

**PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBAIS WORD WALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA EKONOMI FKIP ULM
MATA KULIAH EKONOMI KREATIF**

Fakmi Abdillah, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, Mastur
Universitas Lambung Mangkurat

Email: abdillahfahmi27@gmail.com, monryfng@ulm.ac.id, mastur@ulm.ac.id

Abstrack

The lack of use of interactive learning media used by educators in learning activities causes low student learning outcomes. The problems that occurred triggered researchers to look for solutions to these problems which aimed to improve student learning outcomes, create an active and effective classroom atmosphere. The aims of this research are (1) To find out the use of word wall-based interactive media to improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students in creative economics courses, (2) To find out how effective word wall-based interactive media is to improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students. studying creative economics. This research on the use of word wall-based interactive media uses quantitative research methods, the type of research used in this research is pre-experimental design type one group pretest-posttest. The results of this research show that the use of word wall-based interactive media can improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students in creative economics courses. Based on the research results, word wall-based interactive media in creative economics courses is suitable for use as learning media. suggestions from researchers for educators to use word wall-based interactive media for learning, as well as for future researchers to use this research as reference material for better research.

Keywords: Utilization, media, wordwall, creative economy

Abstrak

Kurangnya pemanfaatan media belajar interaktif yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Permasalahan yang terjadi memicu peneliti untuk mencari solusi terhadap permasalahan tersebut yang dimana bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terciptanya suasana kelas yang aktif dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif, (2) Untuk mengetahui bagaimana efektifitas media interaktif berbasis *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif. Penelitian pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* tipe *one group pretest-posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil

penelitian bahwa media interaktif berbasis *word wall* pada mata kuliah ekonomi kreatif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. saran dari peneliti agar pendidik dapat menggunakan media interaktif berbasis *word wall* untuk pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya supaya dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian yang lebih baik lagi.

Kata Kunci : Pemanfaatan, media, *wordwall*, ekonomi kreatif

Pendahuluan

Dalam duni abad 21 yang sekarang ini yang ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi diberbagai bidang. Teknologi informasi dan komunikasi ataupun ICT (information and Communication Technology) mengalami perkembangan yang sangat besar serta cepat dimana berdampak besar pada berbagai sektor termasuk pendidikan. pemanfaatan TIK dalam pendidikan meliputi peningkatan akses pendidikan, meningkatnya efisiensi dan kualitas belajar mengajar (Nugroho & Surjono, 2019). Komisi Pendidikan (Soehana, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi untuk belajar yaitu teknologi membuat pendidikan semakin berkembang, teknologi mendiukung pembelajaran individu, teknologi membuat pendidikan lebih ilmiah, teknologi pula menjadikan pembelajaran menjadi *powerful*.

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran, beberapa hal harus diperhatikan. Salah satunya adalah mengelola pembelajaran di kelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan bermanfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara guru dan siswa dengan harapan seseorang dapat berubah menjadi lebih baik (Wina, 2016). Dalam hal ini pembelajaran adalah upaya untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan, sehingga melalui pembelajaran yang lebih interaktif yang guru terapkan pada siswa diharapkan siswa akan meningkat hasil belajar.

Dalam proses belajar dan pembelajaran minat peserta didik terlihat kurang memuaskan karena pendidik hanya menyuguhkan materi saja tanpa adanya media yang lebih interaktif sehingga hal inilah yang menuntut pendidik agar lebih kreatif dalam memilah media interaktif yang dapat membangun suasana kelas yang diharapkan. Sehingga hasil belajar peserta didik diharapkan lebih meningkat. Maka media pembelajaran sangat mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampai pesan serta informasi pembelajaran. lingkungan belajar yang diolah dengan baik dapat membuat siswa mencerna dan mengerti materi pembelajaran (Anshor, 2018). Steffi Adami dan Muhammad Taufik Syastra (2018) berpendapat bahwa lingkungan belajar merupakan semua hal baik yang bersifat fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran, yang bisa menolong pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik, dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022 dengan mahasiswa ekonomi FKIP ULM, ditemukan beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran yaitu mahasiswa kurang memperhatikan dosen saat mengajar, adapun masalah lain yang ditemukan ialah terdapat beberapa mahasiswa yang tidak memperhatikan

penjelasan materi yang di sampaikan dosen. Hal ini dikarenakan mahasiswa merasa bosan, serta tidak fokus saat proses pembelajaran. Selain tidak memperhatikannya mahasiswa terhadap materi yang disampaikan mahasiswa juga ada yang memegang *handphone* dan berbicara dengan teman sebelahnya. Media yang digunakan dosen dalam menyampaikan materi hanya menggunakan PPT, dimana terlalu monoton dan kebanyakan tulisan di dalam PPT tersebut, sehingga fokus dan minat mahasiswa terhadap materi yang di sampaikan tidak memuaskan.

