

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*  
BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS  
AL – BADRI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Oleh :  
Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah  
202101090052

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS  
WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS AL – BADRI JEMBER TAHUN  
PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**


Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah  
202101090052



Disetujui Pembimbing,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
  
**Depict Pristine Adi, M.Pd.**  
**NIP. 199211052019031006**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*  
BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS  
AL – BADRI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Jumat  
Tanggal: 29 November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I**  
NIP. 198306222015031001

  
**Muhammad Eka Rahman, M.SEI.**  
NIP. 198711062023211016

Anggota:

1. Dr. Nuruddin, M.Pd.I
2. Depict Pristine Adi, M.Pd


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

يَبْنِيْ اَذْهَبُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُوسُفَ وَاَخِيْهِ وَلَا تَاْيَسُوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِنَّهٗ لَا يَآيْسُ

مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُوْنَ ﴿٨٧﴾

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tidak ada yang berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum kafir.”

(QS. Yusuf: 87)

خَيْرُ النَّاسِ اَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat untuk orang lain”

(HR. Ath-Thabari dalam al-Mu'jam al-Awsath VI/58)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan ucapan puji syukur kepada Allah SWT atas berkat limpah kasih dan sayang – Nya, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan rasa tulus saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Terkhusus untuk kedua orang tua saya, Aba Abdul Kadir dan Umi Hoirin Nawiyah yang sangat saya sayangi dan cintai. Terimakasih yang tidak terbatas atas perjuangannya, dukungannya, kasih sayangnya, dan do'a yang selalu dipanjatkan, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga selalu diberi kesehatan, umur yang barokah, dan selalu dalam lindungan Allah SWT, semoga skripsi ini dapat menjadi penghargaan kecil dan memberikan kesenangan kepada aba dan umi.
2. Teruntuk teman dekat saya Noer Diana Kamilia, terimakasih telah mengarahkan, dan selalu memberi dukungan kepada saya. Semoga sehat selalu dan semoga dalam lindungan Allah SWT.
3. Teruntuk orang terdekat saya, saudara adik kandung Ihsan Muhammad Fahri dan Muhammad Khoiril Anam dan seorang laki-laki yang selama ini menemani saya Muhammad Rosiful Aqli, terimakasih sudah selalu mendukung, mendengarkan keluh kesah, dan memberi semangat kepada saya selama dalam pengerjaan skripsi ini. Semoga diberi kesehatan selalu dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

4. Terakhir kepada diri saya sendiri, terimakasih telah berusaha keras berjuang sampai sejauh ini, selalu sabar dan tidak menyerah, serta selalu semangat berusaha sampai skripsi ini selesai dibuat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga dalam proses dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang sudah membawa kita ke jalan kebenaran.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Al – Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Kesuksesan penulis dalam mengerjakan skripsi ini karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih kepada:

- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni., S.Ag., M.M selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan selama menuntut ilmu.
  2. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah menyetujui skripsi ini.
  3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah menyetujui judul serta menjadi validator media skripsi ini.
5. Bapak Depict Pristine Adi, S.Pd., M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar sepenuh hati membimbing, memberi banyak arahan dan memberi semangat selama pengerjaan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmunya dan memberikan pengalaman penting kepada penulis.
7. Bapak/Ibu Tata Usaha FTIK yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Suharto, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs Al-Badri Jember yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi ini.
9. Ibu Sarikem, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Al-Badri Jember yang telah membantu penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi yang disusun masih terdapat kekurangan, maka penulis mengharap kritik dan saran agar dalam penelitian selanjutnya dapat lebih baik. Terimakasih sebanyak-banyaknya atas bantuan dan dukungan, semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan. Dan harapan penulis adalah semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembacanya.

Jember, 23 November 2024

Penulis



## ABSTRAK

Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Al – Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Wordwall*, hasil belajar, IPS.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Permasalahan muncul di lapangan saat proses pembelajaran, karena guru tidak menggunakan media sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa, siswa merasa bosan dan mengantuk, masalah tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti ingin memperkenalkan dengan mengembangkan produk media pembelajaran *WordWall* berbasis web.

Masalah yang diteliti ini adalah 1) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *WordWall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di Mts Al Badri? 2) Apakah pengembangan media pembelajaran *WordWall* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Al Badri?. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *WordWall* jika diterapkan kepada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Al – Badri. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *WordWall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Al – Badri.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model ADDIE. Subjek uji coba terdiri dari 4 dosen (2 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli bahasa) dan siswa kelas VIII MTs Al – Badri tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al – Badri Kalisat Jember. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini yaitu 1) Hasil rata-rata keseluruhan para validator diperoleh sebesar 86% dengan kategori sangat valid. sehingga media *WordWall* sangat layak diujicobakan kepada siswa. 2) Rata- rata hasil belajar siswa uji coba skala kecil diperoleh pretest 77,8 dan posttest 90 dan pada skala besar memperoleh persentase sebesar hasil uji coba skala besar diperoleh pretest 66,8 dan posttest 89,3 yang termasuk dalam kriteria tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *WordWall* ini layak diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah .....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A. Kajian Terdahulu .....	13
B. Kajian Teori.....	21

1. Media Pembelajaran.....	21
2. Media Pembelajaran <i>WordWall</i> .....	27
3. Belajar.....	38
4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>52</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	52
B. Proedur Penelitian dan Pengembangan .....	53
C. Uji Coba Produk.....	55
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
E. Teknik Analisis Data .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
A. PENYAJIAN DATA UJI COBA PRODUK.....	67
1. Analysis (Analisis) .....	67
2. <i>Design</i> (Desain) .....	68
3. Development (Pengembangan).....	71
4. Implementasion (Implementasi) .....	76
B. ANALISIS DATA .....	79
1. Data Kualitatif .....	79
2. Data Kuantitatif.....	80
C. REVISI PRODUK.....	82
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	84
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih	

<b>Lanjut .....</b>	<b>85</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Kajian Terdahulu.....	18
3.1	Kriteria Validitas. ....	64
3.2	Hasil belajar peserta didik. ....	65
3.3	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar. ....	66
4.1	Validasi Ahli Media .....	72
4.2	Validasi Ahli Media .....	73
4.3	Validasi Ahli Materi.....	74
4.4	Validasi Ahli Bahasa.....	75
4.5	Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	76
4.6	Hasil Uji Coba Skala Besar.....	77
4.7	Hasil Validasi .....	80
4.8	Hasil Uji Coba.....	81
4.9	Hasil Revisi Produk .....	83



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
2.1	Jenis Permainan Dalam <i>WordWall</i> .....	28
2.2	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	32
2.3	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	32
2.4	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	33
2.5	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	33
2.6	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	34
2.7	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	34
2.8	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	35
2.9	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	35
2.10	Langkah – Langkah untuk Mengakses <i>WordWall</i> .....	36
2.11	Langkah – Langkah Dalam penggunaan <i>WordWall</i> .....	37
2.12	Langkah – Langkah Dalam Penggunaan <i>WordWall</i> .....	37
2.13	Langkah – Langkah Dalam Penggunaan <i>WordWall</i> .....	38
2.14	Langkah – Langkah Dalam Penggunaan <i>WordWall</i> .....	38
3.1	Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE.....	53
4.1	Hasil Media Materi .....	70
4.2	Hasil Media Soal.....	70
4.3	Soal <i>WordWall</i> Sebelum Revisi.....	88
4.3	Soal <i>WordWall</i> Sesudah Revisi.....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
1. Lampiran 1 .....	90
2. Lampiran 2 .....	91
3. Lampiran 3 .....	93
4. Lampiran 4 .....	96
5. Lampiran 5 .....	115
6. Lampiran 6 .....	117
7. Lampiran 7 .....	120
8. Lampiran 8 .....	121
9. Lampiran 9 .....	123
10. Lampiran 10 .....	125
11. Lampiran 11 .....	126
12. Lampiran 12 .....	127
13. Lampiran 13 .....	128
14. Lampiran 14 .....	129
15. Lampiran 15 .....	130

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan. Pendidikan adalah proses komunikasi yang mengandung pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang berlangsung sepanjang hayat (long lif education). Pendidikan menjadi tolak ukur lahirnya generasi-generasi bangsa yang cerdas, trampil, dan berakhlak mulia. Pendidikan akan menjadi bekal juga bagi generasi muda untuk mencapai ke suksesan dalam hidupnya di masa depan. Telah dijelaskan dalam Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi :

“Pendidikan adalah upaya sadar terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pendidikan akan lahir manusia - manusia berkualitas “.

Membahas tentang pendidikan tentunya tidak jauh dengan perkembangan zaman sekarang, di mana pemanfaatan teknologi semakin luar biasa, perkembangan ini paling banyak disebabkan oleh karena adanya globalisasi. Banyak teknologi – teknologi yang canggih dan praktis dalam penggunaannya, sehingga dapat mempermudah aktivitas para penggunanya. Teknologi memberikan struktur untuk aktivitas manusia, dapat dikatakan bahwa teknologi tidak sekadar membantu aktivitas manusia, tetapi juga membentuknya kembali, menciptakan aktivitas baru yang mendefinisikan



diri, komunitas, dan kebaikan.<sup>1</sup> Teknologi digunakan melalui handphone, laptop dan sejenisnya yang dilengkapi dengan jaringan internet. Perkembangan teknologi berkembang di semua bidang salah satunya adalah di dunia pendidikan.

Adanya perkembangan teknologi sekarang dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan pemahaman siswa dan memudahkan pendidik pada saat mengajar seperti, menyampaikan materi melalui teknologi, memberikan tes atau soal-soal dengan menggunakan teknologi, evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi, dan kegiatan belajar mengajar tatap muka sekarang bisa menggunakan teknologi, begitu juga pembelajaran secara online. Perkembangan teknologi dalam pembelajaran ini dapat berjalan dengan adanya pendidik dan siswa. Pendidik terlebih dulu harus memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi tersebut. Kemudian, sekolah juga harus memberikan dukungan kepada pendidik. Supaya memberikan fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran teknologi, seperti lab komputer, laptop dan proyektor. Jika, fasilitas-fasilitas sekolah kurang memadai atau kurang lengkap dengan kebutuhan siswa, maka kegiatan pembelajaran teknologi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Jadi, dunia pendidikan harus memberikan fasilitas lengkap di setiap sekolah yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Tapi, kenyataannya sekarang masih banyak sekolah- sekolah yang belum menerapkan kegiatan proses belajar mengajar berbasis teknologi. Penyebab terjadinya hal tersebut adalah kurangnya

---

<sup>1</sup> Tamimi Faisal & Siti Munawaroh (2024), *Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat*, Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Vol. 2, No. 3, 66-74

fasilitas yang ada dalam sekolah dan kurangnya pengetahuan pendidik tentang penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

Adanya teknologi di sekolah memang sangat berpengaruh pada proses belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan berpengaruh nantinya. Dengan menggunakan teknologi ini pada saat proses pembelajaran dapat mengubah suasana kelas yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan, sehingga siswa akan nyaman dalam proses belajarnya. Salah satu penggunaan teknologi di sekolah adalah digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Jika siswa nyaman dalam proses belajarnya, dikarenakan terciptanya suasana kelas yg menyenangkan, dan materi yang di sampaikan dapat di fahami oleh siswa, maka siswa akan cerdas, berakhlak baik dan akan menjadikan manusia yang berkualitas. Seperti yang sudah di jelaskan diatas yaitu, UU RI No. 20 tahun 2003, yaitu menciptakan suasana kelas agar menciptakan peserta didik yang cerdas, trampil, dan berakhlak mulia dan dari pendidikan akan lahir manusia yang berkualitas. Untuk menciptakan manusia – manusia yang berkualitas ini juga dibutuhkan guru yang kreatif dan dapat mengikuti zaman yang terus berkembang ini, supaya kegiatan pembelajaran lebih efektif lagi. Salah satu guru yang kreatif mampu memberikan berbagai media yang akan digunakan saat proses belajar mengajar, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakter anak yang diajarkan.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan rasa keinginan dalam belajar pada siswa dan rasa keinginan inilah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa nanti. Dengan media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk menerangkan atau menyampaikan materi pembelajaran yang akan dijelaskan. Media pembelajaran pendidikan dapat mengalihkan perhatian peserta didik supaya mereka tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Dengan pemilihan media pembelajaran itu harus yang menarik siswa supaya siswa senang tapi tetap fokus terhadap pembelajaran yang dipelajari.

Zaman sekarang siswa lebih suka main handphone dari pada belajar dengan membaca buku. Begitupun di sekolah lebih banyak bermainnya dari pada belajarnya, di rumah juga lebih banyak bermain game dari pada membantu orang tua dan zaman sekarang ini anak lebih cepat merasa bosan ketika saat belajar. salah satu cara supaya siswa tidak cepat bosan saat belajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Contoh media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran teknologi. Salah satu bentuk media pembelajaran teknologi adalah media yang berbentuk game. Kebanyakan anak atau siswa itu suka pada permainan dan permainan itu tidak membosankan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran teknologi dari *WordWall* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengenalkan media pembelajaran teknologi kepada siswa MTs Al – Badri. Penelitian terdahulu mengungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya bahwa media

---

<sup>2</sup> Putri Wulandari Amelia, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, Zakiah Ulfia (2023), *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*, Journal on Education, Vol.05, No. 02

*WordWall* ini mampu menciptakan interaksi antar guru dan siswa yang akan memberi manfaat kepada siswa.

*WordWall* adalah sebuah media aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pada saat kegiatan pembelajaran. *WordWall* didalamnya berisi beberapa templet permainan seperti kuis, mengacak kata, menjodohkan, mengelompokkan dan masih banyak lagi templet – templet yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *WordWall* ini siswa akan lebih aktif lebih fokus, suasana kelas akan lebih hidup dan tujuan pembelajaran akan tercapai serta meningkatnya hasil belajar siswa. Menurut Sinaga, Soesanto Sinaga, dan Ruhaniyah media *Wordwall* dapat menciptakan suasana kelas lebih menarik dan menyenangkan sehingga nantinya tentunya akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Ada beberapa gaya belajar anak, yaitu suara (pendengaran), visual (tergantung tanpa ragu-ragu), dan media umum (perpaduan antara penglihatan dan pendengaran). Belajar sambil bermain dapat membuat anak semakin cerdas.<sup>3</sup> Jadi, selama proses belajar mengajar tidak cepat bosan, diperlukan media pembelajaran yang menarik sehingga mendapat perhatian siswa dan kemudian akan memengaruhi tingkat hasil belajarnya.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media adalah pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), karena penggunaan media pendidikan yang menarik dan efektif merupakan salah satu cara untuk mengatasi sifat monoton dari pembelajaran IPS . Penggunaan media dapat membantu membuat materi

---

<sup>3</sup> Novyanti, Happy I. D, Widia W. (2022), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris*, Jurnal Instruksional, Vol. 4, No. 1, (27-33)

IPS lebih menarik dan mudah dipahami.<sup>4</sup> IPS merupakan gabungan antara beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora ( sosiologi, geografi, ekonomi, sains, antropologi , politik, di antara, psikologi) yang dibahas secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Ada hubungan yang kuat antara IPS dan pengetahuan sosial. IPS merupakan salah satu sumber utama pengetahuan dari ilmu - ilmu sosial. Pendidikan IPS di sekolah mempunyai maksud dan tujuan serta tanggung jawab membentuk manusia Indonesia yang mempunyai pengetahuan, keterampilan berpikir dan bertindak, peduli, memiliki kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik. Pendidikan IPS merupakan landasan penting bagi perkembangan intelektual, emosional, budaya, dan perkembangan sosial, peserta didik yaitu mampu menumbuhkan, mengembangkan cara berfikir, bersikap dan berperilaku tanggung jawab sebagai individu, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia.<sup>5</sup> Jadi, begitu pentingnya pelajaran IPS di lingkungan sekolah bagi siswa, maka dari itu pelajaran IPS disampaikan dengan cara yang efektif dan efisien.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka media pembelajaran *WordWall* ini perlu dikembangkan diberbagai sekolah untuk menjadi solusi dalam menunjang proses belajar mengajar siswa supaya keinginan untuk belajar lebih tinggi dan hasil belajar juga nanti akan semakin meningkat tinggi. Berdasarkan observasi pada sekolah MTs Al – Badri masih

---

<sup>4</sup> Heryani Ani, Nurul. P, Tin. R & Yona. W (2022), *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam meningkatkan literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi*, Jurnal Pendidikan, Volume 31, No.1 (17-28).

