif dan interpretative

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif lah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

1. Ranah kognitif

1) Tipe hasil belajar: pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam Taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

2) Tipe hasil belajar: pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu : tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Pemahaman tingkat ke tiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

3) Tipe Hasil Belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstrak pada situasi konkret atau situasi khusus abstraksi tersebut mungkin berupa ide teori atau petunjuk teknis

4) Tipe Hasil Belajar : Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memecahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

5) Tipe Hasil Belajar : Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir divergen, dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

6) Tipe Hasil Belajar : Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi dan lain-lain. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- 1) *Receiving/ attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran,

keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tsb.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni :

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan audit, motoris, dan lain-lain
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang

yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Tipe hasil belajar ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan-keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku.

2.5 Era Industri Teknologi

Era Industri Teknologi adalah periode perkembangan industri yang ditandai oleh dominasi teknologi digital dan otomatisasi dalam berbagai aspek produksi dan kehidupan sehari-hari. Pada era ini, teknologi informasi dan komunikasi, kecerdasan buatan, robotik, serta big data menjadi pendorong utama inovasi dan efisiensi, sehingga mengubah cara kerja, model bisnis, dan interaksi sosial secara global (Schwab, 2016).

2.5.1 Era Industri 1.0

Era Industri 1.0 merupakan awal dari revolusi industri yang dimulai pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Ditandai dengan munculnya mesin uap yang menggantikan tenaga manusia dan hewan dalam proses produksi (Mokyr, 1990). Mesin uap ini pertama kali dikembangkan oleh James Watt pada tahun 1769 dan menjadi pionir dalam mengubah proses manufaktur dari skala kecil menjadi produksi massal (Landes, 1969). Era ini membawa perubahan besar dalam berbagai sektor industri seperti tekstil, pertambangan, dan transportasi. Mekanisasi memungkinkan peningkatan produktivitas yang signifikan, meskipun masih sangat bergantung pada tenaga manusia untuk pengoperasian mesin (Stearns, 2013). Namun, era ini juga menghadirkan tantangan seperti kondisi kerja yang berat dan kurangnya regulasi tenaga kerja (Ashton, 1997). Perubahan sosial pun terjadi, terutama dalam pola migrasi penduduk dari pedesaan ke kota untuk bekerja di pabrik. Oleh karena itu, era industri 1.0 tidak hanya mengubah aspek teknologi tetapi juga aspek sosial dan ekonomi masyarakat (Hobsbawm, 1968).

2.5.2 Era Industry 2.0

Era Industri 2.0 dikenal sebagai revolusi industri kedua yang berlangsung pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Ciri utama era ini adalah penggunaan listrik dan penerapan lini produksi massal, yang paling terkenal diterapkan oleh Henry Ford pada pabrik mobilnya (Mokyr, 1990). Listrik menggantikan mesin uap sebagai sumber tenaga utama, sehingga meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam proses produksi (Rifkin, 2011). Selain itu, era ini juga memperkenalkan teknologi komunikasi seperti telepon dan telegraf yang mengubah cara perusahaan dan pasar berinteraksi (Freeman & Louçã, 2001). Dengan penggunaan teknologi baru ini, perusahaan mampu mengatur proses produksi secara lebih terintegrasi dan efisien, menghasilkan produk dengan harga yang lebih kompetitif (Chandler, 1977). Era Industri 2.0 juga menandai kemajuan dalam bidang kimia, baja, dan otomotif, yang semakin mempercepat perkembangan industri manufaktur (Landes, 1969).

2.5.3 Era Industri 3.0

Era Industri 3.0 sering disebut sebagai revolusi industri ketiga yang mulai berkembang pada paruh kedua abad ke-20, ditandai dengan digitalisasi dan otomasi proses produksi (Schwab, 2017). Teknologi komputer dan robotik mulai diterapkan dalam industri manufaktur sehingga memungkinkan otomatisasi lini produksi yang lebih kompleks dan presisi tinggi (Brynjolfsson & McAfee, 2014). Penggunaan sistem kendali elektronik, komputer, dan robot meningkatkan produktivitas serta mengurangi ketergantungan pada tenaga kerja manual (Kagermann et al., 2013). Era ini juga dikenal dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menghubungkan proses produksi dan distribusi secara lebih efisien (Castells, 1996). Selain itu, era 3.0 membuka peluang bagi inovasi produk dan fleksibilitas produksi sesuai dengan kebutuhan konsumen secara massal maupun kustomisasi (Schwab, 2017).

2.5.4 Era Industri 4.0

Era Industri 4.0 atau revolusi industri keempat dimulai pada awal abad ke-21 dan ditandai dengan integrasi teknologi digital, fisik, dan biologis yang sangat canggih (Schwab, 2016). Konsep ini melibatkan penggunaan Internet of Things (IoT),

kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI), big data, cloud computing, dan cyber-physical systems (CPS) dalam proses produksi (Kagermann et al., 2013).

Dengan Era 4.0, sistem produksi menjadi lebih cerdas dan terhubung, memungkinkan otomatisasi yang adaptif dan real-time monitoring (Lasi et al., 2014). Teknologi ini tidak hanya mengoptimalkan efisiensi tetapi juga menghadirkan model bisnis baru, seperti manufaktur berbasis platform dan layanan purna jual yang lebih inovatif (Schwab, 2016). Era ini juga memberikan dampak pada tenaga kerja, yang mulai bergeser ke pekerjaan yang lebih berfokus pada pengelolaan teknologi dan analisis data (Manyika et al., 2017). Namun, perkembangan pesat ini juga menimbulkan tantangan baru seperti keamanan siber, privasi data, dan ketimpangan digital yang harus segera diantisipasi (Lee et al., 2018). Secara umum, Era Industri 4.0 membawa paradigma baru dalam cara produksi dan distribusi barang serta jasa di era digital.