Oleh karena itu peneliti, memutuskan sebuah sumberdaya interaktif berdasarkan Tembok Kata, melalui minat pada mata kuliah Ekonomi Kreatif mahasiswa bisnis di FKIP ULM harus ditingkatkan. Harlina (2017) berpendapat bahwa *word wall* adalah trobosan berbagai lingkungan belajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru. Karena aplikasi *word wall* ini menekankan gaya belajar yang mencakup peran kegiatan siswa dengan mengikuti pembelajaran kompetitif atau pembelajaran penelitian dengan tema sebayanya. Menurut Paul B Dieldrich (dalam Sardiman, 2016) pembelajaran yang berpusat pada siswa di sini termasuk pembelajaran isiswa di dalam kelas. Seperti aktivitas visual (membaca), aktivitas lisan (pendidikan dan diskusi), mendengarkan (listening), menulis (melaporkan dan mempresentasikan), menggambar, aktivitas motorik (bermain), aktivitas mental (ingatan dan pemecahan masalah). Aplikasi *word wall* ini sangat cocok untuk dijadikan media interaktif di dalam kelas, untuk menarik minat belajar bagi peserta didik.

Penelitian digunakan relevan dengan yang dilakukan oleh (Windayani Ika Yunita Sari, 2021) yang berjudul “*word wall* sebagai media belajar interaktif daring dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar mahasiswa geografi pada mata kuliah geografi desa kota di masa Pandemi”. Media belajar interaktif berupa aplikasi *word wall* berbasis web yang digunakan dan diterapkan selama pandemi dan kuliah daring, dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam proses belajar daring.

Seerti apa yang sudah dijelaskan di atas, media pembelajaran yang kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Ekonomi Kreatif. Peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan dalam pemanfaatan media *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Ekonomi FKIP ULM Mata Kuliah Ekonomi Kreatif”.

Kajian Pustaka

Menurut AECT (Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan) tahun 1997, teknologi pendidikan merupakan usaha yang kompleks serta terintegrasi yang melibatkan, orang, proses, ide, peralatan, serta organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, mengimplementasikan, menilai, serta mengelola. Pemecahan masalah yang berlaku untuk seluruh aspek pembelajaran manusia. Namun...

Kawasan Pemanfaatan adalah tindakan penggunaan metode dan model instruksional, bahan dan juga peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. kawasan ketiga dalam teknologi pembelajaran adalah pemanfaatan.

Media interaktif adalah media yang mendorong siswa untuk mempraktekkan suatu keterampilan dan menerima umpan balik. Media interaktif adalah suatu sistem pembelajaran yang disajikan dengan materi gambar, audio dan video yang disajikan secara terkontrol sehingga siswa tidak hanya mendengar dan melihat gambar dan suara tetapi juga aktif menanggapi (Anitah, 2012). Bisa juga diartikan sebagai game edukasi komputer yang

berhasil menggabungkan fungsi dan keterampilan video game dengan bantuan keyboard komputer. Media interaktif disajikan dengan tanggapan siswa, masukan, atau perintah. Menurut Sudjana dan Rivai (Dewi, Kaniawati, & Suwarma, 2018), pengertian lingkungan belajar tergantung pada apa yang ingin dicapai dengan pembelajaran, cakupan materi dan tingkat kesulitan penguasaan media. Selain itu, poin terpenting dalam memberikan materi melalui lingkungan pembelajaran multimedia adalah guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan memadukan unsur- unsur yang ada dalam media ini (Nasir, Muhith, & Ideputri, 2011).