<sup>5</sup> Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, & Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar Ips* (Caturtunggal, Depok, Sleman, 2021), 1-3

belum mengenal media-media berbasis website, termasuk *WordWall*. Akibat belum mengenalnya media-media tersebut terdapat kendala yang terjadi di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar masih kurang efektif, yaitu siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai. Guru di dalam sekolah tersebut juga belum terlalu mengenal dengan media-media berbasis web yang sudah banyak berkembang dan dengan kurangnya pengetahuan tersebut berarti skill guru dalam penggunaan media juga kurang. Penyebab kurangnya guru tidak menggunakan media ini juga karena kurangnya fasilitas- fasilitas yang ada di sekolah. Dengan faktor- faktor tersebut akan berdampak pada siswa saat proses belajar mengajar, siswa akan merasa cepat bosan, jika sudah bosan maka apa yang diterangkan atau dijelaskan oleh guru di depan kelas tidak akan masuk ke dalam pikiran siswa tersebut, dan keadaan tersebut akan memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Badri masih termasuk di bawah KKM , yaitu sekitar 70%.

Kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran dan kurangnya hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Badri menjadikan peneliti ingin menganalkan serta mengembangkan media berbasis website, yaitu *WordWall* ini supaya media ini dapat menjadikan solusi atau jalan keluar serta referensi dan inovasi baru bagi para guru dan memberikan suasana kelas yang lebih menyenangkan lagi kepada para siswa. Selain untuk meningkatkan hasil belajar anak, tujuan lain dari penelitian ini adalah ingin mengetahui kelayakan dari media *WordWall* ini jika diterapkan. Oleh karena itu, peneliti

tertarik dan mengangkat penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *WordWall* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pembelajaran IPS Di MTs Al – Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas dapat dikatakan bahwa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *WordWall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di Mts Al Badri?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran *WordWall* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Al Badri?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian adalah suatu gambaran arah yang akan dituju dalam kegiatan penelitian tersebut. Berikut tujuan penelitian yang akan dilaksanakan :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *WordWall* jika diterapkan kepada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Al – Badri.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *WordWall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Al – Badri.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

1. Media pembelajaran ini dibuat melalui website yang bernama *WordWall*.

Di dalam website tersebut terdapat banyak template yang dapat digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa di antaranya, yaitu permainan pencocokan, kuis, membuka kotak, benarkan kalimat, roda acak, menemukan kecocokan, pengurutan grup, kata yang hilang, anagram, kuis show, pengejaran dalam labirin, diagram yang berlabel, pasangan yang cocok, teka teki silang, kartu acak, algojo, dan bilik ubin.

2. Pengembangan media ini digunakan dalam pelajaran IPS pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia bagi siswa kelas VIII MTs Al – Badri.
3. Media pembelajaran oleh guru dapat dijadikan referensi dan inovasi dalam proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Pengaplikasian media pembelajaran ini dapat mudah diterapkan, digunakan, dan mudah dipahami.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

##### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan bekal bagi peneliti nantinya pada saat sudah menjadi seorang guru dan dengan penelitian ini diharapkan mampu menyelesaikan tugas akhir dari perkuliahan dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

##### **2. Bagi Sekolah MTs Al – Badri**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan meningkatkan skill guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini, sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan



efisien.

### 3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap tingkatan hasil belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran *WordWall*.

### 4. Bagi UIN KHAS Jember

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan referensi kepada mahasiswa lain yang akan melaksanakan kegiatan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *WordWall*.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Ada beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan media *WordWall* ini, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media ini layak diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah.
2. Pengembangan media ini mampu menjadi referensi, inovasi, memberikan wawasan dan meningkatkan skill guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Pengembangan media ini mampu membantu guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat.
4. Pengembangan media ini mampu mengambil perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar, sehingga keadaan tersebut dapat mempengaruhi tingkat kenaikan hasil belajar siswa.

Adapun juga keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *WordWall* ini, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan media ini dalam penggunaannya dilakukan di kelas VIII pada pelajaran IPS di MTs Al Badri.
2. Pengembangan media ini dilakukan melalui validasi para ahli yang akan dilakukan oleh 4 validator, yaitu diantaranya dosen FTIK UIN KHAS Jember dalam ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
3. Pengembangan media ini digunakan dalam pelajaran IPS pada materi kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia bagi siswa kelas VIII MTs Al Badri.
4. Pengembangan media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE.

#### **G. Definisi Istilah.**

1. Media Pembelajaran *WordWall*

Media pembelajaran *WordWall* adalah salah satu media interaktif berupa game *website* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *WordWall* ini memiliki beberapa jenis di dalamnya yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, yaitu seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, dan masih banyak lagi yang serupa seperti itu.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar atau pembelajaran yang dipicu oleh perubahan tingkah lakunya

sebagai akibat dari proses belajarnya.

### 3. Pendidikan IPS

Pendidikan IPS di sekolah adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan berbasis humaniora yang diselenggarakan dan dibahas secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Terdahulu

Kajian ini berisi tentang berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Ada beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Skripsi Ivanda Rahmi Fauqannuri (2022) UIN Kiai Achmad Siddiq Jember. Dengan judul “Penerapan Media Berbasis *WordWall* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian, motivasi belajar siswa pada tahap pra Siklus memperoleh nilai 45 poin, Siklus I memperoleh nilai 51,45 poin, dan Siklus II memperoleh nilai 51,45 poin. Nilainya 76,8. Nilai ini meningkat dan mencapai indikator yang ditentukan. Sedangkan, Meningkatnya hasil belajar siswa dimulai pada tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada tahap prasiklus tercapai ketuntasan klasik dengan rata-rata 72,5. 59,37%, dan dalam siklusnya memperoleh rata-rata penyelesaian klasikal sebesar 74,3. 65,62%, dan pada siklus 2 diperoleh rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 84,06. 84,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dengan menerapkan media berbasis word wall dapat meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa.

2. Skripsi Fanny Mestyana Putri (2020) Uin Syarif Hidayatullah. Dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan”. Penelitian merupakan penelitian kombinasi dengan menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Dengan subjek penelitian ini adalah 56 peserta didik kelas 1 MIN 2 Tangerang Selatan. Dalam penelitian ini menggunakan berbagai instrumen untuk mengumpulkan data seperti: (1) kuesioner respon peserta didik (2) wawancara sebagai pendukung hasil kuesioner respon peserta didik (3) soal melalui media *Wordwall* dan soal ulangan untuk melihat keefektifan penggunaan media *Wordwall* pada kegiatan pembelajaran daring matematika. Hasil dari penelitian ini adalah (1) pada kuesioner respon peserta didik dalam penggunaan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif dengan nilai rata-rata angket 32,3 (2) hasil ulangan yang dilaksanakan oleh peserta didik dihasilkan persentase ketuntasan sebesar 88,04 dan sudah 75% jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.
3. Skripsi Ayu Andini (2022) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur”. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi

sistem periodik unsur. Metode penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental) dengan desain penelitian Nonequivalent control group design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa SMA Mitra Persada Jawilan tahun ajaran 2021/2022 yaitu 30 siswa X IPA 1 kelas eksperimen dan 30 siswa X IPA 2 kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif untuk mengukur hasil belajar pada materi sistem periodik unsur. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas kontrol sebesar 70,15. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney terdapat hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,003 Nilai Sig (2-tailed) ini  $< \alpha$  (0,05). Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur.

4. Skripsi Zumrotus Sholihah Fauzan (2022) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII MTsn 1 Kota Malang”. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design) dengan desain penelitian

nonequivalen control group design. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang sebanyak 57 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner dan instrument soal. Analisis data menggunakan uji hipotesis t parsial dengan uji asumsi klasik berupa uji normalitas, dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran word wall pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS ( $0.000 < (0,05)$ ). Kemudian, media pembelajaran word wall pengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan tingkat signifikansi ( $0.000 < (0,05)$ ). Diharapkan semua pihak dapat memanfaatkan adanya penelitian dengan baik dan dapat dikembangkan dengan adanya penelitian lanjutan.

5. Skripsi Maulida Iftita (2021) Universitas Islam Negeri Salatiga. Dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media *Wordwall* Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatifquasi experiment (nonequivalent control group design. Penelitian yang dilakukan melibatkan dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs. K.R.M. Marzuki Cepogo, dan diambil dua sampel yaitu kelas VIII A dan VIII B dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Kelas yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VIII B sedangkan yang menjadi kelas

eksperimen adalah kelas VIII A. Variabel penelitian ini adalah variabel bebas yaitu penggunaan media *WordWall* dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning*, dan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media *WordWall* termasuk dalam kategori tinggi dengan presentase untuk nilai sedang 15% nilai tinggi 45%, dan nilai sangat tinggi 40% dengan nilai rata-rata 80. Kemudian dari hasil uji t-test diketahui hasil thitung (-6.179) dan ttabel (-1.672). Dikarenakan skor hitung  $-6.179$  merupakan skor mutlak, maka  $thitung > ttabel$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan nilai signifikansi  $(0,000) < 0,05$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *WordWall* dengan penerapan model *discovery learning* efektif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII di MTs. K.R.M. Marzuki Cepogo tahun pelajaran 2020/2021 pada materi sistem ekskresi manusia.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Berikut beberapa persamaan dan perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang akan diteliti :



Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

Nama, Tahun dan Perguruan Tinggi / Rumah Jurnal	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ivanda Rahmi Fauqannuri (2022) UIN Kiai Achmad Siddiq Jember.	Penerapan Media Berbasis <i>WordWall</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variabelnya sama, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran <i>WordWall</i>.</li> <li>Subjek penelitian sama, yaitu siswa angkatan MTs.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mata pelajaran yang berbeda, yaitu Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini menggunakan Ilmu Pengetahuan Sosial.</li> <li>Metode penelitian yang berbeda, yaitu PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&amp;D dengan model ADDIE</li> <li>Tahun pelajaran yang berbeda, yaitu 2021/2022, sedangkan penelitian ini tahun 2023/2024</li> <li>Tempat Penelitian yang berbeda, yaitu di Situbondo, sedangkan penelitian ini di lakukan di Jember.</li> </ol>
Fanny Mestyana Putri (2020) Uin Syarif Hidayatullah.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Dalam Pembelajaran Daring ( <i>Online</i> ) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MAN 2 Kota Tangerang Selatan	Variabel bebas sama, yaitu media pembelajaran <i>WordWall</i> .	1. Variabel terikat yang beda, yaitu untuk ke efektivitas dalam pembelajaran daring ( <i>online</i> ) dengan menggunakan media pembelajaran <i>WordWall</i> ,

	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>		<p>sedangkan penelitian ini fokus kepada pengembangan media pembelajaran <i>WordWall</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p>2. Metode penelitian yang berbeda, yaitu penelitian kombinasi dengan menggabungkan teknik pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, sedangkan penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian pengembangan R&amp;D dengan model ADDIE.</p> <p>3. Mata pelajaran yang berbeda, yaitu matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS.</p> <p>4. Subjek penelitian yang berbeda, yaitu MAN, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MTs Al – Badri.</p>
Ayu Andini (2022) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur	Variabelnya sama-sama memakai media pembelajaran <i>WordWall</i> terhadap hasil belajar siswa	1. Metode penelitian yang berbeda yaitu, metode kuasi eksperimen ( <i>Quasi Experimental</i> ) dengan desain penelitian Nonequivalent control group design, sedangkan

			<p>penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode pengembangan R&amp;D model ADDIE.</p> <p>2. Mata pelajaran yang berbeda, yaitu Matematika, sedangkan penelitian ini dilaksanakan Ilmu Pengetahuan Sosial.</p> <p>3. Subjek yang berbeda, yaitu SMA, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Badri.</p>
<p>Zumrotus Sholihah Fauzan (2022) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.</p>	<p>Pengaruh Media Pembelajaran <i>WordWall</i> Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel bebas sama, yaitu media pembelajaran <i>WordWall</i>.</li> <li>• Variabel terikat 1 sama, yaitu hasil belajar. Mata pelajaran yang sama, yaitu IPS</li> <li>• Subyek yang sama, yaitu, angkatan MTs.</li> </ul>	<p>1. Variabel terikat 1 berbeda, yaitu minat belajar</p> <p>2. Model penelitian yang berbeda, yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu <i>quasi experimental design</i> dengan desain penelitian nonequivalen control group design, sedangkan penelitian ini dilaksanakan menggunakan penelitian pengembangan R&amp;D dengan model ADDIE.</p> <p>3. Tempat penelitian yang berbeda, yaitu Malang, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di Jember.</p>

Maulida Iftita (2021) Universitas Islam Negeri Salatiga	Efektifitas Penggunaan Media <i>Wordwall</i> Dengan Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Sistem Eksresi Mts. K.R.M. Marzuki Cepogo Tahun Pelajaran 2020/2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variabel bebas yang sama, yaitu media pembelajaran <i>WordWall</i>.</li> <li>• Variabel terikat yang sama, yaitu hasil belajar.</li> <li>• Subyek yang sama, yaitu angkatan MTs kelas VIII.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian yang berbeda, yaitu menggunakan penelitian kuantitatif quasi experiment nonequivalent control group design. Penelitian yang dilakukan dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan penelitian ini dilaksanakan menggunakan penelitian pengembangan R&amp;D dengan model ADDIE.</li> <li>2. Mata pelajaran yang berbeda , yaitu IPA, sedangkan penelitian ini menggunakan IPS.</li> </ol>
--	--	---	--

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Pendidikan ini dilaksanakan melalui kegiatan belajar, arti dari belajar adalah “upaya perubahan tingkah laku dengan berupa kegiatan, yaitu membaca, mendengar, mengamati, meniru, dan sebagainya”.<sup>6</sup> Kegiatan yang dimaksud, yaitu disebut dengan kegiatan

<sup>6</sup> Anshori, M. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Perspektif Al-qur'an*. *Dirasah*, Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam, 1(1), 52-63.  
<https://doi.org/10.51476/dirasah.v1i1.56>

pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sendiri artinya adalah proses belajar seseorang yang dapat mengubah pola pikir, tingkah laku serta kecakapan untuk bekal di masa depan. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses yang terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rustaman, 2001:461). Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan berbagai perangkat, tanpa perangkat kegiatan pembelajaran ini tidak dapat berjalan dengan lancar atau tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran. Ada beberapa perangkat pembelajaran, yaitu buku siswa, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Instrumen Evaluasi atau Tes Hasil Belajar (THB) dan Media Pembelajaran (Ibrahim, 2003). Salah satu perangkat pembelajaran yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Kata “Media” artinya perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media berarti alat pengantar pesan dari pengirim menuju ke penerima pesan. Menurut Yusufhadi Miarso (2004), media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam mengajar, yaitu sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan

---

oleh guru.<sup>7</sup>

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah saat pengantar pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah salah satu perangkat yang sangat penting, karena dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, dengan media dapat merangsang pikiran dan perhatian peserta didik, dan media juga dapat mendorong kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang telah diungkapkan oleh para ahli. Salah satunya, yaitu Sumantri (1999:178) yang menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran diantaranya berikut ini :

1. Mempermudah siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bermacam-macam sehingga lebih menarik perhatian siswa dan dapat mendorong siswa untuk belajar
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu pada diri siswa dalam teknologi.