2.5.5 Era Industri 5.0

Era Industri 5.0 merupakan konsep yang sedang berkembang sebagai kelanjutan dari era 4.0 dengan fokus pada kolaborasi harmonis antara manusia dan mesin cerdas (Sommer, 2019). Berbeda dengan 4.0 yang menekankan otomatisasi, 5.0 mengedepankan peran manusia sebagai pusat inovasi dengan dukungan teknologi untuk meningkatkan kualitas kerja dan kreativitas (Prifti et al., 2020). Dalam era ini, kecerdasan buatan tidak hanya menggantikan pekerjaan rutin tetapi juga berfungsi sebagai mitra kerja manusia dalam proses kreatif dan pengambilan keputusan (Müller et al., 2018). Teknologi seperti robot kolaboratif (cobots), augmented reality (AR), dan personalized manufacturing menjadi ciri khas era ini (Lasi et al., 2020). Era Industri 5.0 juga menitikberatkan pada aspek keberlanjutan dan tanggung jawab sosial perusahaan (CSR) dengan tujuan mewujudkan industri yang ramah lingkungan dan inklusif (Sommer, 2019). Dengan demikian, era ini tidak hanya fokus pada efisiensi produksi, tetapi juga nilai-nilai kemanusiaan dan keberlanjutan global.

2.6 Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3 Penelitian Relevan

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nur Khoiri, 2021	Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar peserta didik. Penentuan sampel penelitian dengan menggunakan teknik cluster random sampling sehingga diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji Bartlett. Uji hipotesis menggunakan uji t dan efektivitas model pembelajaran inkuiri dilihat dari uji Gain. Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh skor thitung > ttabel ($4,93 > 1,67$), sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri efektif terhadap hasil belajar. Analisis Gain kelas eksperimen mempunyai kriteria tinggi (0,70) dan kelas kontrol mempunyai kriteria sedang (0,48).
2	Endang Lovisia, 2018	Pengaruh model pembelajaran Inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar	tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar fisika Peserta didik. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen murni yang dilakukan dengan adanya kelompok pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Lubuklinggau. Sampel diambil secara acak dengan cara pengundian, sehingga didapat kelas X1 sebagai kelas eksperimen diberikan pembelajaran Inkuiri terbimbing dan X2 sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode ceramah. Teknik pengumpulan data

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			menggunakan teknik tes. Berdasarkan hasil analisis data post-test dengan taraf kepercayaan 5% didapat $t_{hitung} = 2,61$ dan $t_{tabel} = 2,02$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar Fisika Peserta didik Kelas X SMAN 6 Lubuklinggau.
3	Roswita Lioba Nahak, Vera Rosalina Bulu, 2020	Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantu Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Saintifik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan jenis nonequivalent control group design dengan jumlah populasi 34 peserta didik serta teknik penarikan sampel jenuh dengan jumlah sampel 34 peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan soal tes dan studi dokumentasi serta teknik analisis data menggunakan uji independent t-test dan uji effect size. Hasil penelitian menunjukkan terdapat efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantu LKS berbasis saintifik terhadap hasil belajar IPA kelas VI SDI Bakunase Kupang yang dibuktikan dengan hasil uji rata – rata nilai kelas kontrol lebih kecil dari kelas eksperimen yaitu $68,24 < 79,41$ dan berdasarkan nilai sig. (2-tailed) $> \alpha$ yakni $0,001 < 0,05$, maka terdapat perbedaan rata – rata nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta hasil uji effect size sebesar 0,85 sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantu LKS berbasis saintifik memiliki efektivitas terhadap hasil

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			belajar IPA kelas VI di SDI Bakunase Kupang.
4	Sutarningsih, N. L. (2022).	Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahapan pra siklus, prestasi belajar peserta didik hanya mencapai 63,65 dengan ketuntasan belajar 38,46%. Pada siklus I, meningkat menjadi 68,85 dengan ketuntasan belajar 65,38%. Pada siklus II meningkat menjadi 75,19 dengan ketuntasan belajar 88,46%. Maka, penerapan model Inquiry dalam pelaksanaan proses pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V SD. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar serta prestasi belajar peserta didik.
5	Muliani, N. K. D., & Wibawa, I. M. C. (2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, pada peserta didik kelas V semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 di SD Gugus III Kecamatan Marga. Penelitian ini menggunakan rancangan “non-equivalent post test only control group design”. Dari delapan sekolah yang ada di SD Gugus III Kecamatan Marga yang menjadi populasi dalam penelitian, terpilih dua sekolah untuk sampel penelitian dengan teknik random sampling sederhana. Hasilnya yaitu SD N 2 Kuwum sebagai kelompok eksperimen dan SD N 6 Marga sebagai kelompok kontrol. Penelitian menggunakan instrumen tes yang berjumlah 30 soal objektif terdiri dari soal C2-C5. Dalam uji hipotesis penelitian ini

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			menggunakan uji statistik yaitu Uji-t. Berdasarkan perhitungan ditemukan bahwa hasil Uji-t diperoleh $t_{hitung} = 13,828$ dan $t_{tabel} = 2,021$ yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah 23,88 dalam kategori tinggi, sedangkan peserta didik yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional memiliki rata-rata skor 13,37 dengan kategori sedang. Jadi model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik, serta model pembelajaran ini perlu diterapkan agar hasil belajar peserta didik di sekolah menjadi lebih baik.
6	Tohir, A. (2020).	Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 27 Tegineneng	Berdasarkan penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 27 Tegineneng. Hal ini dibuktikan dari hasil Uji Wilcoxon bahwa $Asymp.Sig.(2-tailed)$ adalah $0.000 < 0.05$.
7	Wulansari, P. T., Ansori, I., & Yennita, Y. (2018).	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik	Hasil analisis data aktivitas guru siklus I diperoleh skor rata-rata 19 (cukup), siklus II menjadi 24 (baik). Hasil analisis data observasi aktivitas peserta didik siklus I diperoleh skor rata-rata 19 (cukup), siklus II menjadi 24 (baik). Selanjutnya data hasil belajar peserta didik siklus I dianalisis berdasarkan kriteria ketuntasan belajar klasikal dan diperoleh

