



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih

**Zhenith Surya Pamungkas^{a,1*}, Alingga Randriwibowo^{b,2*}, Latifa Nur Ayu Wulansari^{b,2},
Nendra Gita Melina^{b,2}, Atik Purwasih^{b,2}**

a Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

b IAIN Metro, Indonesia

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima : 8 Juni 2021 Revisi : 13 September 2021 Dipublikasikan : 30 Desember 2021	<i>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE dengan menggunakan beberapa tahapan: (1) Tahap analisis, (2) Tahap desain, (3) Tahap pengembangan, (4) Tahap implementasi, (5) Tahap evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih yang berjumlah 10-15 siswa. Data diperoleh dari lembar angket motivasi dan hasil pretest dan posttest untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian dan pengembangan dikatakan berhasil jika media mendapatkan validitas dari para ahli, dan teruji secara praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah hasil dari nilai rata-rata IPS siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 84,83% , sedangkan hasil nilai rata-rata Ekonomi siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif Power Point sebesar 75,2%. Dalam pelaksanaannya kedua media pembelajaran ini telah mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPS siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 84,83% dan Power Point sebesar 75,2%.</i>
Kata kunci: Motivasi belajar Media pembelajaran	
Keywords: <i>Learning motivation Learning Media</i>	ABSTRACT <i>The purpose of this study was to determine how effective the development of wordwall interactive learning media was in increasing the learning motivation of seventh grade students of SMP Negeri 4 Gunung Sugih. The research used uses the ADDIE development research method by using several stages: (1) the</i>

analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, (4) the implementation stage, (5) the evaluation stage. The research subjects were grade VII students of SMP Negeri 4 Gunung Sugih, totaling 10-15 students. Data obtained from the motivation questionnaire sheet and the results of the pretest and posttest to measure the level of student motivation. Research and development is said to be successful if the media gets validity from experts, and is practically tested and effective in increasing student learning motivation. The results of this study are the results of the average score of students' social studies taught with interactive learning media, which is 84.83%, while the results of the average score of students who are taught using interactive learning media Power Point is 75.2%. In its implementation, these two learning media have been able to improve students' understanding and learning outcomes of social studies. The effectiveness of using interactive learning media is 84.83% and Power Point is 75.2%.

Copyright © 2021 (Zhenith Surya Pamungkas, dkk.) All Right Reserved

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang digunakan untuk mempersiapkan generasi muda dalam mempersiapkan dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka suatu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia. Dengan perkembangan teknologi hal ini ternyata berdampak pada bidang pendidikan. Mutu pendidikan dapat terwujud jika dalam proses pembelajaran dilakukan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, yakni baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor lainnya seperti pendidik/guru, fasilitas, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya ada hasil belajar yang diukur dengan efektif dan efisien yang berguna untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran.

Adapun masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu terletak pada lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori, hal ini menimbulkan rasa bosan pada diri siswa. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di

pelajari siswa itu kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akhirnya menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat menjadi faktor penentu dalam mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan lebih tidak hanya teori, namun bisa mempraktekan yang berguna untuk masa yang akan datang. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif akan semakin menambah kualitas belajar mengajar.

Namun, untuk mencapai hasil yang maksimal maka banyak faktor yang masih menjadi kendala. Media pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan itu sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa dalam belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Karena media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa pada saat proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan guru adalah metode tatap muka (ceramah) yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan, sehingga menyebabkan semangat dan motivasi siswa menurun. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai seorang guru maka harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai dengan baik.

Penelitian dan pengembangan biasanya sering dikenal dengan istilah *Research and Developmnet (R&D)*. Penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Pada dasarnya penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diuji cobakan ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang harus dilakukan

untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Agar produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan dalam membuat atau menyempurnakan sebuah produk sesuai dengan acuan kriteria produk yang telah dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu yang dihasilkan oleh suatu produk yang dibuat tersebut.

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pembahasan

materi dari seorang guru atau penyampai materi yang disampaikan kepada murid ataupun penerima materi.

Hamalik (1994: 12) bahwa "media pembelajaran adalah metode dan tehnik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran". Dari pendapat tersebut jelas bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran. Penggunaan media akan mendukung dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Variasi pembelajaran dapat ditampilkan dengan mudah dengan memanfaatkan media pembelajaran ini. Penumbuhan minat ini sangat didukung oleh media pembelajaran yang ada. Adanya media pembelajaran akan merangsang siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, sehingga optimalisasi kemampuan siswa akan mudah tercapai dengan pembelajaran yang optimal. Penguasaan materi lebih mudah dan kematangan belajar siswa meningkat. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran akan memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan kegairahan peserta didik selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan topik yang disampaikan.