---

<sup>7</sup> Nurrita Teni (2018), Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Misykat, Vol. 3, No.1

4. Menciptakan suasana belajar yang selalu diingat oleh siswa.

Sedangkan menurut Sanjaya (2016:17) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pengajaran diantaranya berikut ini:

- 1) Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- 2) Mempermudah pendidik untuk menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.
- 3) Mempermudah peserta didik dalam menyerap serta memahami materi yang telah dijelaskan oleh pendidik.
- 4) Memotivasi keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak secara detail tentang materi yang dijelaskan oleh pendidik.
- 5) Menghindari salah paham antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi yang dijelaskan oleh pendidik.<sup>8</sup>

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) sekarang, dapat memberikan perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, berikut ini adalah jenis-jenis media pembelajaran, yaitu:

1. Media audio, yaitu media yang dapat digunakan melalui kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, dan MP3.
2. Media visual, yaitu media yang dapat digunakan melalui indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.

<sup>8</sup> Sanjaya, Wina (2016), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana

3. Media audiovisual, yaitu media yang dapat digunakan melalui 2 unsur, yaitu suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
4. Media animasi, yaitu gambar/grafik yang dapat bergerak, dibuat dengan cara mengambil beberapa gambar diam, kemudian gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D).
5. Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.<sup>9</sup>

Jenis media pembelajaran juga dijelaskan oleh (M. Hasan dkk:2021) dalam bukunya, yaitu :

- 1) Media berbasis manusia, yaitu media yang secara langsung memantau pembelajaran yang bermanfaat khususnya dalam mengubah sikap atau perilaku siswa. Pelajaran interaktif adalah faktor penting dalam menggunakan media manusia, karena pelajaran akan lebih menarik, juga dapat mencoba mental siswa, dan pemecahan masalah yang kreatif
- 2) Media berbasis cetakan, seperti buku, jurnal, dan majalah.

---

<sup>9</sup> Hasnul, 2018



Kemenarikan dari media cetak ini adalah dari warna, huruf, dan kotak.

- 3) Media berbasis audio visual, yaitu media gabungan antara visual dan suara. Dalam pekerjaan media ini butuh persiapan, rancangan yang banyak, dan penelitian.
- 4) Media berbasis komputer. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran atau disebut dengan Computer Mananged Instruction (CMI). Pemanfaatan komputer dapat menyajikan materi, latihan, atau keduanya bisa bersamaan atau dikenal dengan Computer Asisted Instruction (CAI). Media tambahan lainnya dengan formal terprogram, seperti tugas bacaan berbasis cetak, simulasi, dan interaktif dengan videodisc.<sup>10</sup>

#### **d. Media pembelajaran Interaktif**

Media interaktif adalah media yang disukai oleh siswa. Media interaktif didefinisikan sebagai media yang menggabungkan siswa, proses pembelajaran, dan media pembelajaran. Media interaktif terdiri dari unsur-unsur seperti teks, grafis, gambar, audio, video, dan animasi yang terintegrasi.<sup>11</sup> Karakteristik media interaktif adalah Siswa diharuskan berinteraksi selama pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif, bukan hanya memperhatikan materi atau objek. Setidaknya ada tiga jenis interaksi yang diketahui. Pada tahap awal, siswa berinteraksi dengan

---

<sup>10</sup> Hasan. M, dkk (2021), *Media Pembelajaran*, Tahta media grup (103-108)

<sup>11</sup> Indra. S, Khofifah, & Trisni. H (2022), *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis WordWall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 8 No. 4 (1020-1028)

program, seperti mengisi blanko pada teks terprogram. Pada tahap berikutnya, mereka berinteraksi dengan mesin, seperti simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer. Bentuk ke tiga, yaitu interaksi secara langsung antara guru dan siswa tanpa terprogram.

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dan belajar melaluinya. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep dan mendapatkan gambaran tentang apa yang mereka pelajari. Mereka juga dapat kembali informasi yang diberikan jika ada konsep yang belum mereka pahami. Animasi membantu siswa mengasimilasikan apa yang baru mereka pelajari dengan apa yang mereka pelajari sebelumnya.<sup>12</sup>

## **2. Media Pembelajaran *WordWall***

### **a. Pengertian media pembelajaran *WordWall***

Pada penelitian yang akan dibahas ini adalah salah satu jenis media interaktif. Media interaktif memiliki banyak sekali bentuknya, salah satunya yaitu berupa game. Dalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran berbasis web, yaitu *WordWall*. Media pembelajaran *WordWall* adalah salah satu media interaktif berupa game *website* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *WordWall* ini memiliki beberapa jenis di dalamnya yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran, yaitu seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan masih banyak

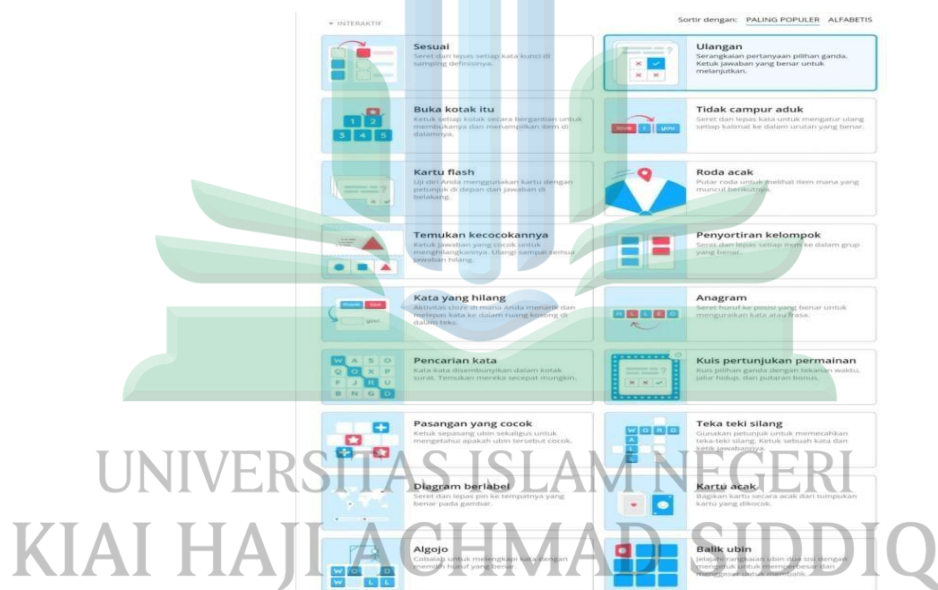
---

<sup>12</sup> Manurung Purbatua (2020), Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19, Jurnal Ilmiah, Vol. 14 NO. 1 (1-12)

lagi yang serupa seperti itu.<sup>13</sup> Media *WordWall* mampu menciptakan interaksi yang positif menguntungkan bagi siswa. Media *Wordwall* dapat menciptakan suasana yang lebih bagus dan menyenangkan yang nantinya akan meningkatkan semangat belajar siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.<sup>14</sup>

### b. Jenis Permainan Media *WordWall*

Media pembelajaran *WordWall* ini memiliki beberapa jenis permainan yang mampu menarik perhatian siswa nanti pada saat proses belajar mengajar. Berikut jenis dari media pembelajaran *WordWall*:



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

Gambar di atas adalah jenis-jenis permainan dari media *WordWall* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, berikut masing-masing

<sup>13</sup> Eric Kunto, “*Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*”, Februari 2021, <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>.

<sup>14</sup> Sukma, K. I dan Trisni, H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas* . 8, 4 (DOI:<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>)

penjelasannya:

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

seterusnya seperti itu.

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

sudah tersedia.

- 15) Permainan diagram berlabel, pada permainan ini siswa diminta menggeser pin menuju tempat yang tepat pada sebuah gambar.
- 16) Permainan kartu acak, pada permainan ini terdapat soal atau gambar yang akan dibagikan kepada siswa.
- 17) Permainan algojo, pada permainan ini siswa diminta untuk melengkapi kata dengan memilih huruf yang benar, apabila salah dalam pemilihan huruf maka sedikit demi sedikit algojo akan tergambar dan kalah.
- 18) Permainan balik ubin, pada permainan ini adalah menjelajahi pernyataan atau gambar yang dirangkai oleh ubin 2 sisi dengan mengetuk untuk memperbesar dan menggeser untuk dibalik.<sup>15</sup>

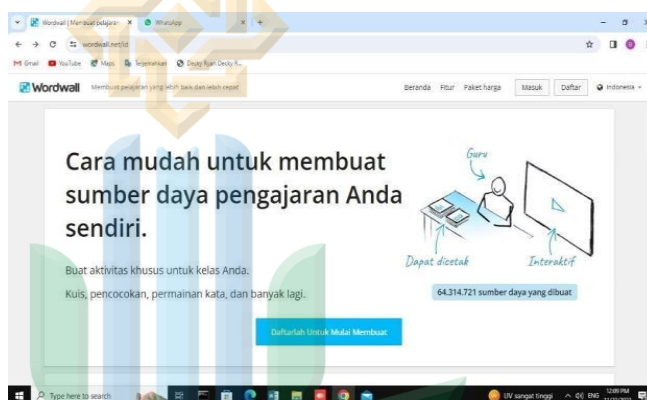
### c. Langkah – Langkah Untuk Mengakses *WordWall*

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

<sup>15</sup> *WordWall*, di akses 25 Oktober 2023, <https://wordwall.net/>

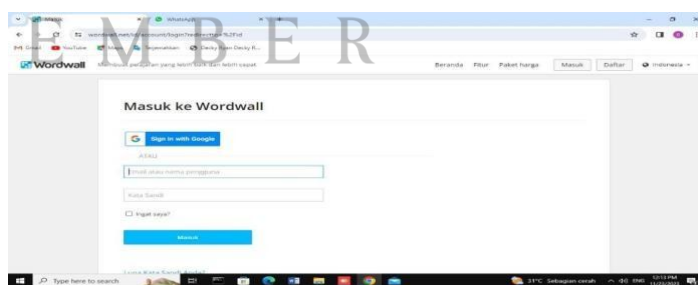
<sup>16</sup> Nurma'rifah Ulva (2024), *Inovasi Pendidikan Abad 21 : Penerapan Permainan Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma PGRI 2 Palembang*, Jurnal Ilmiah Nusantara Vol.1, No.5, (429-434)

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

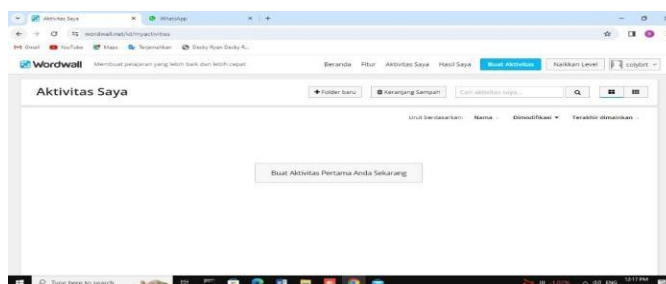


**Gambar 2.2 Langkah – Langkah Untuk Mengakses WordWall**  
sumber : <http://Wordwall.net>.

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



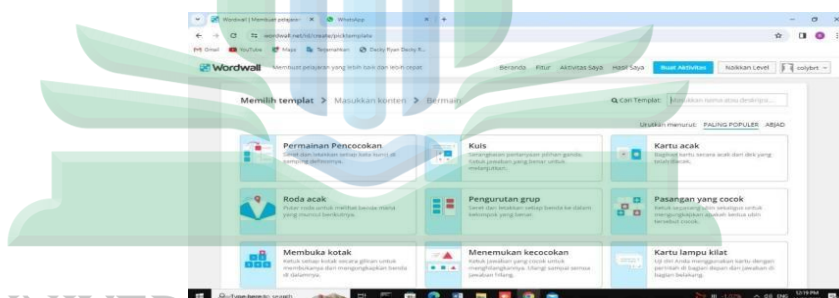
**Gambar 2.3 Langkah – Langkah Untuk Mengakses WordWall.**  
sumber: <https://wordwall.net/account/login>



**Gambar 2.4 Langkah – Langkah Untuk Mengakses WordWall**

sumber: <https://wordwall.net/myactivities>

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

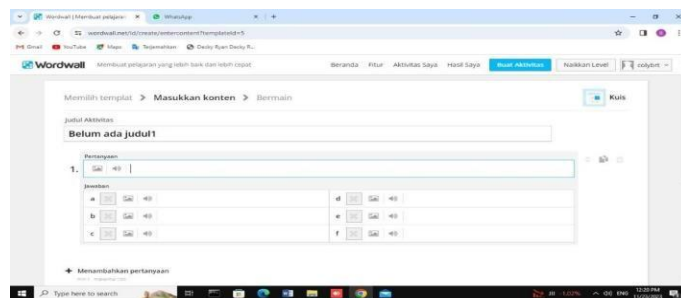


**Gambar 2.5 Langkah – Langkah Untuk Mengakses WordWall**

sumber: <https://wordwall.net/create/picktemplate>

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





**Gambar 2.6 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *WordWall***  
sumber:

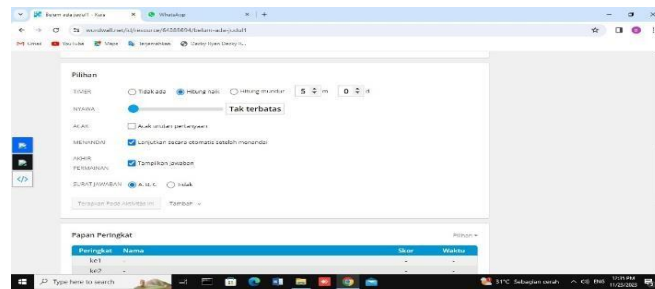
<https://wordwall.net/create/editcontent?guid=62043ac006ea4c99a1146c8ff910576c>



