



Artikel Penelitian – Naskah dikirim: 04/03/2024– Selesai revisi: 18/03/2024– Disetujui: 30/04/2024 – Diterbitkan: 31/05/2024

Edugame Wordwall: Media Pembelajaran Inovatif IPS Kelas 7 SMP Sunan Ampel Poncokusumo Materi Sosialisasi dalam Masyarakat

Cindi Griz Ella¹, Puspita Pebri Setiani², Nurcholis Sunuyeko³, Amanah Agustin⁴

Universitas Insan Budi Utomo, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3,4}

cindigriz@gmail.com¹, puspitapebrisetiani@budiutomomalang.ac.id²,

nurcholissunuyeko@budiutomomalang.ac.id³, amanahagustin@budiutomomalang.ac.id⁴

Abstrak: Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan memberikan dorongan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satu instansi pendidikan atau lebih tepatnya sekolah yang diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah SMP Sunan Ampel Poncokusumo karena saat ini masih lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional. Kebiasaan dalam menggunakan pembelajaran konvensional menghasilkan pembelajaran yang tidak menarik dan juga membuat capaian pembelajaran yang dinilai menggunakan tes menjadi rendah pada pembelajaran IPS kelas VII materi Sosialisasi Dalam Masyarakat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis game *Wordwall* untuk meningkatkan capaian belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas VIII SMP Sunan Ampel Poncokusumo pada materi Sosialisasi dalam Masyarakat di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa merasa puas dengan kemudahan penggunaan (56,33%), operasional (85%), dan efektivitas (80%) *Wordwall*. Selain itu, mereka merasa nyaman (93,33%), tertarik (84,84%), dan melihat peningkatan nilai tes secara keseluruhan. Peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* capaian belajar dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran meningkat.

Kata kunci: ilmu pengetahuan sosial, media pembelajaran, *wordwall*.

Edugame Wordwall: Innovative Learning Media for Social Studies Grade 7 Smp Sunan Ampel Poncokusumo Socialization Material in Society

Abstract: The advancement of technology in the field of education encourages the utilization of technology-based learning media in the teaching and learning process. One educational institution, specifically SMP Sunan Ampel Poncokusumo, is expected to adopt learning media in its teaching process, as it currently predominantly relies on conventional teaching methods. The habitual use of conventional teaching has resulted in unengaging learning experiences and low achievement, particularly in the evaluation of seventh-grade Social Sciences (IPS) lessons on the topic of "Sosialisasi Dalam Masyarakat" (*Getting to Know Society*). To address these issues, the researcher developed a learning media product based on the *Wordwall* game to enhance the learning outcomes of the students. The research employed the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) model as the development method, with 27 eighth-grade students at SMP Sunan Ampel Poncokusumo as the research subjects for the "Sosialisasi Dalam Masyarakat" topic in Social Sciences. The evaluation shows that students are satisfied with the ease of use (56.33%), operability (85%), and effectiveness (80%) of *Wordwall*. Additionally, they feel comfortable (93.33%), interested (84.84%), and observe an overall improvement in test scores. The findings indicate that the use of the interactive learning media *Wordwall* resulted in improved learning outcomes and increased student interest in participating in the lessons.

Keywords: learning media, social sciences, *wordwall*.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar dalam perubahan kehidupan manusia pada berbagai bidang. Dunia mulai beralih dari hal-hal yang bersifat analog atau konvensional dan menggunakan teknologi terutama teknologi digital yang mampu menawarkan kecepatan dan kemudahan dalam akses baik itu akses untuk operasional dan informasi. Munculnya teknologi digital pada era modern membuat manusia atau individu untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi itu sendiri serta menghasilkan inovasi-inovasi di berbagai bidang kehidupan (Rohman, et al. 2024).