Media Word Wall yakni media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa. Media Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan. Pada Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih dititik beratkan pada pemahaman anak secara penuh terhadap kosakata yang diberikan melalui melalui media Word Wall. Dan makna dibuat sejelas mungkin melalui penjelasan dari guru dengan media Word Wall. Ini juga menggambarkan alat untuk pengajaran kosakata yang dapat membantu guru memilih kosakata untuk dinding kata pada kelas yang akan dipelajari.

Menurut Wagstaff (1999: 5) wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media word wall ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Menggunakan media word wall ini siswa dapat mengembangkan membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Siswa dalam mengalami kesulitan dalam menemukan kosakata yang tepat, dapat melihat word wall sebagai bahan rujukannya.

a. Kelebihan Media Word wall

Menurut Wagstaff (1999:7) Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media word wall ini, antara lain:

- 1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa.
- 2) Menarik dan tidak monoton.
- 3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS.

b. Adapun beberapa kekurangan dari media word wall ini, yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual

Menurut Wagstaff (1999:11), cara atau langkah-langkah untuk menggunakan media word wall, yaitu:

- 1) Membuat agar mudah diingat dengan menggunakan kata-kata favorit pada tema tertentu.
- 2) Guru meminta siswa memperhatikan word wall yang berada di dinding kelas
- 3) Guru meminta siswa menyimak kemudian membagi siswa dalam beberapa kelompok
- 4) Guru meminta siswa mengerjakan game sesuai tema yang diberikan pada media word wall.

Motivasi belajar dari kata latin, yaitu *movere* yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara (2017: 93) mengatakan bahwa “*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism to ward the goal of a certain class*” (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Menurut Sardiman (2018: 73), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sadirman (1018: 75) adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan

memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan ADDIE, dengan 5 tahapan lima tahapan dalam model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan-tahapan tersebut antara lain (Mulyatiningsih, 2012: 202).

1. Tahap Analisis (Analysis) meliputi: analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi.
2. Tahap Desain (Design) meliputi: Perancangan Desain Produk, Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Materi, dan Jawaban serta Menyusun Instrumen Penilaian Produk.
3. Tahap Pengembangan (Development) meliputi: Pembuatan Produk, Validasi, Revisi I.
4. Tahap Implementasi (Implementasi) meliputi:

Desain uji coba produk dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (before-after) atau dengan membandingkan kelompok yang tetap berbasis metode lama. Dalam hal ini ada kelompok eksperimen dan kelompok-kelompok kontrol. Disini kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan diajar dengan metode mengajar baru, sedangkan kelompok yang berbasis metode mengajar lama disebut kelompok kontrol, (Sugiyono, 2015).

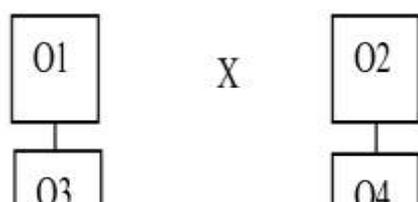
Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

- 1) Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini produk diuji cobakan kepada 10 – 15 siswa dari kelas VII SMPN 4 Gunung Sugih. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk.

Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol (Pretest-postest control group desain)

Jadi :



O₁ : Nilai awal kelompok eksperimen

O₂ : Prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode baru

O₃ : Nilai awal kelompok control

O₄ : Prestasi kelompok eksperimen setelah diajar dengan metode lama

2) Revisi II (jika diperlukan)

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan masukan dan saran darisiswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

3) Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk produk diuji cobakan kepada >20 siswa (satu kelas) dari kelas VII SMPN 4 Gunung Sugih. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

4) Revisi III (jika diperlukan)

Revisi tahap III dilakukan berdasarkan masukan dan saran darisiswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran wordwall. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pada tahap ini siswa diberi angket minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wordwall kemudian angket tersebut dianalisis.

Hasil dan pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis game wordwall didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum adanya media pembelajaran wordwall. Serta atas dasar analisis media pembelajaran IPS yang digunakan pada pembelajaran IPS kelas VII SMPN 4 Gunung Sugih. Media pembelajaran wordwall dikembangkan menggunakan model desain pengembangan ADDIE, dengan melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni tahap (analysis), tahap (design), tahap (development), tahap (implementation), dan tahap (evaluation).

Pengembangan media pembelajaran wordwall ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media online dan juga media cetak berupa media pembelajaran wordwall.
2. Media pembelajaran wordwall ini dikembangkan dengan menggunakan jiwa nasionalisme, kebangsaan, dan motivasi islami.
3. Bentuk fisik media pembelajaran wordwall ini berupa media online dan juga media cetak yang interaktif disusun dengan menggunakan variasi media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dll. Sesuai dengan ketentuan dengan karakter peserta didik, sehingga media pembelajaran wordwall ini dapat menarik untuk dijadikan bahan ajar.