**Gambar 2.7 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *WordWall***  
*WordWall*

sumber: <https://wordwall.net/resource/63726507/soal>

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

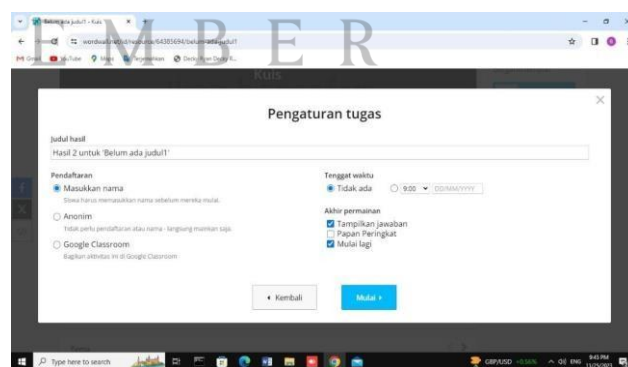


**Gambar 2.8 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *WordWall***

**sumber: <https://wordwall.net/resource/63726507/soal>**

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

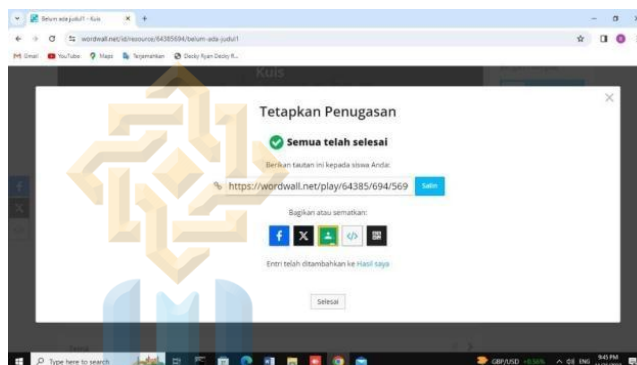
- 5) Jika semua telah diatur dan sudah siap, maka klik “Tetapkan Penugasan”. Tampilan selanjutnya akan muncul seperti gambar di bawah ini. Dalam tampilan ini pengguna mengatur, sebelum siswa memulai kuis apakah mengisi nama terlebih dahulu atau tidak, pengguna juga dapat mengatur batas waktu pengerjaan,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



**Gambar 2.9 Langkah – Langkah Untuk Mengakses *WordWall***

**sumber: <https://wordwall.net/resource/63726507/soal>**

- 6) Langkah terakhir, pengguna mengeklik “Start” atau “Mulai” otomatis akan keluar tampilan sebuah link untuk dibagikan kepada siswa. Pengguna hanya mengcopy link yang telah tersedia tersebut lalu bagikan ke siswa dengan melalui WA, email, dan lainnya.<sup>17</sup>



**Gambar 2.10 Langkah – Langkah Untuk Mengakses WordWall**

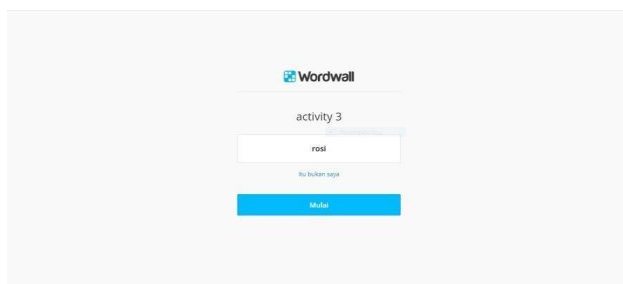
sumber: <https://wordwall.net/resource/63726507/soal>

#### d. Langkah – Langkah Dalam Penggunaan WordWall

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

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

<sup>17</sup> Maryanti Sri, dkk (2022), *Assesment For Learning Educandy & Wordwall*, Bandung : Yayasan Rumah Rawda Indonesia



**Gambar 2.11 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan WordWall**

sumber: <https://wordwall.net/play/63726/507/2558>

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

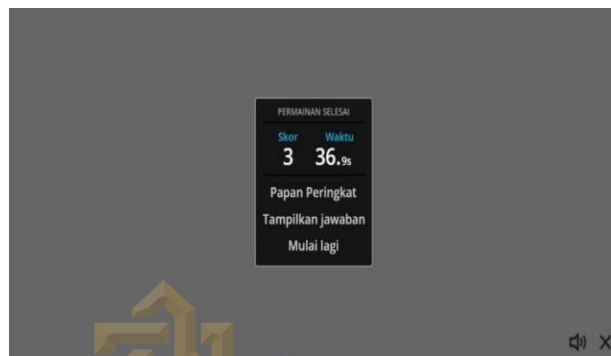


**Gambar 2.12 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan WordWall**

sumber: <https://wordwall.net/play/63726/507/2558>

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

menekan tersebut maka permainan akan terulang lagi.



**Gambar 2.13 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan WordWall**

sumber: <https://wordwall.net/play/63726/507/2558>

- 5) Guru dapat melihat *score* yang di dapat oleh siswa dengan membuka dalam akunnya sendiri dengan menekan atau membuka tombol “Hasil Saya”. Dengan melihat tersebut guru dapat mengetahui *score* siswa tertinggi sampai terendah.<sup>18</sup>



**Gambar 2.14 Langkah – Langkah Dalam Penggunaan WordWall**

Sumber : <https://wordwall.net/result/a/38117029>

### 3. Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas. Sedangkan,. Belajar merupakan suatu kegiatan atau

<sup>18</sup>Maryanti Sri, dkk (2022), *Assesment For Learning Educandy & Wordwall*, Bandung : Yayasan Rumah Rawda Indonesia

proses yang bertujuan untuk menambah pengetahuan, meningkatkan prestasi, meningkatkan kinerja, sikap, dan memperbaiki kepribadian. Pembelajaran merupakan hasil interaksi antara stimulus dan respon.<sup>19</sup>

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mencapai tujuan pembelajaran.<sup>20</sup> Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat pencapaian jauh siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.<sup>21</sup> Hasil belajar, kata Nawawi dalam buku Susanto, adalah tingkat keberhasilan siswa yang diperoleh dari mempelajari materi yang dipelajarinya di sekolah. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran dan dapat dilihat pada keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan keterampilan tertentu yang diperoleh setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>22</sup> Seperti yang dijelaskan oleh Benjamin S.Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives cara menentukan hasil belajar dapat diukur melalui 3 ranah, yaitu :

---

<sup>19</sup> Ariani Hrp Nurlina (2022), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, Widina Bhakti Persada: Bandung

<sup>20</sup> Wicaksono. D & Irwan (2019), *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten*, Jurnal Ilmiah PGSD, Vol. 3, No. 2, 111-125

<sup>21</sup> Wirda Yendi, dkk (2020), *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta:Pernyataan hak cipta)

<sup>22</sup> Artama Syaputra (2023), *Evaluasi Hasil Belajar*, (Deli Serdang : PT Mifandi Mandiri Digital), hlm. 8

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan) :

- a) Mengingat (C1)
- b) Memahami (C2)
- c) Menerapkan (C3)
- d) Menganalisis (C4)
- e) Mengevaluasi (C5)
- f) Menciptakan (C6)

2) Ranah Afektif (Sikap) :

- a) Menerima (A1)
- b) Merespon (A2)
- c) Menghargai (A3)
- d) Menghargasakan (A4)
- e) Karakterisasi Menurut Nilai (A5)

3) Ranah Psikomotori (Keterampilan) :

- a) Meniru (P1)
- b) Manipulasi (P2)
- c) Presisi (P3)
- d) Artikulasi (P4)
- e) Naturalisasi (P5)<sup>23</sup>

**c. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa itu disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya. Ada beberapa faktor yang

<sup>23</sup> Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom, Universitas Muhammadiyah Semarang Program Studi Pendidikan Matematika

dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Slameto (2010: 54), yaitu faktor yang berasal dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) :

1) Faktor Internal :

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

4) Faktor Eksternal :

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

Menurut Muhibbin Syah dalam buku Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru menyebutkan beberapa macam faktor yang mempengaruhi belajar siswa:

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



pembelajaran.<sup>24</sup>

#### d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Tujuan utama dari program pendidikan nasional ini adalah untuk mempersiapkan generasi bangsa penerus yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap dan bertanggung jawab.<sup>25</sup> Untuk mencapai prestasi tersebut siswa harus tekun untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang tinggi. Untuk memaksimalkan hasil belajar tersebut, sangat diperlukan guru yang memiliki kompetensi tinggi, metode pengajaran yang efektif, dan peran orang tua.<sup>26</sup> Pemilihan media pembelajaran juga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, karena dengan media guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran dan siswa lebih mudah menerima atau cepat paham terhadap materi yang dijelaskan. Ada beberapa upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa, yaitu :

- 1) Menciptakan suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan
- 2) Sebelum belajar pembelajaran selanjutnya, pahami terlebih dahulu pelajaran atau materi yang tidak di pahami
- 3) Tulis materi yang sudah dipelajari
- 4) Aktif bertanya pada saat proses pembelajaran<sup>27</sup>

<sup>24</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosda Kaya, 2010), hlm. 129.

<sup>25</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>26</sup> Sukses Dakhi, Agustin (2020), *Peningkatan Hasil Belajar*, Jurnal Education and development, Vol. 8, No. 2

<sup>27</sup> Pijar (2022), *6 Cara Meningkatkan Hasil Belajar*

#### 4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

##### a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan gabungan antara beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora (sosiologi, geografi, ekonomi, sains, antropologi, politik, di antara, psikologi) yang dibahas secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Ada hubungan yang kuat antara IPS dan pengetahuan sosial. IPS merupakan salah satu sumber utama pengetahuan dari ilmu - ilmu sosial.<sup>28</sup> Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial atau dalam bentuk arti jamak (ilmu sosial), yaitu ilmu yang mempelajari ilmu sosial, sebagai suatu aspek atau kategori yang mencakup beberapa bidang studi seperti geografi dan linguistik (J. Nelson, 2001; Mutch et al., 2008). Ada juga banyak variasi dalam cara mendefinisikan ilmu sosial dalam konteks yang berbeda, dan bahkan pada titik waktu yang berbeda dalam konteks. J. Nelson (2001) mengidentifikasi tiga kategori definisi dan memberikan contoh di dalamnya :

- 1) Mendefinisikan IPS dari segi tujuan dasarnya, misalnya kewarganegaraan, kritik sosial, tanggung jawab sosial.
- 2) Mendefinisikan IPS ditinjau dari dimensi struktur pengetahuan, misalnya sejarah, pendidikan hukum, ilmu sosial, humaniora, pengetahuan sosial integratif.
- 3) Mendefinisikan IPS dalam kriteria pengajaran atau kurikuler,

---

<sup>28</sup> Musyarofah, M.Pd, Abdurrahman Ahmad, M.Pd, dan Nasobi Niki Suma, M.Sc. *Konsep Dasar Ips* (Caturtunggal, Depok, Sleman, 2021), Hal. 1

misalnya pemikiran kritis, berpusat pada isu, studi multikultural.<sup>29</sup>

Pendidikan Ilmu Sosial mengkaji berbagai fakta, teori, generalisasi, dan pengamatan yang terkait dengan masalah sosial. Selain memberikan pengetahuan, pendidikan IPS membantu siswa mengembangkan nilai, sikap, dan keterampilan mereka, yang dapat mereka gunakan dalam masyarakat, negara dalam berbagai cara. Menurut Rifi (2021), pendidikan IPS diajarkan secara metadis, komprehensif, dan terpadu untuk membantu masyarakat umum memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>30</sup>

#### **b. Ruang Lingkup dan Tema Pembelajaran IPS**

Menurut (Sa'dun, 2010: 78) dalam buku Musyarofah mengatakan bahwa ada beberapa ruang lingkup pada mata pelajaran IPS untuk SD dan SMP, yaitu:

- 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- 2) Waktu, Berkelanjutan, dan Perubahan
- 3) Sistem Sosial Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Ada 10 tema kurikulum IPS dalam *National Council Social Studies* (NCSS) yang dikemukakan oleh Jere Brophy, yaitu sebagai berikut :

<sup>29</sup> Victoria Coleman, "What is (or are) social studies?", Cambridge University Press & Assessment, 2021, What is (or are) social studies? - ERIC <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1317445.pdf>

<sup>30</sup> Maharani, S., & Wandini, R. R. (2023), *Karakteristik Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Edukasi Nonformal, 4(1), 115-123. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5794>

- 1) *Culture* / Budaya
- 2) *Time, continuity, and change* / Waktu, berkelanjutan dan perubahan
- 3) *People, place, and environment* / Manusia, tempat, dan lingkungan.
- 4) *Individual development and identity* / Pengembangan individu dan identitas
- 5) *Individuals, groups, and institutions* / Individu, kelompok, dan institusi
- 6) *Power, authority, and governance* / Kekuasaan, kewenangan, pemerintah
- 7) *Productions, distributions, and consumption* / Produksi, distribusi, dan konsumsi.
- 8) *Science, technology, and society* / Ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat
- 9) *Global connections* / Hubungan global
- 10) *Civis ideals and practices* / Praktek dan cita-cita kewarganegaraan<sup>31</sup>

➤ **Materi Pelajaran IPS Kelas VIII**

**Kedatangan Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia**

**a. Latar Belakang Keberangkatan Bangsa - Bangsa Barat di Indonesia**

Kekayaan alam dan budaya Indonesia menjadi faktor pendorong

<sup>31</sup> The definition was officially adopted by National Council for the Social Studies (NCSS) in 1992. See National Council for the Social Studies, *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies* (Washington, D.C.: NCSS, 1994): 3

bangsa-bangsa Barat untuk menguasai wilayah Indonesia. Bangsa-bangsa tersebut pada awalnya mencari komoditas perdagangan yang laku di pasar Eropa atau ingin melakukan perdagangan rempah-rempah. Kemudian, muncul keinginan bangsa-bangsa tersebut untuk menguasai wilayah Indonesia sebagai daerah penghasil komoditas perdagangan, yaitu disebut dengan praktik penjajahan. Ada faktor yang melatar belakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat di Indonesia, yaitu

**a. Rempah – Rempah**

Secara geografis, wilayah Eropa memiliki iklim berbeda dengan Indonesia. Indonesia memiliki dua musim, sedangkan Eropa memiliki empat musim. Pada musim dingin, bangsa-bangsa Eropa cenderung menyimpan banyak makanan. Fenomena tersebut disebabkan ketika musim dingin berbagai tanaman pangan tidak dapat tumbuh. Bangsa-bangsa Eropa membutuhkan sesuatu untuk mengawetkan beberapa bahan makanan. Salah satu bahan pengawet itu adalah rempah-rempah. Selain itu, rempah-rempah digunakan untuk memberi cita rasa khas pada makanan.

**b. Semboyan 3G**

Pada awalnya tujuan pelayaran Belanda ke Indonesia hanya untuk tujuan perdagangan saja, namun karena adanya limpahan alam maka berkembang menjadi penguasaan wilayah dan

penyebaran pengaruh yang dikenal dengan semboyan 3G: Glod (emas) berkaitan dengan ekonomi, Gospel (kitab suci) berkaitan dengan kepercayaan keagamaan, dan Glory (kejayaan) berkaitan dengan politik dan moralitas. Belanda (VOC) mendirikan sekolah - sekolah Kristen sebagai sarana memajukan misi mereka dan memajukan daerah mereka sendiri. Mereka mengeluarkan berbagai peraturan dan kebijakan yang secara umum menghambat dan menghalangi perkembangan pendidikan Islam.<sup>32</sup>

#### c. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Perkembangan IPTEK di Eropa juga menyebabkan bangsa-bangsa Barat mampu membuat kapal-kapal besar untuk mengarungi samudra. Kapal-kapal tersebut dilengkapi dengan kompas. Selain itu juga, layar besar untuk memanfaatkan sistem angin. Sistem angin menggantikan tenaga manusia untuk menggerakkan kapal tanpa dayung. Perkembangan tersebut mendorong bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra guna menemukan daerah baru.