Salah satu aspek kehidupan yang mengalami perubahan akibat keberadaan teknologi adalah pendidikan. Dalam konteks pendidikan, teknologi memberikan dampak besar dan dianggap sebagai tonggak dalam membuka pintu transformasi dan inovasi secara masif pada dunia pendidikan (Huda & Adiyono, 2023). Keberadaan teknologi mampu merevolusi pembelajaran dengan kemajuan-kemajuan perangkat teknologi yang membuat lingkungan pembelajaran menjadi dinamis dan terbuka serta kaya akan informasi akibat adanya keterbukaan informasi yang disediakan oleh kemajuan teknologi. Inovasi-inovasi pendidikan berdasarkan Arsyad, et al. (2023) dapat dilaksanakan dengan meliputi berbagai aspek dalam pendidikan seperti pengembangan kurikulum, inovasi pada pendidikan hingga pengimplementasi dalam infrastruktur pendidikan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor pendidikan. Dengan adanya perubahan yang begitu cepat, dunia pendidikan tidak dapat menghindari dari tuntutan untuk beradaptasi dengan era industri 4.0. Sebagai agen utama perubahan di lingkungan pendidikan, guru dituntut untuk siap menghadapi dan merancang strategi menghadapi tantangan masa depan. Mereka harus memiliki kemampuan untuk mengelola siswa dengan efektif di tengah kompleksitas teknologi yang terus berkembang, serta mampu menguasai penggunaan teknologi dengan baik (Budi Rahardjo & Harianto, 2024).

Dampaknya, respons dan pemahaman materi peserta didik mengalami keterbatasan karena kurangnya daya tarik dan interaktifitas dalam penyajian materi pembelajaran, sehingga sulit untuk dipahami (Andes et al., 2024). Faktanya, salah satu faktor penurunan semangat

peserta didik adalah kurangnya interaktifitas dalam penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, serta ketidaksesuaian media dengan gaya belajar peserta didik. Selain itu, keterbatasan pendidik dalam menggunakan media juga menjadi salah satu penyebabnya. Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pesan kepada murid-muridnya. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Ismiyati, 2024).

Dalam proses belajar mengajar, pendidik baik itu guru maupun dosen atau staf pengajar yang lain dapat menerapkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan termasuk di antaranya adalah media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan variasi dari metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Dalam Firdausi & Bashofi (2020) Arsyad (2011) menjabarkan bahwa media dapat diklasifikasikan menjadi dua pengertian yaitu fisik dan non fisik. Media secara fisik merupakan media yang berbentuk benda sehingga peserta didik dapat melihat, mendengar dan juga meraba dengan menggunakan indera-indera yang mereka miliki. Sementara itu, media yang termasuk dalam media non fisik dapat dartika sebagai suatu kandungan pesan dalam sebuah perangkat yang berisi materi-materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Menurut Firmadani (2020) media pembelajaran dapat membantu efektifitas dari proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi hingga capaian hasil belajar yang didapatkan oleh para peserta didik. Media pembelajaran akan memanfaatkan metode-metode pembelajaran yang membuat peserta didik terutama yang menjadi *digital native* untuk tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, mengutip Atsani (2020) media pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat visualisasi yang menarik dalam pembelajaran sehingga dapat memanfaatkan secara penuh kemampuan motorik dari peserta didik dan juga memanfaatkan seluruh indera yang dimiliki peserta didik sehingga mampu membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien termasuk peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran yang dilakukan dengan cara konvensional yang rawan dengan permasalahan di mana peserta didik atau siswa tidak dapat menerima materi yang diajarkan dengan maksimal.

Media pembelajaran atau media pendidikan bertindak sebagai saluran untuk menyampaikan pesan, yang diambil oleh peserta didik dan bahkan oleh pengajar itu sendiri. Pesan disampaikan melalui simbol-simbol komunikasi, baik itu simbol verbal (kata-kata tertulis atau lisan) maupun simbol non-verbal atau visual. Pesan ini dibentuk oleh pengajar atau sumber lainnya dan disampaikan melalui berbagai bentuk simbol komunikasi. Proses mengubah pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi dikenal sebagai encoding. Pengajar, sebagai fasilitator pembelajaran, dapat menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian pesan (Puspita, 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media yang berfungsi memantik motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah *Wordwall*. Nissa & Renoningtyas (2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah inovasi pembelajaran yang menyajikan pembelajaran yang menarik dengan menerapkan prinsip-prinsip permainan atau gim yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman dalam belajar peserta didik yang menyenangkan. *Wordwall* dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memikat yang melibatkan berbagai soal yang diberikan oleh guru sebagai tantangan atau kompetisi dalam sebuah gim. Mengutip pernyataan Agusti & Aslam (2022), *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat suatu pembelajaran yang menarik dengan membuat atau membangun suatu permainan dalam sebuah laman yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Panjaitan, et al. (2023) menyebutkan bahwa *Wordwall* memiliki kelebihan berupa antarmuka yang ramah untuk siswa serta dapat memberikan pengalaman belajar yang intuitif yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Namun, meskipun banyak media pembelajaran yang kini sudah berkembang dan salah satu di antaranya adalah *Wordwall*, peneliti masih menemukan bahwa terdapat instansi pendidikan terutama sekolah yang masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dan tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh SMP Sunan Ampel Poncokusumo khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Sosialisasi Dalam Masyarakat di jenjang