Word wall adalah situs web menarik yang bebas digunakan oleh siapa saja, kapan saja, di browser apa saja. Wordwall bertujuan untuk memudahkan guru membuat materi pembelajaran yang menyenangkan tanpa harus khawatir tentang coding dan memodifikasi materi ajar. Karena Wordwall memiliki banyak template atau jenis game siap pakai dan fungsi untuk pembelajaran interaktif berbasis game. Menurut Sherianto dalam (Nissa & Renoningtyas, 2021), *Word wall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, sumber belajar, alat penilaian bagi pendidik dan permainan bagi peserta didik. *Word wall* menyajikan beberapa contoh kreasi pendidik untuk membantu pengguna baru berkreasi. Aplikasi ini disediakan berbentuk *games* yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat terlibat dalam kuis, berdiskusi serta melakukan polling. Peserta didik yang memainkan permainan ini tidak perlu membuat akun baru dikarenakan dapat membukanya langsung dari broser www.wordwall.net, selain itu dapat mengunduh aplikasinya pada play store.

Kunandar (dalam Daulae, 2019) berpendapat bahwa hasil belajar ialah kemampuan peserta didik dalam mencapai *experience learning* pada kompetensi dasar, hasil belajar dari modul bertujuan sebagai penanda mengenai perkembangan sikap yang nanti dicapai peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan dasar serta materi dasar yang dipelajari. Perolehan hasil belajar berupa pengetahuan, keterampilan, sikap. Hasil belajar dapat diperoleh dari kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memahami bahan pelajaran. Keterampilan tersebut dapat dilihat dari perubahan perilaku yang cenderung ke ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif pada penelitian ini. Raihan (2017) berpendapat bahwa kuantitatif adalah data angka yang kemudian proses menggunakan metode statistik sebagai penginterpretasian angka. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimentald esign* jenis *one group pretest-posttest*. Ekperimen adalah bagian penelitian kuantitatif yang dibuat sebagai penentu kemungkinan sebab-alibat. *One group pretest-posttest design* merupakan suatu penelitian dimana diberikannya tes awal (*pretest*) kemudian pemberian perlakuan, setelah itu pemberian tes akhir (*posttest*) (Arikunto, 2010).

Peneliti menentukan subjek penelitiannya yaitu mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah ekonomi kreatif dengan jumlah 38 peserta. Penelitian ini menggunakan metode *experimant* dengan desain *one group pretest-posttetst*. Dalam penelitian pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* ini terdapat beberapa teknik dalam mengumpulkan data yang akan dipergunakan oleh peneliti berupa wawancara, observasi, dokumentasi, tes hasil belajar, serta studi literatur.

Teknik analisis data yang digunakan ini menggunakan *pre-post test design*. Analisis data ini juga untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar mahasiswa dalam uji coba. Pengujian data menggunakan *pre-post test design* yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan sebuah produk pemanfaatan. Analisis data hasil tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa digunakan Teknik *normalized gain score*.

$$g = \frac{\% \text{ postscore} - \% \text{ prescore}}{100 - \% \text{ prescore}}$$

Gambar 1. Teknik *normalized gain score*

Keterangan:

- g* = nilai normalize
- % posttest skor* = presentase nilai *posttest*
- % Prescore* = presentase nilai *pre-test*

Indeks (<i>g</i>)	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Tabel 1. Kriteria Analisis Data dan Hasil Tes

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi setelah mendapatkan izin penelitian. Hasil data diperoleh pada saat dosen menggunakan *word wall* serta pada saat proses belajar berlangsung. Pengumpulan data lainnya yang diperlukan juga diperoleh dari wawancara tidak terstruktur. Saat tahap pemanfaatan dosen akan menyampaikan materi yang nantinya dipaparkan serta diajarkan. Selanjutnya penyampaian mengenai *word wall* lalu tahap akhir dosen memberitahukan pada mahasiswa untuk menjawab soal menggunakan *word wall* dengan materi yang telah disampaikan oleh dosen sebelumnya.