#### d. Revolusi Industri

Revolusi Industri mengubah proses produksi menjadi lebih efisien. Kondisi tersebut dikarenakan penggunaan mesin yang menggantikan tenaga manusia. Penggunaan mesin

<sup>32</sup> Fahmi, K,& Fahmi, F. (2021). *Dinamika Perkembangan Pendidikan Islam di Indonesia*. At-Tazakki, Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humanora, Vol. 5 no. 1, 19-36

menyebabkan kegiatan produksi menjadi efisien, biaya produksi dapat ditekan, barang dapat diproduksi dalam jumlah besar dan waktu singkat. Dalam perkembangannya, Revolusi Industri juga memengaruhi kegiatan transportasi. Penggunaan mesin uap, dengan menggunakan mesin uap perjalanan yang ditempuh menjadi lebih singkat.<sup>33</sup>

## 2) Kedatangan Bangsa - Bangsa Barat di Indonesia

### e. Portugis

Para pelaut Portugis dalam penjelajahan samudra membuka jalan bagi penjelajahan bangsa-bangsa Barat. Portugis membangun pangkalan dagang di Goa, India pada 1510. Pada 1511 bangsa Portugis berhasil menguasai Malaka dan menjalankan monopoli perdagangan di bawah pimpinan Alfonso d'Albuquerque. Keberhasilan tersebut mendorong bangsa Portugis menemukan daerah penghasil rempah-rempah di Kepulauan Maluku. Akhirnya, pada 1512 bangsa Portugis berhasil mencapai Kepulauan Maluku di bawah pimpinan Antonio de Abreu dan Francisco Serrao.

Bangsa Portugis mendirikan kantor dagang (feitoria). Dalam perkembangannya, kantor dagang ini berubah menjadi benteng untuk mempertahankan kekuasaan di daerah yang sudah di kuasainya. Daerah-daerah tersebut kemudian dijadikan sebagai

---

<sup>33</sup>Mutiarawati Fajariah (2020), Sejarah Revolus Industri di Inggris Pada Tahun 1760–1830, Jurnal Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Vol. 8 (1)

bagian Kerajaan Portugis. Portugis berhasil menguasai Maluku dengan memanfaatkan persaingan antara Kerajaan Ternate dan Kerajaan Tidore.

f. **Spanyol**

Di bawah pimpinan Sebastian del Cano, armada Spanyol mendarat di Kepulauan Maluku pada 1522. Selanjutnya, rombongan Spanyol singgah di Tidore, Bacan, dan Jailolo. Pada perkembangannya, Spanyol bersekutu dengan Tidore yang saat itu sedang berselisih dengan Ternate yang didukung Portugis. Perselisihan ini dianggap merugikan bangsa-bangsa Eropa sehingga pada 1529 Spanyol dan Portugis menandatangani perjanjian Saragosa. Penandatanganan perjanjian Saragosa dilakukan untuk menyelesaikan konflik Spanyol dan Portugis di Kepulauan Maluku.

g. **Inggris**

Pada era penjelajahan samudra, Inggris berupaya menemukan kepulauan rempah-rempah. Bangsa Inggris mengikuti rute penjelajahan bangsa Spanyol. Rombongan penjelajahan Inggris yang pertama dipimpin oleh Francis Drake. Pada 1577 Francis Drake bersama rekannya Thomas Cavendis memimpin rombongan penjelajahan samudra bangsa Inggris. Rombongan ini berhasil tiba di Ternate pada 1579.

Penjelajahan samudra mendatangkan keuntungan melimpah

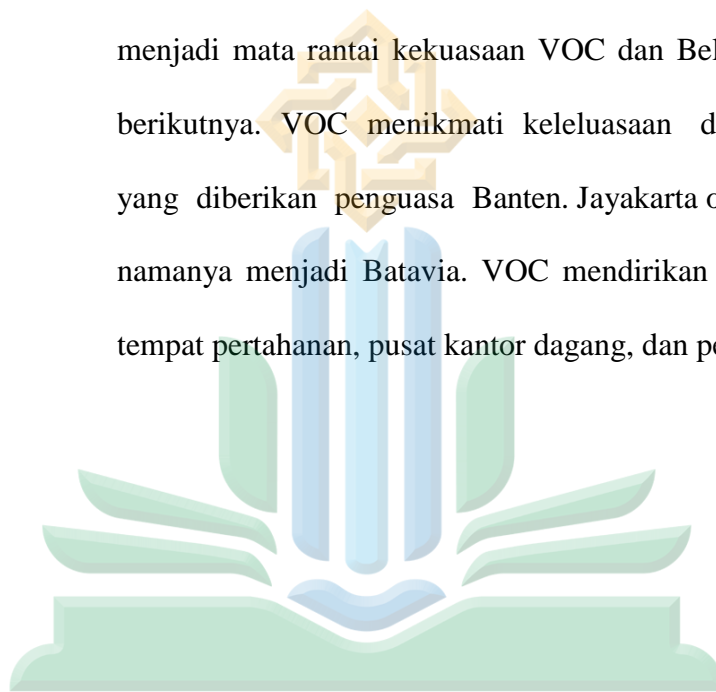


bagi Kerajaan Inggris. Ketika mencapai Ternate, Francis Drake memborong rempah- rempah untuk dibawa ke Inggris. Dalam perkembangannya, Inggris berhasil menanamkan pengaruhnya di beberapa wilayah Asia seperti India dan Tiongkok. Inggris juga membentuk kongsi dagang bernama East India Company (EIC).

h. **Belanda**

Seorang pelaut Belanda Cornelis de Houtman memimpin ekspedisi ke Indonesia. Pada tahun 1596, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Banten melalui Selat Sunda. Kedatangan Houtman di Indonesia kemudian disusul ekspedisi-ekspedisi lainnya. Dengan banyaknya pedagang Belanda di Indonesia maka muncullah persaingan di antara mereka sendiri. Untuk mencegah persaingan yang tidak sehat, pada tahun 1602 didirikan Vereenigde Oost Indische Compagnie (VOC/Perserikatan Maskapai Hindia Timur) yang merupakan merger (penggabungan) dari beberapa perusahaan dagang Belanda. Gubernur Jenderal pertama VOC adalah Pieter Both. Ia mendirikan pusat perdagangan VOC di Ambon, Maluku. Namun kemudian, pusat dagang dipindahkan ke Jayakarta (Jakarta) karena VOC memandang bahwa Jawa lebih strategis sebagai lalu- lintas perdagangan. Selain itu, Belanda ingin menyingkirkan saingan mereka, yaitu Portugis di Malaka.

Gubernur Jendral VOC Jan Pieterszoon Coen membujuk penguasa Kerajaan Banten untuk memecat Pangeran Jayawikarta, sekaligus memohon agar izin kantor dagang Inggris EIC dicabut. Pada tanggal 31 Mei 1619, keinginan VOC dikabulkan raja Banten. Momentum inilah yang kemudian menjadi mata rantai kekuasaan VOC dan Belanda pada masa berikutnya. VOC menikmati keleluasaan dan kelonggaran yang diberikan penguasa Banten. Jayakarta oleh VOC diubah namanya menjadi Batavia. VOC mendirikan benteng sebagai tempat pertahanan, pusat kantor dagang, dan pemerintahan.<sup>34</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>34</sup>Komala Putri Siti, dkk (2022), *Analisis Konsep Sejarah Masa Penjajahan Bangsa Eropa pada Siswa Sekolah Dasar*, Journal on Education Vol. 05, No. 01, 407-4016

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE. Arti dari Penelitian adalah suatu cara untuk mencari solusi atau jalan keluar berdasarkan permasalahan yang dihadapi secara cermat, terukur dan terarah. Sedangkan, pengembangan menurut Seels & Richeys (1994) adalah proses penulisan atau pembuatan bahan-bahan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bukan hanya untuk bahan pembelajaran saja, tapi juga bisa benda elektronik, perangkat lunak, perangkat keras, bahan visual, bahan audio, bahan audio visual, dan sebagainya.

Menurut Sugiyono dalam bukunya *Research and Development* yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk menela merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi AP (Penelitian, Perancangan Produksi dan Pengujian).<sup>35</sup>

Pengembangan model ADDIE menurut Sezer dkk (2013:137) adalah berikut ini:

*“ADDIE Model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination of all phases.”*

Arti dari kalimat di atas, yaitu model ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan pada analisis bagaimana setiap komponen saling berinteraksi

---

<sup>35</sup> Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)

dengan cara berkoordinasi sesuai tahapan yang ada.<sup>36</sup> ADDIE merupakan singkatan dari tahapan-tahapan dari model tersebut, yaitu “Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation”



**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Pengembangan Model ADDIE**  
**Sumber: Dwi Surjono H. (2017)**

## **B. Proedur Penelitian dan Pengembangan**

Setiap penelitian pasti memiliki prosedur atau tahap-tahap pada penelitiannya. Begitu juga dengan penelitian pengembangan R&D model ADDIE, 1) Analisis 2) Desain 3) Pengembangan 4) Implementasi 5) Evaluasi. Berdasarkan tahapan tersebut adapun penjelasannya, yaitu sebagai berikut:

### **1. Analisis (Analisis)**

Prosedur pertama dalam penelitian ini, yaitu analisis. Prosedur analisis ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap pertama, analisis kinerja merupakan analisis untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam sekolah, yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sekolah gunakan selama ini dalam pelajaran IPS.

<sup>36</sup> Yudi Hari Sugiyati (2020) , *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*

Tahap kedua, analisis kebutuhan merupakan analisis untuk menentukan media pembelajaran dalam pelajaran IPS yang diperlukan oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Design (Desain)**

Prosedur yang kedua, yaitu desain. Desain disebut juga dengan rancangan, jika akan membuat sesuatu maka harus merencangkannya terlebih dahulu. Contohnya seperti akan membuat mobil, maka harus dirancang terlebih dahulu bagaimana konsepnya, modelnya, dan semacamnya, jika sudah maka dikembangkan menjadi mobil. Begitu juga dengan pengembangan media ini. Media ini dirancang dari segi desain dan segi kesesuaian materi, lalu jika sudah tahap selanjutnya mengembangkan media pembelajaran.

## **3. Development (Pengembangan)**

Prosedur pengembangan inilah dibuatnya media pembelajaran tersebut. Media ini dibuat melalui *website* dengan menggunakan template yang sudah tersedia. Pembuatan media ini juga dilihat dari segi bahasa dan segi kesesuaian materi. Jika, media pembelajaran sudah dibuat tahap selanjutnya adalah memvalidasi media tersebut oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap selanjutnya peneliti melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Prosedur ke empat adalah implementasi media dengan melakukan kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Pada prosedur ini peneliti melakukan dengan cara uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan yang ada pada media tersebut.

#### **5. Evalutaion (Evaluasi)**

Prosedur yang terakhir adalah evaluasi terhadap media yang sudah di implementasikan kepada siswa dengan kegiatan uji coba kelompok kecil dan besar. Pada prosedur ini juga dilakukannya revisi akhir terhadap media yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari siswa yang telah melakukan implementasi.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba dilaksanakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk mengetahui daya tarik atau respon dan peningkatan hasil belajar siswa. Uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu a) Desain uji coba, b) Subjek uji coba, c) Jenis data, d) Instrumen pengumpulan data, dan e) Teknik data. Berikut penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut:

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk pengembangan ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan kemudian akan dilanjutkan uji kelompok besar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan peningkatan

hasil belajar siswa. Awal desain uji coba dilakukan dengan membuat rancangan media, pengembangan atau pembuatan media yang disertai dengan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian melakukan uji coba, dan terakhir revisi atau perbaikan produk.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek dari uji coba dalam penelitian pengembangan media ini terdiri dari 4 dosen (2 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli bahasa) dan siswa kelas VIII MTs Al – Badri tahun pelajaran 2023/2024.

### a. Ahli Media

Ahli media adalah orang yang ahli dalam media pembelajaran. Peneliti nantinya akan meminta bantuan 2 dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember untuk menjadi validator ahli media pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

### b. Ahli Materi

Ahli materi adalah orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka peneliti meminta bantuan 1 dosen Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN KHAS Jember sebagai validator dalam ahli materi pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

**c. Ahli Bahasa**

Ahli Bahasa adalah orang yang ahli dalam bahasa. Peneliti nantinya akan meminta bantuan 1 dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember untuk menjadi validator ahli bahasa pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini.

**d. Siswa Kelas VIII**

Siswa kelas VIII adalah subjek utama dalam penelitian pengembangan ini. Subjek siswa kelas VIII inilah yang nantinya akan menentukan daya tarik media yang dikembangkan. Subjek penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VIII di MTs Al – Badri.

**C. Jenis Data**

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut penjelasannya:

**e. Data Kualitatif**

Data kualitatif ini diambil dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan langsung di sekolah. Data kualitatif ini juga diambil dari kritikan dan saran dari validator ahli.

**f. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif ini diambil dari hasil data angket atau kuesioner yang akan diberikan kepada validator untuk menilai pengembangan media. Data kuantitatif ini juga diambil dari hasil data tes kelas untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media *WordWall*.



#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam setiap penelitian itu sangat penting, karena instrumen ini nantinya akan menjadi alat untuk mencari atau mendapat data yang akan dilaksanakan pada saat penelitian di lapangan. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang diambil langsung dari lapangan. Data yang diamati dapat berupa gambaran sikap, perilaku, tindakan, dan tingkah laku manusia secara keseluruhan. Data observasi juga dapat berbentuk interaksi dalam suatu organisasi atau pengalaman anggota dalam berorganisasi.<sup>37</sup>

Kegiatan observasi dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan kegiatan penelitian langsung untuk pengembangan media dengan cara uji coba untuk mengetahui terlaksananya penelitian dan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran *WordWall*.

##### 2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:137) mengatakan bahwa wawancara adalah peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mencari permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti ini ingin lebih mengetahui hal-hal yang lain atau informasi yang lebih dalam lagi dari responden. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran

---

<sup>37</sup> J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*

IPS untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang ada pada saat proses belajar mengajar. Kemudian, hasil jawaban dari responden akan dicatat supaya tidak lupa ataupun hilang. Kemudian, jika sudah selesai wawancaranya peneliti melakukan rangkuman dan akan menganalisis hasil data dari wawancara tersebut.

### 3. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah mencari atau mengumpulkan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan ataupun pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini juga merupakan cara pengumpulan data yang efisien untuk mengetahui variabel yang akan diukur dan yang diharapkan dari responden.<sup>38</sup> Angket atau kuesioner dalam penelitian ini diberikan kepada masing-masing validator. Angket akan diberikan kepada validator, yaitu 4 dosen untuk mengetahui valid tidaknya media yang akan dikembangkan.

### 4. Tes

Tes adalah instrumen untuk mengumpulkan data peningkatan hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam menggunakan media *WordWall* pada saat penelitian berlangsung. Instrumen tes ini terdiri dari tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) berbentuk soal pilihan ganda. Tes ini melalui web dengan menggunakan media *WordWall*.