kelas VII. Dalam proses pembelajaran pada materi tersebut peneliti menemukan bahwa guru yang bertanggung jawab pada proses belajar mengajar di materi dan mata pelajaran tersebut masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan cara ceramah. Berdasarkan data yang diobservasi oleh peneliti dan juga observasi yang dilakukan secara empiris di kelas pada saat pembelajaran dilaksanakan, pembelajaran konvensional tersebut membuat peserta didik terlihat tidak fokus dalam belajar dan juga mendapatkan hasil belajar yang relatif buruk di mana rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa berada di bawah KKTP (Ketercapaian Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yaitu 78.

Maka dari itu, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti berupaya untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga capaian hasil belajar yang ada pada pembelajaran IPS pada materi Sosialisasi Dalam Masyarakat di kelas VII SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Peneliti berharap penelitian yang dilakukan akan dapat menjadi tonggak perkembangan penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar di SMP Sunan Ampel Poncokusumo terutama pada kelas VII mata pelajaran IPS pada materi Sosialisasi Dalam Masyarakat.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian R&D merupakan penelitian yang melakukan suatu proses investigasi yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu isu yang diteliti atau menciptakan suatu produk, proses atau sistem (Maydiantoro, 2021). Produk berdasarkan Maksun (2012: 79) menjabarkan bahwa produk dapat diartikan sebagai suatu perangkat baik perangkat keras maupun perangkat lunak seperti model pembelajaran yang bersifat interaktif atau suatu model konsultasi. Proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk desain sistem pembelajaran (Rayanto, 2020). Mengutip Cahyadi (2019) model pengembangan ADDIE dilakukan menggunakan 5 tahap dalam pengembangan yaitu (1) melakukan analisa terhadap kebutuhan, (2) penyusunan konsep produk yang akan dikembangkan, (3) pengembangan, (4) melaksanakan implementasi terhadap produk yang dibuat, dan (5) melakukan evaluasi terhadap produk yang diciptakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses pengembangan terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Sosialisasi Dalam Masyarakat di kelas VII SMP Sunan Ampel Puncokusumo.

Tabel.1 Skala Penilaian Validasi Produk

Interval	Kriteria
1	Sangat tidak layak
2	Tidak Layak
3	Layak
4	Sangat Layak

$$PSP = \frac{\text{nilai seluruh aspek}}{\text{Jumlah aspek}} \times 100\%$$

Tabel.2 Kriteria Kelayakan Hasil Validasi

Penilaian	Kriteria Kelayakan
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

$$PSA = \frac{\text{respons terpilih setiap aspek}}{\text{respons ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Tabel.3 Tampilan Design Media Wordwall

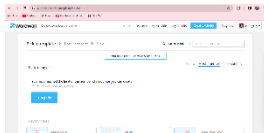
Tampilan	Keterangan
----------	------------



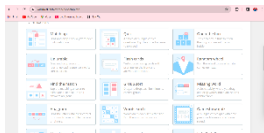
Tampilan halaman setelah klik link Media Wordwal berikut :
<https://wordwall.net/>



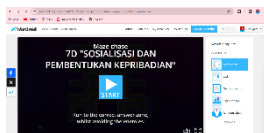
Tampilan saat log in Media Wordwall



Tampilan saat sudah masuk beranda Media Wordwall



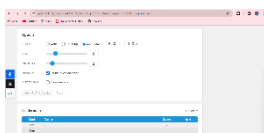
Tampilan jenis game edukatif dalam media Wordwall



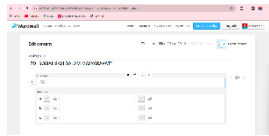
Tampilan media "Maze Game" saat di pilih