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 80,56% yang termasuk kedalam kriteria belum tuntas dan pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan ketuntasan belajar klasikal yaitu 90,67% dan termasuk dalam kriteria tuntas. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
8	Putri, N. P. L. K., Kusmariyatni, N., & Murda, I. N. (2018).	Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA	Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio-visual dan kelompok peserta didik yang dibelajarkan tidak menggunakan model inkuiri terbimbing. Hal ini diketahui dari hasil analisis hipotesis dengan uji-t, hitung lebih besar dibandingkan dengan ttabel ($t_{hitung} 4,30 > t_{tabel} 1,67$), dengan perhitungan rata-rata skor hasil belajar IPA kelompok eksperimen adalah 22,24, lebih besar dari rata-rata skor kelompok kontrol yaitu 17,90. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media audio-visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA peserta didik SD kelas IV di Gugus IV Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018.
9	Asni, A., Wildan, W., & Hadisaputra, S. (2020).	Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing Terhadap hasil belajar kimia peserta didik	Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 75,33 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 54,1. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} (8,33) > t_{tabel} (2,04)$ pada taraf signifikan 5 %

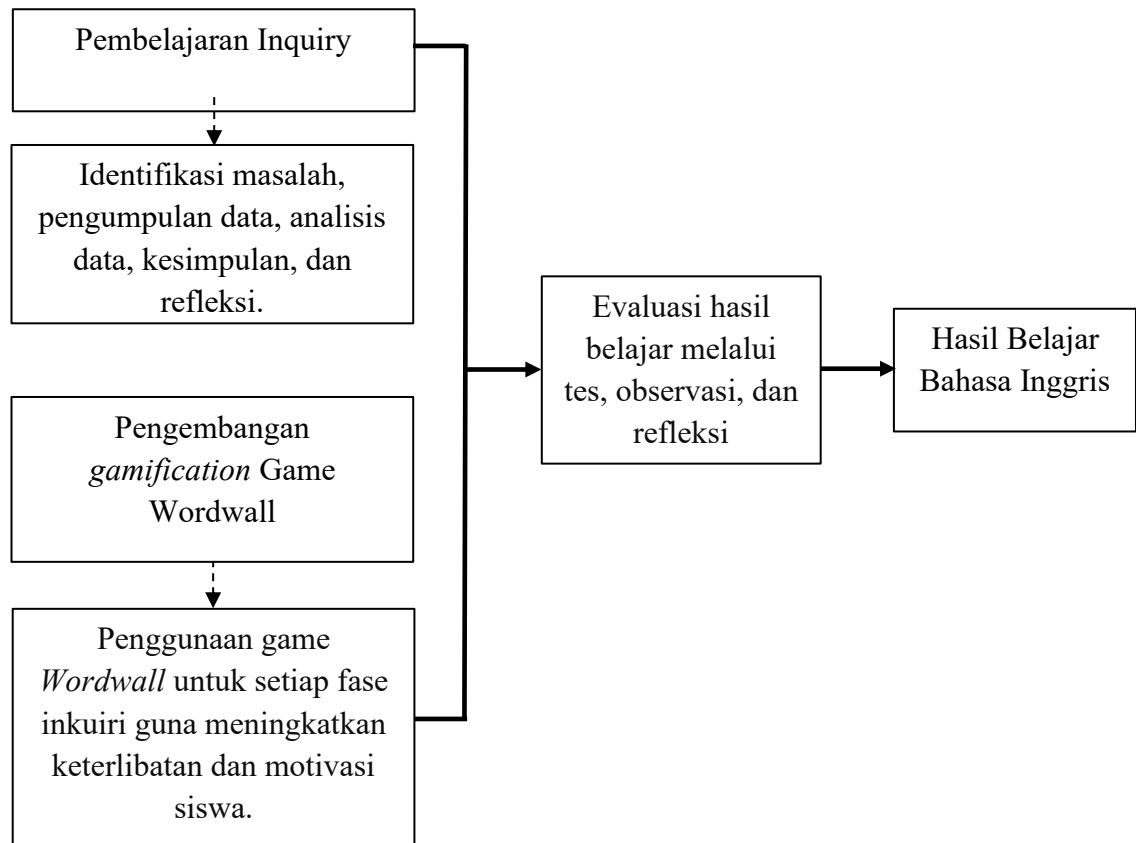
No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		materi pokok Hidrokarbon pada kelas xi ipa sman 1 woha tahun Ajaran 2019/2020	sehingga Ho ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kimia peserta didik materi pokok hidrokarbon pada kelas XI IPA SMAN 1 Woha tahun ajaran 2019/2020.
10	Islami, M., & Soekamto, H. (2022).	Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik	Hasil temuan penelitian diperoleh rata-rata skor kelas eksperimen lebih besar (80,50) dari pada rata-rata kelas kontrol (74,63). Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikansi dari keefektifan model pembelajaran inquiry menggunakan quizizz multimedia berbasis gamification terhadap pengaruh kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis pada mata pelajaran Geografi.
11	Purnomo, C. (2021).	Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar	Penelitian di SMK Negeri 1 Udanawu Blitar menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami teks deskriptif lisan dan tulisan. Sebelum penerapan model ini, hasil belajar siswa tergolong rendah. Setelah diterapkan, terjadi peningkatan yang signifikan, baik dalam aspek kognitif maupun afektif siswa
12	Asnafiah, E. (2021).	Meningkatkan Motivasi Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Menggunakan Media Gambar Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Balikpapan	Penelitian di SMP Negeri 2 Balikpapan menemukan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis teks deskriptif Bahasa Inggris. Sebelum penggunaan media gambar, motivasi dan hasil menulis siswa rendah. Setelah penerapan media gambar, terjadi peningkatan motivasi dan kualitas tulisan siswa.