---

<sup>38</sup> Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif Dan R&D

## 5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu cara mengumpulkan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk menelusuri data historis.<sup>39</sup> Menurut Sugiyono dokumentasi adalah cara untuk mendapat atau mengumpulkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.<sup>40</sup>

Dalam penelitian pengembangan ini dokumentasi untuk menguatkan serta mendukung hasil data penelitian serta terselenggarakannya penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil validasi ahli, bentuk media yang akan dikembangkan, nilai atau skor siswa yang sudah menerapkan media *WordWall*, dan foto-foto kegiatan penelitian.

### E. Teknik Analisis Data

Analisis adalah pencarian pola. Berdasarkan penjelasan tersebut, analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara teratur yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori- kategori, memecahnya menjadi satuan-satuan, melakukan sintesis. menyusunnya menjadi pola-pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan agar mudah

---

<sup>39</sup> Burhan Bungin (2008), *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Kencana)

<sup>40</sup> Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*

dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.<sup>41</sup> Analisis data dilaksanakan, jika semua data yang diperoleh sudah terkumpul dan siap untuk di analisis. Teknik analisis data sangat penting, karena data tanpa di analisis para pembaca tidak akan mudah memahaminya, serta tujuan di analisisnya data ini adalah untuk mengetahui hasil laporan yang padat, jelas, dan mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka analisis data dalam penelitian ini adalah menganalisis data diambil dari hasil data yang telah diperoleh melalui instrumen-instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang akan dijelaskan berikut ini:

### **1. Analisis data kualitatif**

Pengumpulan data di lapangan tentu berkaitan dengan teknik penggalan data, dan juga berkaitan dengan sumber dan jenis data, minim sumber data dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan statistik. Perkataan dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui rekaman video/kaset audio, pengambilan foto, atau film. Sedangkan sumber data tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibedakan dari sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Sugiyono. (2016).. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*

<sup>42</sup> Ahmad Rijali (2019), *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal Alhadharah, Vol. 17 No. 33.  
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

Dalam penelitian pengembangan yang menggunakan data kualitatif adalah data dari hasil wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti kepada guru IPS kelas VIII MTs Al – Badri. Alasan peneliti mewawancarai guru IPS kelas VIII, karena gurulah yang terjun langsung atau yang mengikuti proses belajar mengajar secara langsung, dan guru juga akan mengetahui langsung kendala apa saja yang terjadi pada saat proses belajar mengajar dikelas tersebut.

Dalam kegiatan wawancara ini peneliti akan menanyakan mengenai kurikulum yang dipakai saat ini, selama mengajar guru tersebut menggunakan metode pembelajaran apa, media pembelajarannya juga menggunakan apa, kendala atau masalah apa yang terjadi pada saat proses belajar mengajar, apakah masalah tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar anak, dan rata-rata hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS berapa. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut nanti akan dicatat oleh peneliti kemudian disimpulkan dan akan di analisis yang berupa data kualitatif.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Arikunto (2006) memberikan pengertian penelitian kuantitatif sebagai pendekatan penelitian yang menggunakan angka-angka, dimulai dari tahapan pengumpulan data, estimasi data, dan penyajian hasil.<sup>43</sup> Data kuantitatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data dari angket atau kuesioner. Data angket yang telah di berikan, maka selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui perkembangan penelitian

---

<sup>43</sup> Risdiana Chandra Dhewy (2022), *Pelatihan Analisis Data Kuantitatif untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.2, No.3, 4575-4578.  
<http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>

yang sudah dilaksanakan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa analisis kelayakan dan analisis ketuntasan hasil belajar siswa. Berikut penjelasannya.

a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan artinya adalah media yang akan dikembangkan benar-benar layak dan sudah divalidasi untuk diimplementasikan kepada siswa di sekolah. Analisis kelayakan ini diambil dari data angket yang akan diberikan kepada validator, yaitu 2 dosen FTIK UIN KHAS Jember sebagai ahli media, 1 dosen FTIK UIN KHAS Jember sebagai ahli materi, 1 dosen FTIK UIN KHAS Jember sebagai ahli bahasa. Data kuantitatif ini diperoleh dari checklist validator pada lembar penilaian validasi dengan menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi peneliti. Berikut penjelasannya:

Rumus yang akan digunakan untuk mengolah data hasil validasi, sebagai berikut (Akbar, 2013:158):

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Persentase validitas

Tse : Total skor empiris (jumlah skor penilaian validator)

Tsh: Total skor harapan (Jumlah skor maksimal)

Persentase skor validasi yang sudah didapat dari rumus tersebut, maka selanjutnya dapat disesuaikan dengan kriteria kevalidan.

Berikut kriteria kevalidan tersebut (Akbar, 2013:155):

**Tabel 3.1 Kriteria Validitas**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
85,01% - 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01% - 85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan

Skala likert, yaitu:

Skor 4 = Penilaian valid

Skor 3 = Penilaian kurang valid

Skor 2 = Penilaian tidak valid

Skor 1 = Penilaian sangat tidak valid<sup>44</sup>

b. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar siswa ini nantinya yang akan mengukur ketuntasan hasil belajar siswa dalam mengembangkan media pembelajaran *WordWall*. Instrumen yang akan digunakan adalah

<sup>44</sup> Sa'dun Akbar (2013), *Intrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya)

berupa tes kuis yang dibuat melalui *website*, yaitu *WordWall*. Dalam kuis tersebut terdapat 10 soal yang akan dikerjakan oleh siswa dan nantinya jika kuis tersebut telah selesai muncul lah skor setiap siswa. Melihat hasil kuis siswa dapat dilihat langsung dalam media tersebut dengan lengkap, yaitu peringkat siswa dari skor tertinggi sampai yang terendah, dapat melihat waktu yang ditempuh selama siswa mengerjakan kuis tersebut, dan dapat melihat tabel soal salah dan benar siswa di setiap soal.

**Tabel 3.2 hasil belajar peserta didik**

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest

Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan dengan cara menggunakan rumus berikut ini :

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber: (Nurul & Herdini, 2022)

Jumlah dari rumus di atas akan menghasilkan persentase.

Kriteria ketuntasan hasil belajar persentase<sup>45</sup> dapat dilihat tabel berikut ini:

<sup>45</sup> Lilik, M & U. S (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Talk Write (TTW) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Nurul Anwar Desa Pakel Kecamatan Montong Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017*, Edusains, Vol. 10, No. 01, 136-144.



**Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Keterangan Hasil Belajar</b>
90-100	Sangat Baik
80-90	Baik
70-80	Cukup
45-70	Kurang
0-45	Kurang Sekali

**Keterangan:**

Berdasarkan tabel di atas, jadi siswa dikatakan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar jika siswa tersebut mencapai persentase minimal 70. Jika di bawah 70 siswa tersebut dikatakan tidak tuntas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. PENYAJIAN DATA UJI COBA PRODUK

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (research and development) dengan mengembangkan produk berupa media *WordWall*. Model pengembangan yang digunakan yaitu, ADDIE. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, berikut adalah penyajian data uji coba:

##### 1. Analysis (Analisis)

Tahapan pertama dalam penelitian ini yaitu, analisis. Peneliti melakukan beberapa analisis yaitu, analisis kebutuhan dan analisis materi. Berikut deskripsi dari analisis tersebut:

##### a. Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan siswa kelas VIII Mts Al Badri Jember. Wawancara yang dilakukan pada Tanggal 15 Januari 2024 dengan guru mata pelajaran IPS Ibu Sarikem S.Pd menyatakan bahwa pada saat pelajaran IPS materi sejarah, siswa merasa bosan dan merasa ngantuk dikarenakan pada saat menjelaskan sejarah guru hanya bercerita dan menjelaskan saja. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus dan saat diberi evaluasi atau tes akan berpengaruh pada hasil belajar siswa,

akibatnya siswa ada yang tidak tuntas. Perlunya kreatifitas guru dalam memilih media yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang muncul sehingga siswa merasa senang dan aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media yang digunakan oleh peneliti dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat memudahkan guru pada saat memberikan tes kepada siswa, karena media ini sudah otomatis merekap nilai siswa dengan waktu dan tenaga yang tidak banyak.

b. Analisis Materi

Tahap analisis materi ini berguna untuk mendapatkan data tentang materi yang dirasa sulit oleh siswa kelas VIII Mts Al Badri Jember. Perolehan data yang dilakukan dengan wawancara pada guru mata pelajaran IPS pada tanggal 15 Januari 2024 menyatakan bahwa kemampuan siswa pada pelajaran IPS cukup baik. Namun terdapat materi yang masih mengalami kesulitan yaitu salah satunya saat menjelaskan pada materi sejarah datangnya kolonial bangsa-bangsa Barat di Indonesia.

**2. Design (Desain)**

Tahapan ke dua yaitu, tahap desain. Peneliti memilih produk yang dikembangkan serta mendesain dengan membuat *WordWall*. Produk yang dikembangkan berupa media yang didesain pada materi datangnya kolonial bangsa-bangsa Barat di Indonesia supaya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pada saat pembelajaran dan dalam proses

pengerjaan soal serta menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.<sup>46</sup> Pengembangan media pembelajaran berbasis *WordWall* meliputi RPP dengan materi sejarah datangnya kolonial bangsa-bangsa Barat di Indonesia kelas VIII. Kemudian membuat media yang berisi tentang materi tersebut dan lalu membuat soal yang akan ditampilkan melalui kuis *WordWall*. kemudian membuat soal sesuai dengan kriteria yang akan ditampilkan di dalam kuis *wordwall*. Setelah dilakukan penelaahan dan pengelompokan materi dan soal maka selanjutnya penyusun desain awal di dalam *website WordWall*.

Pembuatan media *WordWall* ini bisa mencari di internet dengan membuka situs website <http://Wordwall.net> Sebelum membuat media, peneliti harus mempunyai akun *WordWall* terlebih dahulu. Setelah masuk, kemudian menekan “Buat Aktivitas” untuk memilih template yang sudah disediakan oleh *WordWall*.

Peneliti menggunakan 2 template yang digunakan sebagai materi dan soal. Untuk materi pembelajaran menggunakan template “Buka Kotak Itu”. Langkah awal yang dilakukan adalah mengisi judul, kemudian mengisi kolom-kolom dengan materi yang akan di sampaikan. Langkah selanjutnya tekan “Selesai” lalu akan tersimpan otomatis. Kemudian, memilih tema yang akan di pakai, ukuran font, pengaturan acak atau tidak dan kotak tetap terbuka atau tidak. Kemudian, klik “Terapkan Penugasan”, lalu klik

---

<sup>46</sup> Nurma'rifah Ulva (2024), *Inovasi pendidikan abad 21 : Penerapan Permainan Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Pgri 2 Palembang*, Jurnal Ilmiah Nusantara Vol. 1, No. 5, (429-434)

“Mulai” untuk mendapatkan link yang akan dibagikan kepada siswa nanti.

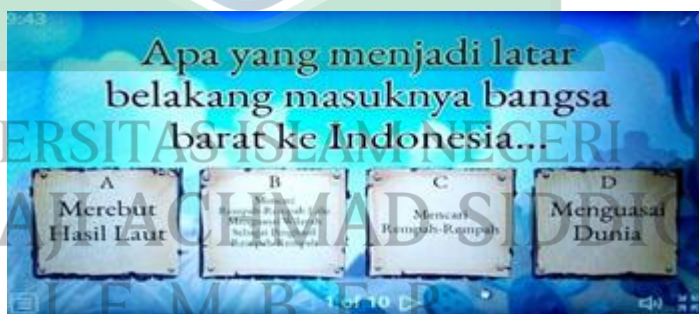
Hasil dari media materi yang di buat, yaitu pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4.1 Hasil Media Materi**

Sumber : <https://wordwall.net/play/72136/095/222>

Tampilan media materi sudah dibuat, selanjutnya adalah media untuk soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Template yang dipilih untuk soal adalah “Kuis”. Langkah-langkahnya sama dengan waktu pembuatan media materi. Pembuatan kuis ini sudah di jelaskan di kajian teori bab II sebelumnya. Berikut bentuk hasil dari media soal yang sudah dibuat.



**Gambar 4.2 Hasil Media Soal**

Sumber : <https://wordwall.net/play/63726/507/2558>

Langkah selanjutnya adalah klik “Terapkan Penugasan” untuk mendapatkan link yang akan dibagikan kepada siswa. Siswa yang sudah mengerjakan otomatis terinput pada menu “Hasil Saya”. Dalam menu tersebut terdapat berbagai aspek di dalamnya, yaitu: jumlah siswa yang

mengerjakan, skor rata-rata, skor teratas, siswa tercepat, jawaban benar atau salah, distribusi skor, dan papan peringkat yang dapat dilihat oleh pengguna.

### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti menghasilkan produk dan melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. *WordWall* yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen FTIK UIN KHAS Jember. Validasi tersebut bertujuan untuk menguji kevalidan produk apakah produk media tersebut layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Jika terdapat saran atau revisi dari validator yang memang harus dilakukan, maka produk media tersebut perlu direvisi untuk menyempurnakan hasil dari produk media tersebut. Jika produk sudah direvisi maka produk media *WordWall* tersebut sudah dapat diterapkan dalam penelitian. Berikut penjelasan hasil dari validasi para ahli:

#### a. Validasi Ahli Media

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya di divalidasi oleh validator untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Validator tersebut terdiri dari 2 dosen FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Fiqru Mafar M.IP. dan Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. validator tersebut diminta untuk memberikan penilaian terhadap media, karena beliau memiliki keahlian di bidang materi dan media. pembelajaran berbasis *WordWall* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan saran dan revisi produk supaya produk yang telah dikembangkan lebih layak digunakan. Hasil dari

penilaian oleh validator disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.1 Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	<b>Kualitas Teknis</b>	a. Mudah digunakan			✓	
		b. Kualitas Tampilan			✓	
		c. Kualitas Penayangan Jawaban			✓	
		d. Kualitas Pengelolaan Program			✓	
		e. Kualitas Pendokumentasian			✓	
2.	<b>Kualitas isi dan tujuan</b>	a. Ketetapan				✓
		b. Kelengkapan				✓
		c. Minat/Perhatian				✓
		d. Kesesuaian dengan situasi siswa			✓	
3.	<b>Kualitas Instruksional</b>	a. Memberikan kesempatan belajar				✓
		b. Memberikan bantuan untuk belajar				✓
		c. Kualitas tes dan penilaian			✓	
		<b>Jumlah Skor</b>			<b>41</b>	

$$v = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$v = \frac{41}{48} \times 100\% = 85,4$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Fiqru Mafar M.IP.

Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 85,4% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi”. Sedangkan, validator dari Bapak Dr. Moh. Sutomo. M.Pd berikut ini :

Tabel 4.2 Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	SKOR			
			1	2	3	4
1	Kualitas Teknis	a. Mudah digunakan			✓	
		b. Kualitas tampilan				✓
		c. Kualitas penayangan jawaban			✓	
		d. Kualitas pengelolaan program			✓	
		e. Kualitas pendokumentasian			✓	
2	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketetapan			✓	
		b. Kelengkapan			✓	
		c. Minat/perhatian			✓	
		d. Kesesuaian dengan situasi siswa			✓	
3	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar				✓
		b. Memberikan bantuan untuk belajar				✓
		c. Kualitas tes dan penilaian			✓	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>39</b>			

$$v = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$v = \frac{39}{48} \times 100\% = 81,25$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Dr. Moh. Sutomo.