Tampilan mengubah tema media dan pengaturan huruf,



Tampilan pengaturan opsi media (waktu, Nyawa)



Tampilan editsoal pada Create Activity



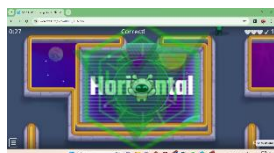
Tampilan pengaturan link sebelum dibagikan ke siswa



Tampilan saat link media sudah dibagikan ke siswa



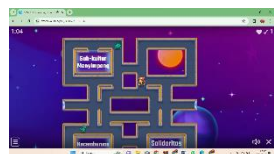
Tampilan media pada soal pertama



Tampilan saat siswa menjawab benar



Tampilan saat siswa menjawab salah



Tampilan siswa sebagai astronot kecil dimakan oleh monster pada Maze Game



Tampilan akhir dari implementasi media pada materi



Tampilan ringkasan hasil pengerjaan peserta didik kelas VII

Rank	Name	Score	Time
1st	Aditya Kurniawan	100	00:00
2nd	Aditya Kurniawan	100	00:00
3rd	Aditya Kurniawan	100	00:00

Tampilan peserta didik dengan nilai tertinggi dan waktu tercepat menjawab

No	Nama	Nilai	Persentase
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

Tampilan hasil tes peserta didik dengan media belajar Wordwall



Link akses media belajar Wordwall IPS kelas VII SMP Sunan Ampel Puncokusumo

https://bit.ly/Edugame_Wordwall

Pada tahap *development* peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat. Dalam melakukan validasi, peneliti meminta penilaian dari instruktur untuk kemudian digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi pertama pada media pembelajaran yang dibentuk bila dibutuhkan. Selanjutnya, peneliti melakukan validasi ulang terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat kepada guru IPS kelas VII SMP Sunan Ampel Puncokusumo selaku praktisi.

$$PSP = \frac{\text{nilai seluruh aspek}}{\text{Jumlah aspek}} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{70}{78} \times 100\%$$

$$PSP = 89,74\%$$

Data yang sangat layak didapatkan peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran yang disusun oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran pada kelas VII mata pelajaran IPS materi Sosialisasi Dalam Masyarakat dengan rata-rata presentase penilaian adalah 90,2% dari validator instruktur yang mencakup penilaian terhadap kemudahan penggunaan, fungsi dan komunikasi visual dan dari validator guru IPS yang termasuk dalam kategori sangat layak.



Gambar.1 Materi Sosialisasi dalam Masyarakat

Setelah melaksanakan tahap pengembangan dan mendapatkan validasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi

media pembelajaran berbasis *wordwall* yang sudah dibuat. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba secara langsung pada kelas VII berjumlah 27 peserta didik sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dibentuk sebelumnya.

Pasca dilakukan implementasi peneliti menilai tingkat kedisiplinan, tanggung jawab serta kolaborasi dari peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ditugaskan menggunakan tes formatif pada media gim edukatif *Wordwall*.



Gambar.2 Implementasi Media Wordwall

Tahap Evaluasi

Berdasarkan pendapat yang diberikan oleh pihak-pihak yang bertugas sebagai validator, peneliti menemukan bahwa gim yang dibuat dengan menggunakan *Wordwall* perlu diperjelas dalam sisi petunjuk penggunaan dari media tersebut dan juga mengalami permasalahan terhadap *font* yang memiliki ukuran yang terlalu kecil sehingga ukuran dari *font* tersebut perlu untuk diperbesar. Selain itu, perlu juga ada penjelasan mengenai hasil pengerjaan atau *review*.

Setelah dilakukan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*, berdasarkan hasil penelitian melalui kuisioner yang diisi oleh peserta didik, peneliti menemukan hasil dari kuisioner tersebut memperlihatkan bahwa 56,33% merasa puas dengan penggunaan media tersebut jika ditilik dari kemudahan penggunaan. Penemuan ini sejalan dengan temuan Purnamasari, et al.