1. Kondisi dan Fakta Terkait Pemanfaatan *Word Wall*

Peningkatan kreativitas serta pengembangan inovasi pendidik perlu ditingkatkan agar dapat memecahkan permasalahan yang ada di kelas. Penguasaan teknologi untuk mendampingi peserta didik harus dilakukan oleh pendidik agar dapat menggunakan internet agar memperluas pengetahuan. Memanfaatkan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik saat penyampaian segala sesuatu dalam proses pembelajaran. pendidik diharuskan dapat meningkatkan semangat serta memusatkan perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. hal ini berarti pendidik diharuskan memulai mengaplikasikan media pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah

digunakan. Kemudian dari kondisi serta karakter peserta didik dapat ditentukan berhasil atau tidaknya saat menggunakan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan fakta dilapangan yaitu pendidik belum pernah menggunakan media *word wall* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diakibatkan waktu pendidik yang kurang untuk mempelajari aplikasi *word wall* dikarenakan kesibukan pendidik. Kurangnya kemampuan pendidik dalam penggunaan aplikasi pembelajaran juga menjadi salah satu fakta yang didapat. Ningsih et al. (2019) memperkuat pernyataan peneliti, banyak pendidik yang tidak tahu serta tidak dapat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton sehingga penggunaan laptop dan *smartphone* menjadi kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik. Lain halnya ketika pendidik memaksimalkan penggunaan media disetiap pertemuan pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan *word wall* dapat menjadikan peserta didik berkompetisi dengan temannya saat proses pembelajaran. *Word wall* juga bisa menstimulasi perkembangan otak, sosial, dan emosi peserta didik serta peserta didik memiliki kemampuan berkompetensi serta berkolaborasi. *Word wall* juga bisa membuat peserta didik memecahkan permasalahan, memiliki pemikiran yang kritis serta membuat penilaian dalam pembelajaran.

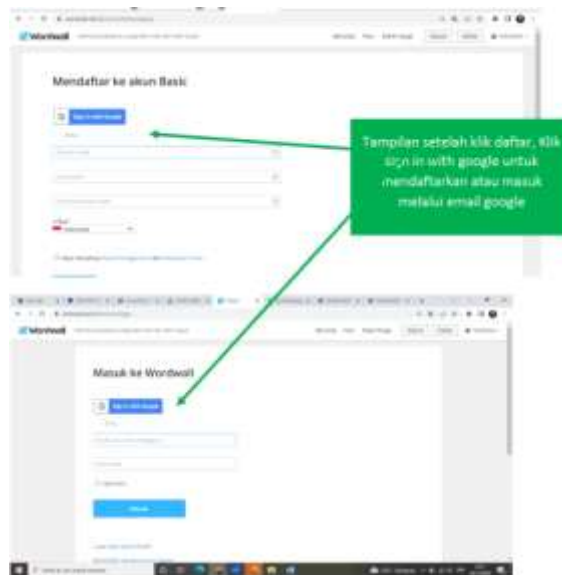
2. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Berbasis Word Wall pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Mata Kuliah Ekonomi kreatif

Sarana pembelajaran merupakan peralatan, perangkat, maupun bahan yang bisa dipergunakan secara langsung oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. sarana adalah sesuatu yang penting yang digunakan sebagai pendorong peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Motivasi peserta didik agar dapat belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran juga menjadi salah satu fungsi sarana pembelajaran. Kampus memberikan fasilitas dosen dan mahasiswa berupa LCD projector serta Wi-Fi agar dapat menggunakan internet pada saat penggunaan *word wall* saat pembelajaran berlangsung. Pada saat penelitian berlangsung, mahasiswa diperintahkan menggunakan *smartphone* maupun laptop untuk mengoperasikan *word wall* dalam pembelajaran. *Word wall* bisa dipergunakan pada saat *pretest-posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, serta pengayaan. Ada beberapa langkah dalam pemanfaatan *word wall* sebagai media interaktif pada mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif sebagai berikut:

a. Cara membuat akun dan cara menggunakan Word wall

1) Registrasi

- a) Langkah pertama untuk mengaktifkan wordwall. Anda masuk melalui chrome lalu masukkan alamat website <https://wordwall.net/>. Lalu pilih “masuk” Ketika sudah memiliki akun atau menu “daftar” Ketika belum memiliki akun.
- b) Setelah klik menu daftar maka akan muncul opsi untuk memasukan email yang akan didaftarkan. Klik “sign in with google”.



- c) setelah berhasil sign in melalui akun google, maka ada tambahan menu pada bagian atas website word wall yaitu aktivitas saya, hasil saya serta buat aktivitas.



- d) tampilan setelah klik menu "hasil saya".



e) Tampilan setelah klik "my aktivitas".