Produk pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran wordwall dilakukan analisis yang meliputi tiga aspek materi/isi, aspek desain, dan aspek bahasa.

Berikut deskripsi media pembelajaran wordwa yang dikembangkan dari ketiga aspek.

1) Identitas Produk

Bentuk : Bahan online dan bahan cetak

Judul : Media Pembelajaran wordwall IPS

Sasaran : Siswa kelas VII SMPN 4 Gunung Sugih

2) Kajian Aspek Desain

1. Tipe Media

Tipe media yang digunakan pada media pembelajaran wordwall bervariasi dengan pertimbangan penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan antusias siswa dalam melakukan permainan, dan disarankan oleh ahli materi.

2. Gambar

Dengan adanya gambar pada pembelajaran wordwall ini diharapkan mampu memvisualisasikan tentang apa yang dipelajari pada setiap item, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

3) Kajian Aspek Desain dan Materi

Kajian tentang aspek desain materi pada media wordwall sebagai berikut.

a. Media Wordwall

Media wordwall dibuat dengan sangat menarik, sehingga siswa memiliki keinginan dan ketertarikan untuk memainkan media pembelajaran wordwall ini, media game wordwall ini terdiri dari kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dll. Didalamnya dapat dibuat bermacam-macam gambar seperti, bendera, peta, rumah adat, tarian daerah, dll. Setiap gambar memiliki kegunaan tersendiri untuk memberikan pengembangan permainan dalam pembelajaran IPS.

b. Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan ini disusun dengan sederhana yang sesuai dengan teks dan gambar untuk memudahkan siswa dalam memahami game wordwall.

Untuk mengetahui media pembelajaran wordwall tersebut valid dan praktis dilakukan uji coba dalam hal ini adalah expert reviews. Validasi ini dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga karakteristik utama yaitu materi/isi IPS, desain media produk, dan pembelajaran IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah media pembelajaran ular tangga dilakukan validasi, maka kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli. Pada proses pengembangan media pembelajaran wordwall. Peneliti harus melakukan uji coba kepada siswa sebagai pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas VII SMPN 4 Gunung Sugih. Prototype yang dilakukan uji coba lapangan mendapat presentase 80% sehingga dikonverensikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Media pembelajaran wordwall dapat dilakukan oleh seluruh siswa.

Hal terpenting dari media word wall ini adalah kemampuan untuk membuat pembelajaran berinteraksi dengan murid. Banyak penelitian yang melandaskan pentingnya siswa menciptakan berbagai visual untuk membuat koneksi dengan materi yang mereka pelajari yang dapat ditempatkan pada word wall (Blachowicz & Fisher, 2004; Cunningham, 2000; Ganz, 2008; Harmon, et al 2009; Wagstaff, 1999). Akhirnya, word wall kondusif untuk interaksi guru-siswa, yang selanjutnya memperkuat proses belajar (Cunningham, 2000; Harmon, et al 2009; Harmon & Kiser, 2009; Rycik, 2002; Wagstaff, 1999). Beberapa penelitian telah menunjukkan, menampilkan word wall tidak seefektif berinteraksi dengannya. Konsekuensinya, word wall yang interaktif

memberikan kesempatan untuk menggabungkan penggunaan strategi instruksional pembelajaran yang efektif. Pada umumnya, penelitian yang terkait penggunaan media word wall untuk membantu pembelajaran di kelas dilakukan dalam mata pelajaran bahasa untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing.

Namun seiring dengan perubahan paradigma tentang fungsi word wall yang bukan semata untuk mendukung ranah pembelajaran bahasa saja, para peneliti mulai mencoba untuk mengaplikasikan penggunaan word wall pada mata pelajaran lainnya di semua tingkat pendidikan. hasilnya, penggunaan word wall pada pembelajaran lain juga efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah tentang penggunaan word wall sebagai media pembelajaran IPS di kelas. Selain itu, penelitian tentang penggunaan media pembelajaran word wall pada mata pelajaran lain juga relevan dalam bahasan dalam penelitian ini.

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif pada Pembelajaran IPS telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai prinsip desain pesan pembelajaran. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran maupun motivasi belajar siswa. Karena itu dalam prosesnya penelitian ini dilakukan dengan diawali studi pendahuluan, kemudian mendesain media pembelajaran, melakukan validasi produk dan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan analisis data validasi dari ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli rekayasa perangkat lunak yang dilanjutkan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan siswa sebagai pengguna. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran wordwall adalah konsep yang disajikan mudah dipelajari, dipahami dan sistematis.