(2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan kepuasan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Sementara itu, pada sudut pandang kemudahan dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* pada kegiatan belajar mengajar peneliti menemukan bahwa sebanyak 85% peserta didik menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi gim pembelajaran yang mudah untuk dioperasikan. Hasil yang sama ditemukan oleh Safitri & Rasyid (2022) yang juga menemukan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki tingkat kemudahan yang tinggi sehingga mayoritas peserta didik dapat mengoperasikan media pembelajaran *Wordwall* dengan mudah.

Pada konteks efektivitas dari penggunaan *Wordwall* untuk mengerjakan tugas yang diberikan, 80% peserta didik merasakan bahwa *Wordwall* membuat peserta didik lebih efektif untuk digunakan sebagai media dalam pengerjaan tugas. Hal ini membuktikan pernyataan (Nurfauziyah, et al. 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* akan memudahkan peserta didik dalam pengerjaan tugas karena media tersebut merupakan media yang interaktif.

Pada konteks selanjutnya, yaitu pada konteks kenyamanan peneliti menemukan pembuktian dari hasil penelitian yang diungkapkan oleh Fatimah, (2020) yang menyatakan bahwa *Wordwall* memberikan kenyamanan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peneliti menemukan berdasarkan hasil angket yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik, 93,33% menyatakan bahwa mereka nyaman dengan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar.

Segi keterbacaan, peneliti menemukan bahwa keterbacaan dari media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti pada proses belajar mengajar mendapatkan respon yang positif dari peserta didik karena 75% peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang memiliki kemudahan dalam keterbacaan ketika mereka menggunakan media pembelajaran tersebut.

Pada sudut pandang ketertarikan, peneliti menemukan bahwa hasil temuan berdasarkan kuisioner yang disebarkan, hasil tersebut sejalan dengan temuan Al Firdausi, et al. (2021) yang menemukan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar mengenai materi-materi yang diajarkan

dengan menggunakan media gim edukatif *Wordwall*. Hasil dari pengisian kuisioner yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa 84,84% peserta didik mengaku lebih tertarik terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.

$$PSA = \frac{\text{respons terpilih setiap aspek}}{\text{respons ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{28}{33} \times 100\%$$

$$PSA = 84,84\%$$

Terakhir peneliti juga menemukan adanya peningkatan pada nilai hasil tes yang didapatkan oleh peserta didik. Peningkatan ini sejalan dengan pernyataan yang diberikan oleh Aziz & Gantara (2021) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* mampu memberikan peningkatan terhadap nilai akademik yang didapatkan oleh peserta didik. Dalam hasil tes yang dilakukan peneliti menemukan rata-rata nilai yang didapatkan oleh peserta didik meningkat menjadi melebihi 78.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam tahap analisis, peneliti melakukan analisa terhadap kebutuhan terhadap perubahan pada teknik pengajaran yang dilakukan pada kelas VII SMP Sunan Ampel Poncokusumo di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Sosialisasi Dalam Masyarakat. Peneliti melakukan observasi bukan hanya pada kelas dan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa namun juga melakukan observasi terhadap fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Peneliti juga melakukan analisa terhadap kurikulum yang digunakan oleh pihak sekolah sebagai landasan proses belajar mengajar yang dilakukan.

Berdasarkan wawancara guru dan peserta didik, peneliti menemukan bahwa peserta didik dinilai tidak memiliki semangat belajar yang tinggi. Rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik tercermin pada nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik di bawah KKTP yang sudah ditetapkan yaitu 78. Sementara itu, dari sudut pandang murid peneliti menemukan bahwa peserta didik memang memiliki motivasi belajar yang rendah karena guru yang bersangkutan menggunakan pembelajaran secara konvensional yaitu pembelajaran satu arah yang menggunakan

metode ceramah. Wawancara yang dilakukan guru terhadap para peserta didik menemukan bahwa peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik karena pembelajaran yang bersangkutan tidak interaktif dan juga jarang memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan hasil temuan Badriah, et al. (2019) yang menemukan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung membuat peserta didik tidak aktif di dalam kelas dan memiliki hasil belajar yang relatif rendah.