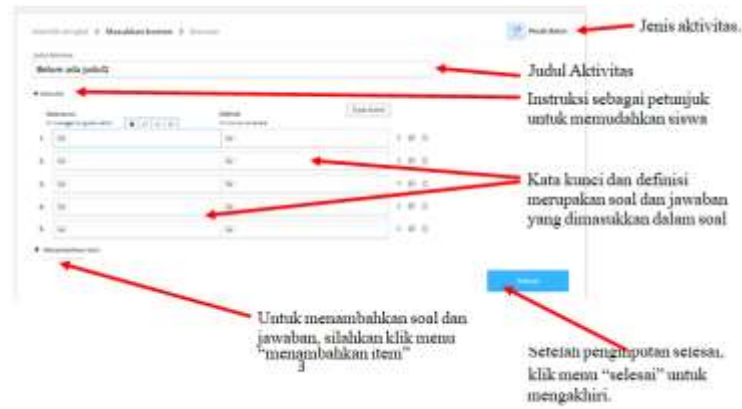


2) Membuat Aktifitas Pada Wordwall

a) pada menu "buat aktifitas" pilih salah satu template kuis yang dibutuhkan.



b) Setelah memilih salah satu template, maka akan muncul opsi untuk mengisi atau mengedit soal sesuai kebutuhan.



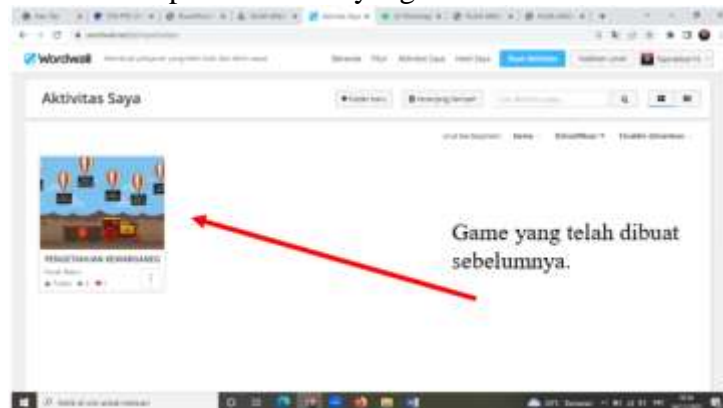
- c) Contoh aktivitas yang telah dibuat. Setelah semua form diinput maka klik menu “selesai” untuk mneyimpan aktivitas.



3) Pratinjau Aktivitas pada Word Wall

Setelah mendesain kegiatan kalian di Wordwall ini untuk melihat hasilnya biasa juga disebut pratinjau yaitu dengan :

- a) Klik pada menu “aktivitas saya” untuk membuka aktivitas/kuis yang telah dibuat. Klik pada aktivitas yang telah dibuat untuk memulai.



- b) Setelah aktivitas diklik, maka akan muncul pengaturan aktivitas. Pada halaman ini kita dapat melihat pratinjau aktivitas, dengan klik tombol mulai berwarna biru kita dapat melakukan pratinjau atau mencoba aktivitas serta membagikan link aktivitas untuk diisi oleh peserta didik.



- c) Sesuaikan pengaturan sesuai kebutuhan terkait jenis font, waktu, bonus serta informasi akhir permainan.



- d) Klik “salin” untuk menyalin link agar bisa dibagikan kepada peserta didik.

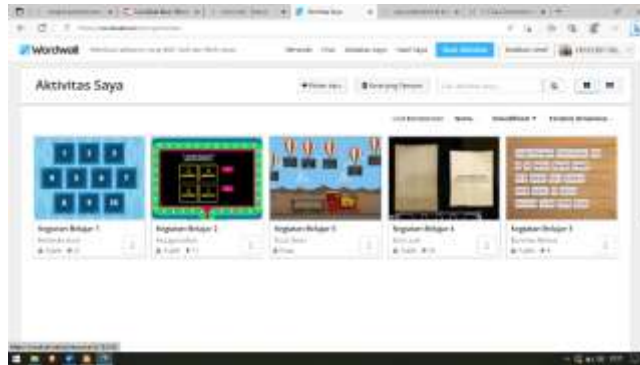


- e) Berikut tampilan aktivitas yang sedang berjalan.