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
13	Yusril, Y. (2022).	Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Teks Deskriptif melalui Model Problem Based Learning di kelas VII SMPN 5 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat.	Penelitian di SMPN 5 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami teks deskriptif Bahasa Inggris. Sebelum penerapan model ini, hasil belajar siswa rendah. Setelah penerapan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman teks deskriptif siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

Meningkatnya kebutuhan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran semakin penting untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Analisis awal menurunnya hasil belajar bahasa Inggris di SMP Negeri 32 Bandar Lampung, disebabkan karena minimnya pengetahuan guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, kurangnya inovasi dan kreativitas dalam menunjang proses pembelajaran mengindikasikan dibutuhkan suatu terobosan dalam menindaklanjuti permasalahan dari penurunan hasil belajar Bahasa Inggris tersebut. Untuk itu penelitian ini akan mengembangkan pengembangan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *game word wall digital* untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa inggris abad 21. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Gambar 2.3 Bagan kerangka berpikir



2.8 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- Ho** : Ada pengaruh Pengembangan Media *Gamification* Pembelajaran *Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VII
- Ha** : Tidak ada pengaruh Pengembangan Media *Gamification* Pembelajaran *Inquiry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VII

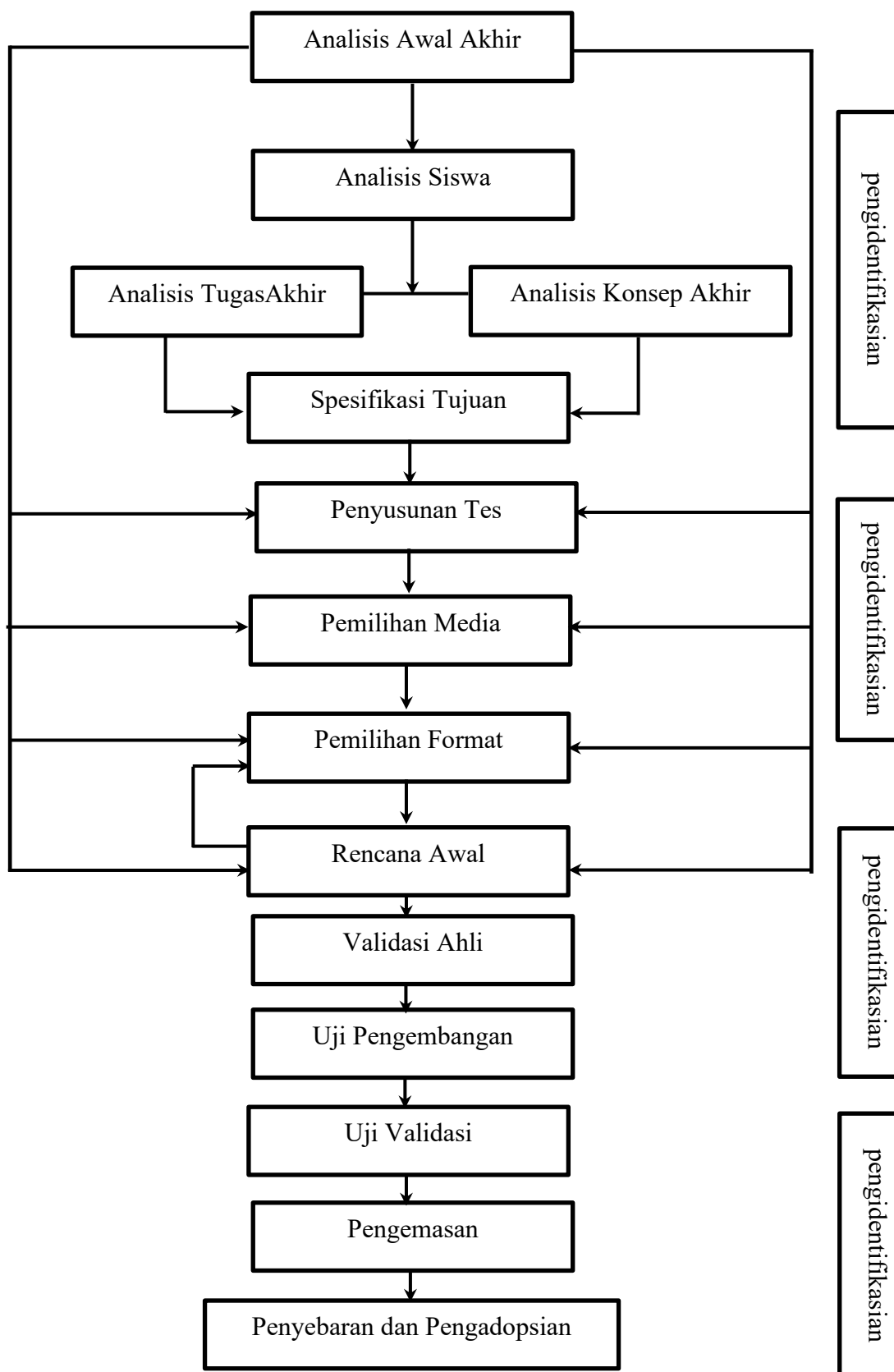
III. METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pop-up. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media pop-up pada materi organisasi kehidupan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2016: 407) Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur pengembangan Model 4-D
(Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6:9)

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

1. Analisis Awal (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan pengembangan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification* untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris abad 21. Pada tahap ini dimunculkan fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan yang diharapkan.

2. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik hasil belajar, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

3. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan. KD yang akan digunakan yaitu Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait orang, benda dan tempat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks (P4).

4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam pengembangan model pembelajaran inquiry berbasis game *wordwall*. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian

kompetensi, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media model pembelajaran inquiry berbasis game wordwall.