Pada analisa yang dilakukan oleh peneliti mengenai fasilitas yang dimiliki oleh sekolah yang sekiranya dapat digunakan untuk membuat pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari peserta didik, peneliti menemukan bahwa sekolah memiliki laboratorium komputer dan juga memiliki LCD serta proyektor yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Sementara itu, pada kurikulum yang digunakan oleh SMP Sunan Ampel Poncokusumo, peneliti menemukan bahwa SMP Sunan Ampel Poncokusumo menggunakan kurikulum Merdeka Belajar yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran yang bersifat inovatif dan juga interaktif bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran inovatif dan interaktif yaitu Wordwall. Berdasarkan Choir & Abdullah (2021) pembelajaran yang menggunakan media interaktif mampu meningkatkan hasil pembelajaran dari peserta didik. Media Wordwall dapat menjadi media pembelajaran utama dalam menyajikan soal-soal yang disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan.

Pada tahap *design* peneliti melakukan analisa terhadap permasalahan yang terjadi di kelas yaitu permasalahan pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konservatif atau satu arah. Maka, untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengutip pernyataan Hasan, et al. (2021) media pembelajaran yang interaktif dan menarik merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri melalui ponsel yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik dan dapat menjadi pemicu dari respon peserta didik saat proses pembelajaran.

Berdasarkan dasar-dasar dan analisa tersebut, pembelajaran berbasis media

pembelajaran interaktif *wordwall* yang disusun oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 3.

4. Simpulan dan Saran

Dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas VII SMP Sunan Ampel Poncokusumo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan perubahan dalam teknik pengajaran. Berdasarkan temuan rendahnya motivasi dan kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran konvensional, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Implementasi *Wordwall* menunjukkan kepuasan dan efektivitas yang tinggi dari sudut pandang peserta didik, serta peningkatan nilai hasil tes. Setelah implementasi media pembelajaran interaktif *Wordwall*, evaluasi dilakukan untuk menilai kepuasan siswa dan efektivitas media tersebut. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa 56,33% siswa merasa puas dengan kemudahan penggunaan *Wordwall*, sesuai dengan temuan sebelumnya. Sebanyak 85% siswa merasa bahwa *Wordwall* mudah dioperasikan, dan 80% merasakan bahwa *Wordwall* efektif untuk mengerjakan tugas. Selain itu, 93,33% siswa merasa nyaman dengan penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Keterbacaan *Wordwall* juga mendapat respons positif dari 75% siswa. Selain itu, 84,84% siswa menyatakan peningkatan ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggunakan *Wordwall*. Hasil tes akademik juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi melebihi 78, konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan nilai akademik siswa. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dianggap sebagai solusi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Sunan Ampel Poncokusumo.

Daftar Pustaka

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Al Firdausi, A., Zamani, A. F., & Rahma, A. A. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz* di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182.
- Arsyad, M. N., Setiawati, D., & Firdausi, F. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia.

- Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 632–639.
- Atsani, K. H. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 627–634.
- Badriah, L., Abibudin, S., Z., & J. (2019). Inovasi Pembelajaran Tematik, Kendala dan Upaya Perbaikan Dalam Proses Pembelajaran. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(1), 47. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(1\).47-55](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(1).47-55)
- Budi Rahardjo, A., & Harianto, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Era Industri 4.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.748>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Choir, R. M., & Abdullah, A. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Pendekatan Matematik Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Assalafiyah Mlangi. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 12(2), 85. [https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(2\).85-91](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(2).85-91)
- Fatimah, S. (2020). Students' Vocabulary Mastery through Word Wall at SMPN 44 Surabaya. *JournEEL (Journal of English Education and Literature)*, 2(2), 22–33.
- Firdausi, F. U., & Bashofi, F. (2020). Media Movie Dalam Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Nasionalisme Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 10(1), 128. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.4505>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Huda, S., & Adiyono, A. (2023). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Pesantren Di Era Digital. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 371–387.
- Ismiyati, T. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Canva melalui Workshop. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 500–506. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.705>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Maksum, Ali. 2012. Metode Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurfauziah, N., Sjaifuddin, S., & Taufik, A. N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana untuk Siswa Kelas VII SMP. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 8(1), 15–23.
- Panjaitan, S., Sitepu, C., & Pintubatu, S. G. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe TA 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7088–7101.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Puspita, P. S. (2023). Media Pembelajaran Wartop (Wayang Karakter Tokoh Pahlawan) Untuk Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. *Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*. 1(2), 79-86.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2024). Literasi digital: Revitalisasi inovasi teknologi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 6–9.
- Safitri, M., & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56.