4) Cara melihat aktivitas pada aplikasi wordwall

- a) Setelah peserta didik mengerjakan aktivitas link, maka kita dapat melihat peringkat peserta didik dalam bentuk tabel. Masuk pada menu “aktivitas saya” untuk melihat aktivitas yang telah dibuat.



- b) Setelah aktivitas di klik, maka akan muncul informasi lengkap terkait aktivitas. Scrool hingga bagian akhir pada halaman tersebut hingga menemukan bagian papan peringkat peserta didik yang telah menjawab.



5) Cara keluar dari aplikasi

- a) Klik pada profil sebelah kanan atas lalu klik menu keluar hingga tampilan kembali di awal.



- b) Tampilan setelah akun berhasil keluar.



3. Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dimana terbagi jadi dua bagian yaitu *pretest* serta *posttest* dengan gabungan mahasiswa yang sama. Sebelum dimulai

melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *word wall*, dilakukan presensi terlebih dahulu peserta didik dipaparkan materi terkait mata kuliah ekonomi kreatif. Penyampaian tujuan pembelajaran oleh pendidik serta pemberian contoh sesuai dengan materi pembelajaran juga dilakukan. Hal itu dilakukan untuk memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi mengenai ekonomi kreatif.

a) Proses Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media

Sebelum menggunakan media pendidik membuat rencana pembelajaran di kelas untuk menggunakan media interaktif berbasis *word wall* yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut.

- 1) Persiapan, dalam tahap persiapan pendidik membuat tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran yang nantinya dipelajari serta dibantu sebagian mahasiswa mempersiapkan alat bantu pembelajaran misalnya *powerpoint*.
- 2) Pelaksanaan, saat awal pembelajaran pendidik memberitahukan peserta didik agar dapat paham tujuan pembelajaran yang dicapai, pendidik juga memberikan apersepsi yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengetahuan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pendidik memulai menjelaskan dan memaparkan materi pembelajaran dengan berurutan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Di tahapan ini peserta didik akan mendengar apa saja yang disampaikan pendidik lalu merangkumnya dalam buku catatan. Kemudian pendidik memberikan contoh soal lalu tanya jawab kepada peserta didik karena hal itu yang nantinya membuat peserta didik menjadi aktif sehingga terjadinya timbal balik pada peserta didik dan pendidik.
- 3) Penutup, pendidik memberitahu peserta didik menarik kesimpulan dari materi-materi yang dipelajari, hal ini mendorong peserta didik dapat menanggapi materi yang telah dipelajari. Selanjutnya peserta didik diberikan *posttest* dengan menggunakan media interaktif berbasis *word wall* lalu peserta didik mengerjakannya secara langsung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Pada saat proses belajar menggunakan media media interaktif berbasis *word wall* dilaksanakan, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pengembangan sikap-sikap yang positif terhadap pembelajaran lalu kemudian memberikan tata cara belajar dengan memanfaatkan *word wall*. Tahap ini pendidik memberikan gambaran mengenai tata cara belajar dengan media *word wall*. Lalu pendidik mengajarkan peserta didik membuka aplikasi maupun situs web *word wall* untuk mendaftar agar bisa login. Selanjutnya peserta didik login dan pendidik meminta untuk peserta didik menjawab soal *posttest* yang terdapat pada *word wall*. Diberikan waktu kepada peserta didik untuk menjawab soal *posttest* tersebut sebanyak 45 menit dengan soal yang berjumlah 10 butir. Soal yang terdapat didalam *word wall* diatur menjadi soal acak agar peserta didik tidak dapat berdiskusi maupun mencontek dengan peserta didik lain. pada saat

selesai mengerjakan soal maka pendidik akan otomatis mengetahui hasil skor peserta didik melalui akun pendidik.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan pada program studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif, didapatkan data hasil pengumpulan instrumen *pretest* dan *posttest* peserta didik, antara kelompok sebelum memakai *word wall* dan sesudah memakai *word wall*. Berikut tabel hasil uji coba instrumen.