3.2.2 Tahap Perencanaan (*design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media model pembelajaran *inquiry* berbasis *gamification*. Tahap perencanaan ini meliputi:

1. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran.

2. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

3. Pemilihan Format (*format selection*)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan

format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*, membuat desain, yang dikemas dalam bentuk modul ajar.

4. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall* yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall* sebelum diproduksi. Kemudian revisi setelah mendapat saran perbaikan dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*, Yang sudah revisi Berdasarkan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

1. Validasi Ahli

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi pengembangan model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*. sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. pengembangan model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*. yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh ahli materi/ bahasa Inggris dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media. Setelah draf I divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

2. Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *inquiry* berbasis game

wordwall dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*.

3.2.4 Tahap Desiminasi (*disseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall* secara terbatas kepada guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 32 Bandar Lampung untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Inggris.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 32 Bandar Lampung. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 128 peserta didik. Secara rinci dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Jumlah peserta didik kelas VII

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII A	32
2	VIII B	32
3	VIII C	32
4	VIII D	32
Jumlah		128

Sumber: data peserta didik

3.4.2 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Teknik ini digunakan karena populasi atau masing-masing kelas mempunyai kemampuan rata-rata yang relatif sama. Adapun sampel penelitian

yang digunakan pada penelitian berjumlah 90 orang peserta didik yang diambil dari empat kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C dan VII D.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Berdasarkan judul penelitian model pembelajaran *inquiry* berbasis game *word wall*, variabel X Model pembelajaran *Inquiry* berbasis game *wordwall*. Sedangkan variabel Y pada penelitian ini adalah Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik.

3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

1. Potensi dan kondisi dapat diartikan sebagai kemungkinan suatu produk dikembangkan di dalam suatu kawasan tertentu berdasarkan permasalahan yang timbul.
2. Proses pengembangan, adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh seseorang dalam menyusun alur pengembangan suatu produk
3. Efektivitas capaian belajar sesudah perlakuan pembelajaran
4. Karakteristik adalah sifat yang khas atau penting dari suatu objek, konsep, atau fenomena.

3.6.2 Definisi Konseptual

Definisi Operasional dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan yaitu:

1. Potensi dan kondisi dikembangkannya model pembelajaran *inquiry* berbasis game *word wall*, yaitu dilihat dari kondisi permasalahan yang timbul dari menurunnya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dan memiliki potensi untuk dikembangkannya suatu produk pengembangan pembelajaran.
2. Proses pengembangan, adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam menyusun produk yang dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan.

3. Efektivitas produk adalah suatu produk yang dikembangkan dalam hal ini adalah model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall* setelah diuji cobakan mampu mencapai hasil yang diharapkan baik atau sangat baik.
4. Karakteristik dari pengembangan model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall* mengacu pada atribut-atribut yang mendefinisikan jenis pengembangan tersebut dan mempengaruhi cara penggunaannya dalam konteks pembelajaran. Karakteristik-karakteristik tersebut membentuk landasan desain dan implementasi model pembelajaran *inquiry* berbasis game *word wall* untuk memastikan efektivitasnya dalam memfasilitasi pembelajaran di SMP Negeri 32 Bandar Lampung.

3.7 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan di lapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar peserta didik. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk.

3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya

3.7.3 Instrumen

Menurut Arikunto (2016), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen kuesioner (angket) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, dan ahli media. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data dari hasil belajar peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan ditinjau dari indikator soal pada pelaksanaan pembelajaran.

1. Lembar Validasi

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian dari ahli terhadap model pembelajaran *inquiry* berbasis game *word wall*, dikembangkan. Hasil penilaian ini dijadikan dasar untuk perbaikan produk sebelum diujicobakan. Lembar validasi media diisi oleh ahli media. Lembar validasi media terdiri dari lembar penilaian kelayakan model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall* yang disusun menggunakan skala *Likert*. Penyusunan lembar validasi ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli materi dan ahli media yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi/ Bahasa

No	Indikator	Jumlah Butir
A. Aspek Kelayakan Isi		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
2	Kedalaman materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	1
3	Kebenaran konsep yang disajikan	1
4	Kelengkapan bahan ajar	1
5	Kebermanfaatan model pembelajaran <i>inquiry</i> berbasis game <i>wordwall</i>	1
B. Aspek Kebahasaan		
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	1
2	Efektifitas dan efisiensi bahasa	1
C. Aspek Penyajian		
1	Kejelasan tujuan dan indikator pada media	1
2	Kelengkapan informasi	1
3	Penyajian materi secara logis dan sistematis	1
4	Penyajian materi memotivasi peserta didik	1

Dimodifikasi dari Azhar Arsyad (2011)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media

No	Indikator	Jumlah Butir
A. Tampilan dan Konten		
1	Komposisi warna	1
2	Gambar	1
3	Huruf	1
4	Tata letak (layout)	1
5	Petunjuk Penggunaan	1

No	Indikator	Jumlah Butir
B. Karakteristik		
1	Penggunaan	1
2	Daya Tarik	1

Dimodifikasi dari Paul Jackson (1993)

2. Lembar Respon Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terhadap model pembelajaran *inquiry* berbasis game *wordwall*. yang dikembangkan. Penyusunan lembar respon peserta didik menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif peserta didik. Penyusunan lembar respon peserta didik ini dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen respon peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel berikut

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek	Sub-Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Materi	Kelayakan isi	Kedalaman materi sesuai perkembangan kognitif peserta didik	1
			Kelengkapan bahan ajar	1
			Pemanfaatan model pembelajaran <i>inquiry</i> berbasis game <i>word wall</i>	1
		Penyajian	Kejelasan tujuan dan indikator pada bahan ajar	1
			Penyajian materi secara logis dan sistematis	1
			Kelengkapan informasi	1
		Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah	1
2	Media	Tampilan dan Konten	Komposisi warna	1
			Huruf	1
			Tata Letak (layout)	1
			Petunjuk Penggunaan	1
		Karakteristik	Penggunaan	1
			Daya Tarik	1
Jumlah Total				14

Dimodifikasi dari Azhar Arsyad (2011), Paul Jackson (1993) dan Donna & Camille (2006).