M.Pd. Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 81,25% yang artinya masuk dalam kriteria “Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil”. Jadi, media yang akan dikembangkan ini sudah layak, tapi dengan revisi kecil.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai materi pada media



pembelajaran berbasis *WordWall* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran berbasis *WordWall* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Validator tersebut adalah salah satu dosen FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., M.Pd. validator diminta supaya produk yang telah dikembangkan lebih layak digunakan, karena beliau ahli materi IPS. Berikut hasil dari penilaian validator akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI KD				✓
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas			✓	
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4	Materi dapat mudah dipahami oleh siswa				✓
5	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi				✓
6	Kunci jawaban yang disajikan benar				✓
7	Soal sesuai dengan materi				✓
8	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan siswa SMP/MTs				✓
<b>Jumlah Skor</b>		<b>30</b>			

$$v = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$v = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75$$

Berdasarkan Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil yang telah

dihitung memperoleh skor persentase sebesar 93,75% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi”. Jadi, materi yang akan dikembangkan ini sudah layak untuk diterapkan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk menilai bahasa pada media pembelajaran berbasis *WordWall* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap bahasa pada media berbasis *WordWall* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Validator tersebut adalah salah satu dosen FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. validator diminta supaya produk yang telah dikembangkan lebih layak digunakan, karena beliau dosen bahasa Indonesia. Berikut hasil dari penilaian validator akan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Validasi Ahli Bahasa**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
	Istilah-istilah yang digunakan tepat.				✓
	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi			✓	
	Kejelasan bahasa dalam butir soal			✓	
	Kesesuaian penulisan dengan EYD.			✓	
	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa MTs/SMP				✓
<b>Jumlah Skor</b>		<b>17</b>			

$$v = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$v = \frac{17}{20} \times 100\% = 85$$

Berdasarkan Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 85% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi”. Jadi, bahasa pada media yang akan dikembangkan ini sudah layak untuk diterapkan.

#### 4. Implementasion (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu, implementasi yang dilakukan di MTs Al – Badri kelas VIII dengan melakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar untuk mengetahui perkembangan media *WordWall* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Berikut hasil dari implementasinya:

##### a. Uji Coba Skala Kecil

Media yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para validator, maka kemudian diuji cobakan di dalam kelas. Uji coba pertama yaitu, uji coba skala kecil yang melibatkan 9 siswa kelas VIII MTs Al – Badri. berikut hasil dari uji coba skala kecil yang sudah dilakukan:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil**

NO	Nama Siswa	Pre - Test	Post Tes
1	Siti Hotimah	70	90
2	Dela Ul Khoyroti Indallahi	70	100
3	Zahrotut Toyyibah	70	70
4	Irfan Rahmatullah	70	80
5	Firta	80	90
6	Lutfiah	80	90

7	Dhiyaul Auliya	80	90
8	Dian Sherly Arifatul Mufidah	90	100
9	Yusela Hafisha	90	100
Total Rata-Rata		<b>77,8</b>	<b>90</b>

Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba skala kecil terhadap 9 siswa kelas VIII memperoleh hasil Pre-Test (sebelum menggunakan media) dengan nilai rata-rata **77,8**. Hasil Post-Test (sesudah menggunakan media) dengan nilai rata-rata **90**. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *WordWall* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang berarti media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil, selanjutnya yaitu mengembangkan media dengan uji coba skala besar yang melibatkan 30 siswa kelas VIII MTs Al – Badri. Berikut hasil dari uji coba skala besar yang sudah dilakukan:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar**

NO	Nama Siswa	Pre - Test	Post Tes
1	Siti Hotimah	70	100
2	Zahrotut Toyyibah	70	90
3	Irfan Rahmatullah	70	100
4	Firta	80	100
5	Lutfiah	80	100
6	Dhiyaul Auliya	80	100
7	Dian Sherly Arifatul Mufidah	60	100
8	Hani Navizatus Zahro	40	100
9	Siti Maulidatul Nasyifah	90	100
10	Siti Hikmatul aulia	40	90
11	Gladisa Dwi Anggita	60	100
12	Layyinatul Ruuzayyanah	40	90
13	Muhammad Shodiqin	70	80

14	Rizkiyatul Hasanah	50	100
15	Moch. Ali Wafi	70	90
16	Abdul Hamid Asgal	80	100
17	Abdur Rouf Astar	80	90
18	Yusela Hafisha	70	80
19	Yani Nuri Handa	70	90
20	Adis Romadoni	70	80
21	Wifda Melati Tahta Alfina	70	80
22	Dela Ul Khoyroti Indallahi	70	80
23	Fitria Datus Soleha	80	80
24	Halimatus Sakariyah	50	80
25	Ulin Amris Salamah	70	70
26	Khusnul Hatimah	60	80
27	So'imatul Aulya Putri	60	80
28	Dela Ui Khoyroti Indallahi	70	80
29	Iqbalul Mukarrobi	70	80
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>66,8</b>	<b>89,3</b>

Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba skala besar terhadap 29 siswa kelas VIII memperoleh hasil Pre-Test (sebelum menggunakan media) dengan nilai rata-rata **66,8**. Hasil Post-Test (sesudah menggunakan media) dengan nilai rata-rata **89,3**. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *WordWall* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang berarti media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.

## 5. Hasil Evaluation (Evaluasi)

Tahapan yang terakhir yaitu, tahap evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan media *WordWall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al – Badri pada mata pelajaran IPS. Data diperoleh melalui kegiatan pretest dan posttest yang telah dilaksanakan (**Tabel 4.5 dan Tabel 4.6**), dari hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil

belajar dalam mata pelajaran IPS saat menggunakan media pembelajaran *WordWall*.

## **B. Analisis Data**

### **1. Data Kualitatif**

Pada tahap analisis data penelitian pengembangan media pembelajaran ini, terdapat 2 data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini di ambil dari hasil kegiatan wawancara kepada Ibu Sarikem guru IPS kelas VIII di MTs Al – Badri. Hasil wawancara yang di dapat bahwa siswa kelas VIII di MTs Al – Badri masih menggunakan kurikulum K13. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan diskusi, tanpa menggunakan media cukup buku saja. Terdapat kendala pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu siswa tidak fokus, ada yang berbicara sendiri dan ada yang mengantuk. Menurut Bu Sarikem, keadaan tersebut jelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika siswa yang fokus dan mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, maka hasil yang didapat bagus dan tuntas di atas KKM, sedangkan siswa yang tidak fokus dan tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, maka hasil yang di dapat tidak bagus dan tidak tuntas di bawah KKM. KKM yang ditentukan oleh MTs Al – Badri adalah 76. Nilai yang di dapat oleh siswa kelas VIII rata-rata masih di bawah KKM, yaitu 60%. Masalah tersebutlah yang menjadikan penulis mengembangkan media pembelajaran *WordWoll* supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau menjadi solusi bagi guru dan siswa di MTs Al – Badri.

## 2. Data Kuantitatif

### 1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dibuktikan dari hasil kevalidan yang diperoleh dari data hasil validasi para ahli. Para ahli yang digunakan untuk menganalisis data adalah ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator ahli media dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 2 dosen Tadris IPS FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Fiqru Mafar M.IP. dan Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. sedangkan, validator ahli materi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh salah satu dosen Tadris IPS FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., M.Pd. dan untuk validator ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh salah satu dosen Bahasa Indonesia FTIK UIN KHAS Jember yaitu, Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari validator para ahli yang disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Media 1	85,4%	Sangat Valid
2	Validator Media 2	81,25%	Cukup Valid
3	Validator Materi	93,75%	Sangat Valid
4	Validator Bahasa	85%	Sangat Valid
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>86%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis data dari empat validator tersebut diperoleh persentase nilai rata-rata, yaitu 86% . Hasil validitas ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran *WordWall* telah memenuhi kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan. Hal ini berarti media

pembelajaran *WordWall* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan revisi yang disarankan oleh validator.

## 2) Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Validasi media dari validator sudah dilakukan, selanjutnya yaitu media di ujikan kepada siswa kelas VIII MTs Al – Badri pada mata pelajaran IPS. Uji coba dilakukan dengan 2 kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *WordWall*.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Coba**

NO.	Uji Coba	Rata - Rata		Kriteria
		Pretest	Posttest	
1	Uji Coba Skala Kecil	77,8	90	Tuntas
2	Uji Coba Skala Besar	66,8	89,3	Tuntas
<b>Total</b>		<b>72,3</b>	<b>89,65</b>	<b>Tuntas</b>

Berdasarkan keterangan di atas hasil yang diperoleh dari siswa kelas VIII MTs Al – Badri, yaitu uji coba skala kecil dengan hasil pretest 77,8 dan posttest 90 yang termasuk dalam kriteria tuntas, yang berarti media *WordWall* yang telah digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan, uji coba skala besar dengan hasil pretest 66,8 dan posttest 89,3 yang termasuk dalam kriteria tuntas. Total semua nilai jika di rata-ratakan adalah pretest dengan hasil 72,3 dan posttest dengan hasil 89,65 yang termasuk kriteria tuntas. Dalam artian media *WordWall* yang telah digunakan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS.



Seperti yang telah dijelaskan pada penelitian terdahulu bahwa media *WordWall* ini mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar dan dengan meningkatnya hal tersebut, maka media ini dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa, jadi media pembelajaran *WordWall* sudah dapat terlihat keefektifannya.

### C. REVISI PRODUK

Pengembangan media *WordWall* pada pelajaran IPS ini telah melalui tahapan revisi berdasarkan komentar/saran dari beberapa ahli, hal tersebut bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti supaya lebih menarik dan memudahkan siswa. Berikut ini ada beberapa perbaikan media pembelajaran yang di berikan oleh validator dari sebelum dan sesudah perbaikan :



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Tabel 4.9 Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p><b>Gambar 4.3 Soal WordWall sebelum revisi. sumber:</b></p>	<p><b>Gambar 4.4 Soal WordWall sesudah revisi. sumber:</b></p>
<p><b><a href="https://wordwall.net/play/63726/507/2558">https://wordwall.net/play/63726/507/2558</a></b></p>	<p><b><a href="https://wordwall.net/play/63726/507/2558">https://wordwall.net/play/63726/507/2558</a></b></p>
<p>Tema gambar yang digunakan masih menggunakan tema “Barat Liar”. Usahakan tema gambar disesuaikan atau yang mendekati dengan tema materi yang digunakan, yaitu tentang sejarah kedatangan kolonialisme di Indonesia.</p>	<p>Tema gambar yang digunakan sudah menggunakan tema yang sesuai atau mendekati dengan tema materi, tema ini bernama “Detektif” dengan latar belakang mesin ketik pada zaman dulu.</p>
<p>Soal nomer 2, sebelumnya menggunakan kata “Apa saja faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia? kecuali”</p>	<p>Soal nomer 2, sesudah direvisi menggunakan kata “Berikut ini faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia? kecuali”</p>
<p>Soal nomer 3, sebelumnya menggunakan “Apa tujuan bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah”</p>	<p>Soal nomer 3, sesudah direvisi menggunakan “Bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah untuk”</p>

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *WordWall* yang dilaksanakan pada pelajaran IPS kelas VIII di MTs Al badri, Kalisat Jember pada materi IPS semester dua terdapat materi yang membuat siswa merasa bosan dan tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, hal ini menjadikan hal baru melalui *web* yang menarik dan menyenangkan, serta tidak membosankan. Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi, hasil penelitian dan pemaparan dapat disimpulkan berikut ini:

1. Pengembangan media pembelajaran *WordWall* pada pelajaran IPS materi datangnya kolonialisme di Indonesia kelas VIII MTs Al Badri Kalisat Jember. Penelitian ini dilakukan dengan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Dengan adanya media pembelajaran *WordWall* ini yang awalnya siswa merasa mengantuk dan bosan menjadi bersemangat dan menyenangkan.

Sedangkan, pada guru yang awalnya hanya metode ceramah dan diskusi menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi dan memberikan tes, sampai hasil belajar siswa juga sudah terekam otomatis di *web WordWall*.

2. Berdasarkan data dari uji validitas media pembelajaran *WordWall*, yaitu ahli media 1 sebesar 85,4% dengan termasuk sangat valid, ahli media 2 sebesar 81,25% termasuk cukup valid, ahli materi diperoleh 93,75% dengan kategori sangat valid dan ahli bahasa sebesar 85% termasuk sangat

valid. Dengan rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media dapat digunakan dengan perbaikan yang disarankan oleh validator.

3. Hasil uji coba kepada siswa untuk peningkatan hasil belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *WordWall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Al – Badri. Dari hasil uji coba skala kecil diperoleh pretest 77,8 dan posttest 90 dengan siswa berjumlah 9 siswa. Sedangkan, hasil uji coba skala besar diperoleh pretest 66,8 dan posttest 89,3 yang termasuk dalam kriteria tuntas. Total semua nilai jika di rata-ratakan adalah pretest dengan hasil 72,3 dan posttest dengan hasil 89,65 yang termasuk kriteria tuntas. Dalam artian media *WordWall* yang telah digunakan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS Berdasarkan kriteria kevalidan dan hasil siswa yang telah terpenuhi, maka media pembelajaran berbasis *WordWall* ini dapat dikatakan layak dan berkualitas baik sehingga bisa diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, supaya media pembelajaran ini menjadi lebih sempurna untuk digunakan maka terdapat saran sebagai berikut:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Peneliti mengharapkan dengan adanya media pembelajaran *WordWall* ini mampu menjadikan salah satu alternative bagi guru untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa agar mudah memahami materi yang dijelaskan dan senang pada saat pembelajaran, sehingga nilai yang didapat tuntas.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran *WordWall* ini layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al Badri. Harapannya juga media ini mampu disebarluaskan pada seluruh siswa mulai dari tingkat SD sampai sekolah tinggi sesuai dengan zaman kurikulum di sekolah.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk media pembelajaran *WordWall* ini sudah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli dengan revisi yang sudah disarankan oleh para validator. Tapi, media ini dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi supaya lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.
- b. Media pembelajaran *WordWall* ini hanya sebatas pada pelajaran IPS dengan materi Datangnya Kolonialisme di Indonesia saja. Jadi, perlu adanya pengembangan materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rijali (2019), *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal Alhadharah, Vol. 17 No. 33. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Akbar. S (2013), *Intrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya)
- Anshori, M. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Perspektif Al-qur'an. Dirasah*, Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam, Vol. 1, No. 1, 52-63. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v1i1.56>.
- Ariani Hrp Nurlina (2022), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung : Widina Bhakti Persada)
- Artama Syaputra (2023), *Evaluasi Hasil Belajar*, (Deli Serdang : PT Mifandi Mandiri Digital)
- Burhan Bungin (2008), *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Kencana)
- Chandra Dhewy. R (2022), *Pelatihan Analisis Data Kuantitatif untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.2, No.3, 4575-4578. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar*. Jurnal Education and Development, Vol. 8, No.2, hal 468-470, [https://scholar.google.co.id/scholar\\_url?url=https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/1758/889&hl=id&sa=X&ei=UXFAZb2jBKKO6rQP95wwAg&scisig=AFWwaeY\\_0tbyrmTfHSbfPmwIrvvH&oi=scholarr](https://scholar.google.co.id/scholar_url?url=https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/1758/889&hl=id&sa=X&ei=UXFAZb2jBKKO6rQP95wwAg&scisig=AFWwaeY_0tbyrmTfHSbfPmwIrvvH&oi=scholarr).
- Dwi Surjono H. (2017), *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, UNY Prees, Yogyakarta Hasnul, 2018
- Fahmi, K,& Fahmi, F. (2021). *Dinamika Perkembangan Pendidikan Islam di Indoneisia. At-Tazakki*, Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam Dan Humanora, Vol. 5 no. 1, 19-36
- Heryani Ani, Nurul. P, Tin. R & Yona. W (2022), *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalammeningkatkanliterasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi*, Jurnal Pendidikan, Volume 31, No.1 (17-28). <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/jp/article/download/1977/1365/7701>
- Hasan. M, dkk. (2021), *Media Pembelajaran*, Tahta media grup (103-108)
- J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia) Kata Kerja Operasional (Kko) Edisi Revisi Teori Bloom.