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Amalia Wahyuni Putri	50	60
2	Annida Hafizah	60	78
3	Ayu Dewi Suryani	70	78
4	Ayu Nadila	59	71
5	Daniel Aditya Putra	50	73
6	Della Sapitri	60	81
7	Gigih Hardaguna	50	80
8	Gusti Juniharto	58	69
9	Halimah	64	76
10	Helda Elyani	51	62
11	Indah Mauliya	59	79
12	Jauhar Lathifah Syahda	63	74
13	Kristin Alvionita	63	75
14	Laila Hidayanti	50	60
15	Leni Susanti	66	77
16	Lilis Nur Hasanah	57	72
17	Lisa Norhasanah	50	60
18	Marisa	50	60
19	Muazatul Adawiah	51	69
20	Muhammad Nur Rifani	70	81
21	Muhammad Reza Farizhi	66	77
22	Muhammad Ridho	59	72
23	Mustika Rani	57	69
24	Nazwa Nabela	51	61
25	Nikmatul Husna	60	65
26	Noor Laila Wati	58	71
27	Norhidayah	52	60
28	Norma	62	75
29	Nur Saputri	51	65
30	Nurul Azkia	60	68
31	Penny Kasuma Indah	69	83
32	Priscilia Sudarma	53	70
33	Ratna Yuliani	59	75
34	Raudhatul Baiti	59	70
35	Siti Musfiqah	64	79
36	Syifa	57	72

37	Tania Azahrah Salsa Bella	63	76
38	Tito Kurniawan	56	69
Jumlah		2207	2712
Rata Rata Skor		58,07	71,36
N-Gain		0,31	
Sedang			

Dari data yang peneliti peroleh terdapat perbedaan yang cukup jelas signifikan pada nilai peserta didik yang telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *word wall* dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Kemudian didapatkan nilai rata-rata hasil belajar mata kuliah ekonomi kreatif meningkat setelah dilakukan perlakuan. Pada nilai rata-rata *pretest* yaitu 58, dan nilai rata-rata *posttest* adalah 71,36 sehingga memiliki selisih perbedaan sebesar 13,29 sehingga dapat ditarik kesimpulan dari pembelajaran yang menggunakan *word wall* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah ekonomi kreatif.

Uji coba dilakukan kepada 38 orang peserta didik, peserta didik tersebut menggunakan media interaktif berbasis *word wall* didampingi oleh peneliti. Setelah itu peneliti membagikan link berisi soal *pretest* dan kemudian dilanjutkan membagikan link *posttest* dibagikan kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 38 orang, hasil *pretest* dan *posttest* dibagikan kepada peserta digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Pengukuran hasil belajar peserta didik dibagikan sebelum menggunakan dan kemudian dibagikan setelah memanfaatkan *word wall*. Pengukuran hasil belajar peserta didik menggunakan uji *n-gain* sehingga dapat diketahui sehingga dapat diketahui seberapa besar peningkatan dari sebelum menggunakan *word wall* dan sesudah menggunakan *word wall*. Berikut adalah hasil dari pengukuran hasil belajar mahasiswa:

No	Aspek	Presentase
1	Nilai Pretest	58,07
2	Nilai Posttest	71,36
3	Nilai Maximal	100
4	N-gain	0,31
5	Kesimpulan	Sedang

Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan media *word wall* mengalami peningkatan. Pemanfaatan yang dilakukan dalam penggunaan *word wall* sebagai pembelajaran yang berisikan materi berupa soal-soal. Pemanfaatan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan yang penting terhadap tercapainya tujuan dan proses pembelajaran. pendidik dapat memberikan materi kepada peserta didik pada saat tatap muka serta penugasan memakai *word wall*. Hasil perhitungan *Pretest* peserta didik dan *posttest* peserta didik diketahui terdapat perbedaan yang mencolok antara tidak memanfaatkan *word wall* dan memanfaatkan *word wall*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *word wall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kuliah ekonomi kreatif. Berdasarkan *Posttest* pembelajaran dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan *word wall* lebih tinggi dari pada peserta didik yang tidak menggunakan *word wall*. Hal ini terjadi dikarenakan terdapat perbedaan perilaku yang diberikan sebelum dan sesudah. Melalui pembelajaran dengan *word wall* dapat memberikan peserta didik pembelajaran yang menyenangkan dan semarak sehingga mengembangkan hasil