3. Instrumen Kemenarikan

Instrumen kemenarikan peserta didik berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan produk pengembangan. Berikut kisi-kisi angket kemenarikan peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kemenarikan Peserta Didik

Aspek	Indikator	Butir
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	2
Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi	3
	Kejelasan kalimat	4
	Kejelasan simbol dan lambang	5
	Kesesuaian contoh dengan materi	6
Manfaat	Kemudahan menggunakan bahan ajar berbentuk modul wordwall	7
	Peningkatan motivasi belajar	8

(Hake, 2015)

4. Tes Formatif

Tes formatif digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Tes berupa soal ditinjau dari indikator soal dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan jumlah 20 item soal (terlampir). Aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi dibawah ini.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi pendek dan sederhana terkait orang, benda dan tempat sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.4.1 Menentukan fungsisosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif terkait seseorang. 3.4.2 Menganalisis fungsi sosial, unsur kebahasaan dan struktur teks deskriptif terkait seseorang. 3.4.3 Menyimpulkan fungsi sosial, unsur kebahasaan dan struktur teks deskriptif terkait seseorang
4.4 Menyusun teks deskriptif lisan dan tulis, pendek dan sederhana, terkait orang, benda	4.4.1 Membuat teks deskriptif terkait seseorang

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks deskriptif lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi pendek dan sederhana terkait orang, benda dan tempat sesuai dengan konteks penggunaannya.	3.4.1 Menentukan fungsisosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif terkait seseorang. 3.4.2 Menganalisis fungsi sosial, unsur kebahasaan dan struktur teks deskriptif terkait seseorang. 3.4.3 Menyimpulkan fungsi sosial, unsur kebahasaan dan struktur teks deskriptif terkait seseorang
dan tempat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks (P4)	4.4.2 Mempresentasikan teks deskriptif yang telah dibuat terkait seseorang.

3.8 Teknik Analisis Data

Hasil masukan dan saran dari ahli desain, ahli media, ahli materi, ahli dan peserta didik menghasilkan data kualitatif, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif. Angket penilaian responden yang menghasilkan data kuantitatif diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Kriteria penilaian responden dirumuskan dengan menggunakan skala Likert, menggunakan skala skor 1-5 dengan pedoman analisa dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media berikut ini:

Tabel 3.7 Skala Likert

Penilaian	Pernyataan
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono, 2016

3.8.1 Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan angket yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik. uji coba dalam penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah sah atau belum, yaitu dengan cara menguji instrumen dengan uji validitas, reliabilitas dan uji t.

3.8.2 Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X = Jumlah skor X

Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka valid, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - r_{tabel}$.

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu SPSS 22. Dalam perhitungan uji validitas menggunakan lembar angket adapun hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.8. Hasil uji validitas instrumen

No	Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1.	Item Soal 1	0,463	0,4227	Valid
2.	Item Soal 2	0,465	0,4227	Valid
3.	Item Soal 3	0,451	0,4227	Valid
4.	Item Soal 4	0,456	0,4227	Valid
5.	Item Soal 5	0,471	0,4227	Valid
6.	Item Soal 6	0,471	0,4227	Valid
7.	Item Soal 7	0,465	0,4227	Valid
8.	Item Soal 8	0,479	0,4227	Valid
9.	Item Soal 9	0,518	0,4227	Valid
10.	Item Soal 10	0,540	0,4227	Valid
11.	Item Soal 11	0,496	0,4227	Valid
12.	Item Soal 12	0,747	0,4227	Valid
13.	Item Soal 13	0,464	0,4227	Valid
14.	Item Soal 14	0,517	0,4227	Valid
15.	Item Soal 15	0,451	0,4227	Valid
16.	Item Soal 16	0,458	0,4227	Valid

No	Item Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
17.	Item Soal 17	0,475	0,4227	Valid
18.	Item Soal 18	0,474	0,4227	Valid
19.	Item Soal 19	0,475	0,4227	Valid
20.	Item Soal 20	0,479	0,4227	Valid

Sumber: olah data excel

Berdasarkan olah data uji validitas dari 20 item pertanyaan, didapatkan bahwa 20 item pernyataan dinyatakan valid dengan skor diatas nilai r tabel 0,4227, sehingga 20 item pertanyaan dapat digunakan.

3.8.3 Uji Reliabilitas

Sedangkan untuk reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*.

$$r_{II} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_I^2} \right]$$

Keterangan :

r_{II} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σ_I^2 = Varian total.

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Tabel 3.9. Tingkat besarnya korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto: 2016

Adapun hasil uji reliabilitas penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel. 3.10 reliabilitas Statisstic

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,867	20

Berdasarkan hasil reliabilitas diperoleh koreksi sebesar 0,867 yang artinya tingkat reliabilitas instrument interprestasi tinggi.

3.8.4 Analisis Data Efektivitas

Analisis diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistic *N-Gain* sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

(g) = Gain ternormalisasi

S_t = Nilai *Posttest*

S_i = Nilai *Pretest*

S_m = Nilai *Maksimum*

Table 3.11 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan klasifikasinya

Rata-rata	Klasifikasi	Tingkat Efektivitas
N-gain > 70	Tinggi	Efektif
$30 \leq \text{N-gain} \leq 70$	Sedang	Cukup Efektif
N-gain , < 30	Rendah	Kurang Efektif

Situmorang, 2015

3.8.5 Analisis Data Kemenarikan

Kegiatan ini bertujuan memberikan gambaran presentase dan kategori dari setiap jawaban berdasarkan penilaian atau pertanyaan angket dan banyak sampel. Data hasil uji coba dari respon peserta didik. Data respon peserta didik digunakan untuk menilai kemenarikan modul dan rekapitulasi data respon peserta didik