Media pembelajaran ini memberi kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, belajar lebih cepat, mandiri dan tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi serta soal latihan yang bervariasi. Adanya pengulangan yang harus dilakukan saat jawaban salah menjadikan siswa lebih memahami materi. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran secara klasikal maupun individual.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli rekayasa perangkat lunak dan siswa selaku pengguna media pembelajaran interaktif ini, bertujuan untuk menggali beberapa aspek yang lazim dalam proses pengembangan suatu produk. Variabel-variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata sangat baik. Adapun variabel media pembelajaran yang dinilai meliputi kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, pemrograman, dan kegrafikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dan melakukan kontrol langsung pada sumber informasi, sehingga siswa dapat mengendalikan dan memperoleh apa yang menjadi kebutuhannya, misalnya membaca sumber-sumber untuk materi Permintaan dan Penawaran, dan harga keseimbangan pasar yang mana telah disediakan dalam media pembelajaran interaktif. Siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan yang telah dilengkapi dengan balikan dan pembahasan sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan dalam mengerjakan soal latihan tersebut. Media pembelajaran interaktif juga dilengkapi dengan rangkuman yang dapat membantu siswa memperoleh ringkasan materi pelajaran yang dipaparkan.

Pembelajaran dengan media interaktif juga memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Hal ini berbeda dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Power Point, siswa tidak berinteraksi langsung pada sumber informasi dan pembelajaran didominasi oleh guru yang menyajikan informasi secara linier atau satu arah. Hal ini terjadi karena pada media pembelajaran Power Point siswa mendapatkan sumber informasi hanya dari guru dan materi-materi yang ada pada power point tanpa bisa memperoleh balikan dari soal-soal latihan yang dikerjakan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Power Point menempatkan guru sebagai pelaku yang aktif, sementara siswa relatif pasif hanya menerima dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Guru menyampaikan materi secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai dengan baik dengan terfokus kepada kemampuan akademik. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki tingkat keefektifan yang lebih tinggi dari pada penggunaan media power point. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata IPS siswa yang yang diajar dengan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 84,83%, sedangkan hasil nilai rata-rata Ekonomi siswa yang yang diajar dengan media pembelajaran interaktif Power Point sebesar 75,2%. Dari data ini membuktikan

bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih baik dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS dari pada penggunaan media pembelajaran Power Point. Walaupun dalam penelitian diperoleh data bahwa hasil belajar IPS siswa lebih tinggi jika dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif daripada hasil pembelajaran IPS siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Power Point, namun dalam pelaksanaannya kedua media pembelajaran ini telah mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPS siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 84,83% dan Power Point sebesar 75,2%.¹

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal bahwa pembelajaran dengan media interaktif memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Power Point, siswa tidak berinteraksi langsung pada sumber informasi dan pembelajaran didominasi oleh guru yang menyajikan informasi secara linier atau satu arah. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki tingkat keefektifan yang lebih tinggi dari pada penggunaan media power point. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata IPS siswa yang yang diajar dengan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 84,83%, sedangkan hasil nilai rata-rata Ekonomi siswa yang yang diajar dengan media pembelajaran interaktif Power Point sebesar 75,2%. Dalam pelaksanaannya kedua media pembelajaran telah mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPS siswa. Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebesar 84,83% dan Power Point sebesar 75,2%.

Daftar Pustaka

- Andriani, Susi. 2016. "Pengaruh Moyivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* Volume 10 No 1.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Darajat, Zakiyah. 1998. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, cet. VII.
- Darsono M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

¹Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi", *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, Hal. 196-197

- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. 2017. "Teori Motivasi Belajar Mengajar dan Pengukurannya". Jakarta: Bumi Aksara.
- Imaliyah, Dewi Ayu. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di SMP MUHAMMADIYAH 15 LAMONGAN". *JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL*, Vol. 4, No. 2.
- Indriana, Dina. 2011. "Ragam Alat Bantu Media Pengajaran". Jakarta: PT Diva Press.
- Maghfiroh, Khusnul. 2018. "Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda". *Jurnal Profesi Keguruan, JPK* 4 (1).
- Miarso Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Rahmawati, Lulus Naila Maulina. "Model Pembelajaran Langsung Bermedia Word Wall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I DI SDLB-B", *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Ranggong, Nurcahaya, dkk. "Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Posona". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 2 No. 4.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, A.M. 2016. "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar". Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiati, A. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syah. 2003. *Minat Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi". *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 2, No. 2.
- Wagstaff, Janiel M. 1999. *Teaching Reading and Writing With Word Walls*. U.S.A: Schol-astic inc.
- Wardani, Wardani. 2021. RASAN TUE: BUDAYA PERKAWINAN SUKU PASEMAH (Rasan Tue: Marriage Culture of Pasemah Tribe). *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*. Volume 10 Issue 1 Page 1-16 Tahun 2021