belajar. Melalui pembelajaran dengan *word wall* proses pembelajaran berlangsung kapan saja tidak terbatas waktu dimana peserta didik bisa belajar kapan saja dan dimana saja sesuai yang mereka inginkan. Pendidik yang memberi materi bisa menyatukan materi dan berbagai soal yang diajarkan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi efisien. Pembelajaran dengan *posttest* dapat dikerjakan di web dengan waktu mengerjakan selama 45 menit dengan 10 soal pilihan ganda. Peserta didik tidak dapat berdiskusi maupun mencontek satu sama lain dikarenakan soal dibuat acak sehingga peserta didik mengerjakannya sesuai kemampuan dan pemahamannya. Pendidik akan mengetahui hasil jawaban peserta didik pada akun pendidik. Peserta didik juga dapat mengetahui hasil skor pada bagian akhir soal. Kondisi ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dengan *word wall* peserta didik dapat belajar mandiri. Hal lainnya akibat tidak digunakannya *word wall* yaitu peserta didik yang akan menjadi kurang aktif serta pendidik sulit mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi. Jika pendidik tidak memiliki kemampuan yang baik maka peserta didik mudah bosan dan sering kali peserta didik diberikan materi yang banyak dalam satu waktu sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara sebelum dan sesudah menggunakan *word wall*. Dengan begitu terbukti bahwa pembelajaran yang memanfaatkan *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat dilihat pada hasil *Posttest* peserta didik sesudah memanfaatkan *word wall* lebih tinggi dibandingkan sebelum memanfaatkan *word wall* dalam proses pembelajarannya.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut sehingga ditarik kesimpulan berikut.

1. Pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* guna meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif, oleh pendidik yang mana dilakukan sesuai dengan dengan pemanfaatan media interaktif pada proses pembelajaran. Media interaktif berbasis *word wall* yang digunakan cukup bervariasi dan mudah untuk di akses, serta materi yang ada menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran, mereka dituntut melakukan komunikasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *word wall*.
2. Pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan media interaktif berbasis *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik diminta mengerjakan soal yang ada pada *word wall* terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan, secara mandiri. Bertujuan agar peneliti dapat tahu apakah terdapat peningkatan hasil belajar serta sejauhmana peserta didik memahami materi yang telah diberikan.
3. Hasil belajar peserta didik mata kuliah ekonomi kreatif mengalami peningkatan antara sebelum memanfaatkan dan sesudah memanfaatkan media interaktif *word wall*. Nilai rata-rata sebelum yaitu 58,07 dan nilai rata-rata sesudah yaitu 71,36, sehingga hasil belajar terdapat peningkatan dikarenakan saat pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *word wall* yang dapat menciptakan suasana berbeda yang kemudian menjadikan peserta didik semangat mengerjakan setiap tugas yang telah diberi pendidik. Hasil belajar peserta didik mengalami perbedaan yang signifikan. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan angka 0,31 termasuk dalam kategori "Sedang". Dengan demikian pemanfaatan media *word wall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kreatif.

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa hal yang akan disarankan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagi pendidik mata kuliah ekonomi kreatif FKIP ULM dapat menerapkan dan memanfaatkan media *word wall* pada proses pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi kreatif serta aktif untuk membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peserta didik diharapkan bisa menggunakan media interaktif berbasis *word wall* dan lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.
3. Diharapkan peneliti berikutnya, berdasarkan hasil penelitian ini, bisa memberi sumber referensi untuk peneliti lain supaya bisa melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian deskriptif agar dapat mengetahui sejauh mana pengaruh masing-masing variabel. Tidak menutup kemungkinan pada masa yang akan datang faktor serta penyebab yang bisa mempengaruhi hasil belajar akan berubah. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa memasukkan variabel tambahan ke dalam model penelitian.

Daftar Pustaka

- Adami, S., & Syastra, M. T. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*, 79.
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anshor, M. (2018). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Video Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Diet Sehat Di Man 2 Model Medan Tahun 2018. *jurnal USU*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daulae. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul Ilmi*, 442-456.
- Dewi, M., Kaniawati, I., & Suwarma, R. (2018). Penerapan Pembelajaran Fisika menggunakan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada materi Listrik Dinamis. *Quantum*.
- Harlina. (n.d.). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*.
- Herlina. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627-635.
- Nasir, a., Muhith, A., & Ideputri. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan Mulia Medika*. Yogyakarta.
- Ningsih, Kesumawati, Fitriyari, Octaria, & Marga. (2019). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Kahoot Bagi Guru di SMA Negeri 11 Palembang.
- 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*.

- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. *Jurnal UNY*.
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Soehana, H. d. (2013). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika.
- Wina, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.