Tabel 3.12 Tabulasi data angket respon peserta didik

No	Aspek	Perolehan Skor	Rata-Rata	Ketegori
1	Tampilan			
2	Penyajian Materi			

No	Aspek	Perolehan Skor	Rata-Rata	Kategori
3	Manfaat			

Respon pengguna dari peserta didik direkapitulasi dan dihitung nilai presentase akhir. Kemudian nilai presentase akan menentukan kriteria kemenarikan modul sebagai berikut:

Tabel 3.13 Presentase dan Kategori Kemenarikan

Presentasi	Kategori
0-20	Sangat Tidak Menarik
21-40	Tidak Menarik
41-60	Cukup Menarik
61-80	Menarik
81-100	Sangat Menarik

(Hake, 2015)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Potensi dan Kondisi dikembangkannya pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification* untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris abad 21
Potensi dan kondisi pengembangan menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification* memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris abad 21 di SMPN 32 Lampung. Potensi tersebut mencakup sumber daya yang tersedia, kondisi peserta didik, kompetensi guru, penggunaan teknologi, dan materi yang relevan serta menarik. Dengan memanfaatkan potensi ini secara optimal, seperti lingkungan belajar yang mendukung, sumber daya teknologi yang memadai, dan pendekatan yang inovatif, model ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, pengembangan ini dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan zaman abad 21
2. Proses pengembangan pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification* untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris abad 21
Proses pengembangan mengikuti model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). yang sistematis dan terstruktur. Proses ini meliputi tahap penetapan kebutuhan dan potensi, perancangan kegiatan yang menarik dan relevan, pengembangan media dan materi berbasis teknologi, serta tahap diseminasi produk kepada guru dan peserta didik. Melalui proses ini, model pembelajaran yang inovatif dan interaktif berhasil dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Dengan demikian, proses pengembangan ini mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman abad 21, yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Efektivitas pengembangan pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification* untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa inggris abad 21

Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui tes kemampuan peserta didik yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, menunjukkan bahwa penggunaan model *inkuiri* berbasis *gamification*, seperti dengan aktivitas *Wordwall* dan permainan interaktif, mampu meningkatkan penguasaan materi teks deskriptif dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, model ini juga mampu memperkuat aspek kognitif dan afektif peserta didik, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

4. Karakteristik media pengembangan pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification*
Karakteristik dan daya tarik media pengembangan model pembelajaran *inkuiri* berbasis *gamification* terletak pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media ini menggunakan elemen *gamification* seperti permainan dan aktivitas berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini mampu menyediakan variasi aktivitas yang dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa, serta mempermudah mereka memahami materi melalui pendekatan yang kontekstual dan berbasis permainan. Dengan demikian, media ini tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara aktif dan kreatif.

5.2 Saran

1. Pengembangan dan penyempurnaan materi pembelajaran. Disarankan untuk melakukan penyesuaian dan pengembangan materi pembelajaran agar lebih kontekstual dengan situasi dan kebutuhan peserta didik di berbagai sekolah, khususnya di SMP Negeri 32 Bandar Lampung. Penambahan variasi aktivitas dalam media *Wordwall* juga perlu dilakukan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar peserta didik.

2. Pengujian efektivitas model secara luas. Dianjurkan untuk melakukan uji coba model pembelajaran inkuiri berbasis gamification secara lebih luas, meliputi beberapa sekolah lain dengan karakteristik berbeda guna memastikan keefektifan dan keobjektifan dari model yang dikembangkan.
3. Pengembangan media dan strategi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik serta strategi penerapan yang lebih inovatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Afnidar., (2015), Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri dan Kepercayaan Diri Terhadap Keterampilan Proses Sains Biologi Peserta didik Pada Topik Pencemaran Lingkungan Di SMA Negeri 1 Mutiara Pidie, *Jurnal Jesbio*, 5 (1): 9-19.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ai Muflihah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 152–160.
- Anam, K., (2016), *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*, Pustaka pelajar, Yogyakarta.
- Anggraini, P., & Sani, R. A. (2015). The effect of scientific inquiry learning model and creative thinking ability on science process skills of students. *Jurnal Pendidikan Fisika Unimed*, 4(2), 47-54.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Ashton, T. S. (1997). *The Industrial Revolution 1760-1830*. Oxford University Press.
- Asnafiah, E. (2021). Meningkatkan Motivasi Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris Menggunakan Media Gambar Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Balikpapan. *Jurnal Basataka (JBT)*, 4(2), 85-92.
- Asni, A., Wildan, W., & Hadisaputra, S. (2020). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar kimia peserta didik materi pokok hidrokarbon. *Chemistry Education Practice*, 3(1), 17-22.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Brown, A. L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *The*

- Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178.
https://doi.org/10.1207/s15327809jls0202_2
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2014). *The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies*. W. W. Norton & Company.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Blackwell Publishers.
- Chandler, A. D. (1977). *The Visible Hand: The Managerial Revolution in American Business*. Harvard University Press.
- Collins, A., & Stevens, A. L. (1982). Goals and strategies of inquiry teachers. In R. Glaser (Ed.), *Advances in instructional psychology* (Vol. 2, pp. 65–119). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dwi, Yulianti, Pratiwi, I., & Dwijananti, P. (2017). Problem Based Instruction Berbantuan Lks Berpendekatan. *Journal; Unnes Physics Education Journal*, 6(2).
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Index.
- Eny, W. (2018). Penilaian Kompetensi Peserta didik Abad 21. Seminar Nasional Edusaintek, 6-19.
- Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. (2021). *Penerapan media berbasis word wall untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar negeri 127 kota jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Fitriyani, I., C. Z. Fitriyah dan F. S. Utama. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV”. *Jurnal Profesi Keguruan*, Volume 5, Nomor 1, (76-82).
- Freeman, C., & Louçã, F. (2001). *As Time Goes By: From the Industrial Revolutions to the Information Revolution*. Oxford University Press.
- Fu, M., Nurwahidin, M., & Yulianti, D. (2022). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia universitas lampung*, 1(1), 11–18.

- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research: An Introduction* (8th ed.). Pearson Education.
- Gunawan, Lilik Kustiani, dan Lilik Sri Hariani. (2018) “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik,” *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* (JPPI), 12 (1).
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamidah, N., & Supriyadi, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123-130.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99–107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Hobsbawm, E. J. (1968). *Industry and Empire: From 1750 to the Present Day*. Penguin Books.
- Inarotul, Rangga Firdaus, D. Y. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Tematik Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1342–1354. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2458>
- Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 383-392.
- Jackson, P. R., Wall, T. D., Martin, R., & Davids, K. (1993). New measures of job control, cognitive demand, and production responsibility. *Journal of applied psychology*, 78(5), 753.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching* (8th ed.). Pearson.
- Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. W. (2020). optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada guru mts massaratul mut’ allimin banten Pendahuluan meliputi : berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi , komunikasi dan. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 63–72.
- Kagermann, H., Wahlster, W., & Helbig, J. (2013). *Recommendations for implementing the strategic initiative INDUSTRIE 4.0*. National Academy of Science and Engineering.

- Karwono, Mularsih. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber. Belajar*. Depok: Rajagrafindo persada.
- Ketut Bali Sastrawan, I. P. S. (2020). Pembelajaran Berkualitas Berbasis Nine Instructional Events Teori Belajar Gagne. *Haridra Karya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(2).
- Khoiri, N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar: The Effectiveness of the Inquiry Learning Model on Learning Outcomes. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 2(1), 127-133.
- Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K., & Caspari, A. K. (2015). *Guided inquiry: Learning in the 21st century* (2nd ed.). Libraries Unlimited.
- Landes, D. S. (1969). *The Unbound Prometheus: Technological Change and Industrial Development in Western Europe from 1750 to the Present*. Cambridge University Press.
- Lase, A., & Ndruru, F. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35-44.
- Lasi, H., Fettke, P., Kemper, H.-G., Feld, T., & Hoffmann, M. (2014). Industry 4.0. *Business & Information Systems Engineering*, 6(4), 239-242.
- Lee, J., Bagheri, B., & Jin, C. (2018). Introduction to Cyber Manufacturing. *Manufacturing Letters*, 18, 18-23.
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(1), 1-10.
- Maesaroh, Aminah (2014) *Analisis Kesalahan Berbahasa Inggris Siswa Kelas V Dalam Menulis Teks Deskriptif Di Sekolah Dasar*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Manyika, J., Chui, M., Miremadi, M., Bughin, J., George, K., Willmott, P., & Dewhurst, M. (2017). *A Future That Works: Automation, Employment, and Productivity*. McKinsey Global Institute.
- Miarso, Y. (2011) . *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Miranda Islami, H. S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*

- Guru*, 5(2), 383–392.
- Mokyr, J. (1990). *The Lever of Riches: Technological Creativity and Economic Progress*. Oxford University Press.
- Muliani, N. K. D., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan video terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107-114.
- Müller, J. M., Kiel, D., & Voigt, K. I. (2018). What Drives the Implementation of Industry 4.0? The Role of Opportunities and Challenges in the Context of Sustainability. *Sustainability*, 10(1), 247.
- Nahak, R. L., & Bulu, V. R. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantu lembar kerja peserta didik berbasis saintifik terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 230-237.
- Nurhadi, D., & Mujiman. (2013). Model-model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20(2), 45-54.
- Nurlaela, Luthfiyah dan Ismayati, Euis.(2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Panis, I. C., Ki'i, O. A., Juan, F. A., & Freitas, M. L. F. (2025). Gamification-Based Learning Design with Wordwall to Improve Learning Activities and Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271-279.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children* (M. Cook, Trans.). New York, NY: International Universities Press.
- Prifti, L., Al Agha, K., Merdan, M., Trentesaux, D., & Boucher, X. (2020). Human-Centric Cyber-Physical Systems and Industry 5.0: A Review. *IEEE Access*, 8, 21827-21837.
- Purnomo, C. (2021). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53-57.
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Word Wall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Putri, N. P. L. K., Kusmariyatni, N., & Murda, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 153-160.

- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rifkin, J. (2011). *The Third Industrial Revolution: How Lateral Power Is Transforming Energy, the Economy, and the World*. Palgrave Macmillan.
- Riska Sari, A. (2017). *Pembelajaran Mufradat/Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Word Wall (Studi Eksperimen SMK Muhammadiyah 2 Lendah Kelas X)* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (4th ed.). Kencana.
- Santoso, singgih. (2014). *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta : Elex Media. Komputindo
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Schwab, K. (2017). *The Fourth Industrial Revolution: What It Means, How to Respond*. Foreign Affairs.
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, M., & Khairil, K. (2015). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia. *Jurnal EduBio Tropika*, 3(2).
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121-129.
- Sommer, L. (2019). Industrial Revolution—Industry 5.0: Are You Ready? *Manufacturing Leadership Journal*, 27(3), 24-31.
- Stearns, P. N. (2013). *The Industrial Revolution in World History*. Westview Press.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Suryabrata. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sutarningsih, N. L. (2022). Model pembelajaran inquiry untuk meningkatkan prestasi belajar IPA peserta didik kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 116-123.
- Suyanti, R. D. (2010). *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Thiagarajan, S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education. University of Minnesota.
- Tohir, A. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48-53.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulansari, P. T., Ansori, I., & Yennita, Y. (2018). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. *Di Alabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 27-33.
- Yusril, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Teks Deskriptif melalui Model Problem Based Learning di kelas VII SMPN 5 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 736-744.
- Yusuf Andrian dan Rusman. (2013). Century learning in curriculum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23.