- (2023, Okt 31). *Universitas Muhammadiyah Semarang, Program Studi Pendidikan Matematika*, pp. <https://pmat.unimus.ac.id/kata-kerjaoperasional-taksonomi-bloom/>,
- Komala Putri Siti, dkk (2022), *Analisis Konsep Sejarah Masa Penjajahan Bangsa Eropa pada Siswa Sekolah Dasar*, *Journal on Education* Vol. 05, No. 01, 407-4016. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/621/480/>
- Kunto, E. (2021, Februari). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>.
- Maharani, S. & Wandini, R. R.(2023). *Karakteristik Mata Pelajaran IPS. Jurnal Edukasi Nonformal*, 4 (1), hal 115-123. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5794>.
- Manurung Purbatua (2020), *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 14 N0. 1 (1-12). [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=IIssBjEAAA AJ&citation\\_for\\_view=IIssBjEAAA AJ: FxGoFy zp5QC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=IIssBjEAAA AJ&citation_for_view=IIssBjEAAA AJ: FxGoFy zp5QC)
- Maryanti Sri, dkk (2022), *Assesment For Learning Educandy & Wordwall*, Bandung : Yayasan Rumah Rawda Indonesia
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, (Bandung: PT Remaja Rosda Kaya, 2010)
- Musyarafah, M. A. Abdurrahman Ahmad, & Nasobi Niki Suma, (2021). *Konsep Dasar IPS*. (Caturtunggal, Depok, Sleman : Komojoyo Press (Anggota IKAPI))
- Mutiawati Fajariah (2020), *Sejarah Revolus Industri di Inggris Pada Tahun 1760–1830*, *Jurnal Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* Vol. 8 (1). <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/download/2214/pdf>
- Nurul Badiah, Erviyenni, & Herdini (2022) *Analisis Ketuntasan Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Kesetimbangan Kimia Melalui Pembelajaran BLENDED LEARNING Di Kelas XI MIPA SMAN 2 Tambang*, *UNESA Journal Of Chemical Education*, Vol. 11, No. 3, 186-194
- Novyanti, H. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Instruksional*, Vol. 4, No. 1, 27-33. Pijar (2022), *6 Cara Meningkatkan Hasil Belajar*, <https://www.pijar.info/blog/6-cara-meningkatkan-prestasi-belajar>
- Rustaman (2001: 461), *Pengertian pembelajaran menurut para ahli*.



- Sanjaya, Wina (2016), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta) Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta)
- Sukma, K. I dan Trisni. H, (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas* . 8, 4 (DOI:<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>).
- Tamimi Faisal & Siti Munawaroh (2024), *Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat*, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* Vol. 2, No. 3, 66-74. <https://journal.artei.or.id/index.php/Saturnus/article/download/157/244/817>
- Teni, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*, Vol. 3, No. 1.
- The definition was officially adopted by National Council for the Social Studies (NCSS) in 1992. See National Council for the Social Studies, *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies* (Washington, D.C.: NCSS, 1994): 3, <https://www.socialstudies.org/standards/national-curriculum-standards-social-studies-executive-summary>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Victoria Coleman, "What is (or are) social studies?", Cambridge University Press & Assessment, 2021, What is (or are)social studies? – ERIC <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1317445.pdf>
- Wulandari Amelia, P. A. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Journal on Education*, vol.o5, no.02.
- WordWall*. (2023, Oktober 25). <https://wordwall.net/>.
- Wicaksono, D. & Iswan (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten*. *jurnal Ilmiah PGSD*, Vol. 3, No. 2, 111-125, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584>



## LAMPIRAN 1 : MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al – Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024	1. Apakah pengembangan media pembelajaran <i>WordWall</i> ini layak untuk diterapkan kepada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Al – Badri? 2. Apakah pengembangan media pembelajaran <i>WordWall</i> ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTs Al – Badri?	<b>Variabel bebas:</b> <i>WordWall</i> <b>Variabel terikat:</b> Hasil belajar	<b>WordWall:</b> 1. Pengertian Media Pembelajaran <i>WordWall</i> 2. Jenis Media Pembelajaran 3. <i>WordWall</i> 4. Langkah-Langkah Untuk Mengakses <i>WordWall</i> 5. Langkah-Langkah Dalam Penggunaan <i>WordWall</i> <b>Hasil Belajar:</b> 1. Pengertian Hasil Belajar 2. Indikator Hasil Belajar 3. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa 4. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar.	<b>Subjek Penelitian:</b> Siswa kelas VIII MTs Al – Badri  <b>Informan Penelitian:</b> Guru IPS kelas VIII MTs Al – Badri.	1. <b>Jenis Penelitian:</b> Metode penelitian dan pengembangan R&D Model ADDIE 2. <b>Lokasi Penelitian:</b> MTs Al – Badri 3. <b>Teknik Pengumpulan Data:</b> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Angket 4. Tes 5. Dokumentasi 4. <b>Teknik Analisis Data:</b> a. Data Kuantitatif b. Data Kualitatif	Pengembangan media pembelajaran <i>WordWall</i> ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di MTs Al – Badri

## Lampiran 2 : KOMPETENSI DASAR

### Kompetensi Inti Kelas VIII

Kompetensi inti kelas VIII dalam Permendikbud Tahun 2016, No.24 menyatakan bahwa terdapat 4 KI, yaitu kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Adapun rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Kompetensi sikap ini dapat di ambil saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun kompetensi pengetahuan dan keterampilan di bawah ini :

<b>Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)</b>	<b>Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</b>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang); sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

## Kompetensi Dasar

<p>3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.</p>	<p>4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan ke ruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, dan politik.</p>
<p>3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.</p>	<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan</p>
<p>3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.</p>	<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.</p>
<p>3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>	<p>4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>

**Lampiran 3 : Silabus**

**Nama Sekolah** : MTs Al Badri

**Kelas** : VIII

**Semester** : Genap

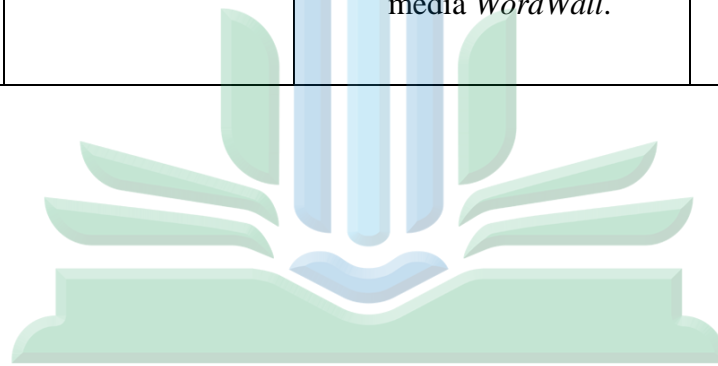
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial

**Kompetensi Inti** :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang); sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa –bangsa barat di Indonesia.</p> <p>3.4.2 Menguraikan kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia..</p>	<p>Datangnya Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia</p>	<p><b>1. Persiapan :</b></p> <p>3) Guru memberikan motivasi kepada siswa, supaya semangat belajar dan fokus terhadap pelajaran</p> <p><b>2. Penyajian :</b></p> <p>4) Guru memberikan materi yang akan dijelaskan</p> <p>5) Guru menjelaskan materi yang sudah disiapkan sebelumnya</p> <p>6) Siswa mendengarkan guru menjelaskan</p> <p><b>3. Korelasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menghubungkan materi dengan kejadian yang terjadi di negara Palestina.</li> <li>• Guru bertanya tentang tanggapan siswa terhadap kejadian penjajahan yang ada di negara Palestina tersebut.</li> </ul> <p><b>4. Menyimpulkan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi dengan di pandu oleh guru.</li> </ul> <p><b>5. Mengaplikasikan :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pretest</li> <li>• posttest</li> </ul>	<p><b>2 x 2 JP</b></p>	<p>Rismi, Irim Hastyorini dan Ringo Rahata (2021), Buku Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosia untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester 2, PT Penerbit Intan Pariwara, Yogyakarta.</p>

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan sebuah pretest.</li><li>• Selanjutnya guru memberikan posttest pengetahuan atau soal kepada siswa melalui media <i>WordWall</i>.</li><li>• Siswa mengerjakan melalui Handphone dengan menggunakan media <i>WordWall</i>.</li></ul>			
--	--	--	---	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)

#### A. IDENTITAS

Nama Lembaga : Mts Al – Badri  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/ Semester : VIII/ 2  
 Materi/ Tema : Datangnya Kolonialisme  
 Bangsa Barat di Indonesia Alokasi Waktu : 80 Menit  
 Nama : Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah

#### B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya; terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang); sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

### C. IDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR KD	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	3.4.1 Menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia.  3.4.2 Menguraikan kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia.	3.4.1.1 Melalui media <i>WordWall</i> siswa mampu menjelaskan latar belakang kedatangan bangsa –bangsa barat di Indonesia dengan benar. 3.4.2.1 Melalui Media <i>WordWall</i> siswa dapat menguraikan kedatangan bangsa-bangsa barat di Indonesia dengan aktif.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

#### Datangnya Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia

##### a. Latar Belakang Keberangkatan Bangsa-Bangsa Barat di Indonesia

Kekayaan alam dan budaya Indonesia menjadi faktor pendorong bangsa- bangsa Barat untuk menguasai wilayah Indonesia. Bangsa-

bangsa tersebut pada

awalnya mencari komoditas perdagangan yang laku di pasar Eropa atau ingin melakukan perdagangan rempah-rempah. Kemudian, muncul keinginan bangsa- bangsa tersebut untuk menguasai wilayah Indonesia sebagai daerah penghasil komoditas perdagangan, yaitu disebut dengan praktik penjajahan. Ada faktor yang melatar belakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat di Indonesia, yaitu:

##### 1. Rempah – Rempah

Secara geografis, wilayah Eropa memiliki iklim berbeda dengan



Indonesia. Indonesia memiliki dua musim, sedangkan Eropa memiliki empat musim. Pada musim dingin, bangsa-bangsa Eropa cenderung menyimpan banyak makanan. Fenomena tersebut disebabkan ketika musim dingin berbagai tanaman pangan tidak dapat tumbuh. Bangsa-bangsa Eropa membutuhkan sesuatu untuk mengawetkan beberapa bahan makanan. Salah satu bahan pengawet itu adalah rempah-rempah. Selain itu, rempah-rempah digunakan untuk memberi cita rasa khas pada makanan.

## 2. Semboyan 3G

Semboyan 3G merupakan semboyan yang mendorong bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra. Semboyan tersebut terdiri atas Gold (kekayaan), Glory (kejayaan), dan Gospel (penyebaran agama Nasrani). Pada perkembangannya semboyan 3G mendorong munculnya paham merkantilisme di Eropa.

Merkantilisme diperkirakan berkembang di Eropa pada abad XVI-XVIII. Merkantilisme merupakan paham yang menganggap kejayaan negara diukur dengan banyaknya emas yang dimiliki sebagai hasil keuntungan berdagang. Berkembangnya merkantilisme mendorong bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra untuk mencari kekayaan dan kejayaan.

Selain itu, bangsa Barat juga bertujuan untuk menyebarkan agama Nasrani.

### **3. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi**

Perkembangan IPTEK di Eropa juga menyebabkan bangsa-bangsa Barat mampu membuat kapal-kapal besar untuk mengarungi samudra. Kapal-kapal tersebut dilengkapi dengan kompas. Selain itu juga, layar besar untuk memanfaatkan sistem angin. Sistem angin menggantikan tenaga manusia untuk menggerakkan kapal tanpa dayung. Perkembangan tersebut mendorong bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra guna menemukan daerah baru.

### **4. Revolusi Industri**

Revolusi Industri mengubah proses produksi menjadi lebih efisien. Kondisi tersebut dikarenakan penggunaan mesin yang menggantikan tenaga manusia. Penggunaan mesin menyebabkan kegiatan produksi menjadi efisien, biaya produksi dapat ditekan, barang dapat diproduksi dalam jumlah besar dan waktu singkat.

Dalam perkembangannya, Revolusi Industri juga memengaruhi kegiatan transportasi. Penggunaan mesin uap, dengan menggunakan mesin uap perjalanan yang ditempuh menjadi lebih singkat.

### **3. Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat di Indonesia**

#### **1. Portugis**

Bangsa Portugis dianggap sebagai pelopor penjelajahan samudra pada masa kuno. Para pelaut Portugis dalam penjelajahan samudra membuka jalan bagi penjelajahan bangsa-bangsa Barat. Dalam menjalankan aktivitasnya, Portugis membangun pangkalan dagang

di Goa, India pada 1510. Pada 1511 bangsa Portugis berhasil menguasai Malaka dan menjalankan monopoli perdagangan di bawah pimpinan Alfonso d'Albuquerque. Keberhasilan tersebut mendorong bangsa Portugis menemukan daerah penghasil rempah-rempah di Kepulauan Maluku. Akhirnya, pada 1512 bangsa Portugis berhasil mencapai Kepulauan Maluku di bawah pimpinan Antonio de Abreau dan Fransisco Serrao.

Bangsa Portugis mendirikan kantor dagang (feitoria) di wilayah yang didatanginya. Dalam perkembangannya, kantor dagang ini berubah menjadi benteng untuk mempertahankan kekuasaan di daerah yang sudah di kuasainya. Daerah-daerah tersebut kemudian dijadikan sebagai bagian Kerajaan Portugis. Portugis berhasil menguasai Maluku dengan memanfaatkan persaingan antara Kerajaan Ternate dan Kerajaan Tidore.

## 2. Spanyol

Dibawah pimpinan Sebastian del Cano, armada Spanyol mendarat di Kepulauan Maluku pada 1522. Selanjutnya, rombongan Spanyol singgah di Tidore, Bacan, dan Jailolo. Pada perkembangannya, Spanyol bersekutu dengan Tidore yang saat itu sedang berselisih dengan Ternate yang didukung Portugis. Perselisihan ini dianggap merugikan bangsa-bangsa Eropa sehingga pada 1529 Spanyol dan Portugis menandatangani perjanjian Saragosa. Penandatanganan perjanjian Saragosa dilakukan untuk menyelesaikan konflik Spanyol dan Portugis di Kepulauan Maluku. Isi perjanjian Saragosa sebagai berikut.

- Maluku menjadi daerah di bawah pengaruh Portugis.

- Spanyol harus meninggalkan Kepulauan Maluku dan memusatkan kekuasaan di Filipina.

### 3. Inggris

Pada era penjelajahan samudra, Inggris berupaya menemukan kepulauan rempah-rempah. Bangsa Inggris mengikuti rute penjelajahan bangsa Spanyol, yaitu dengan berlayar ke arah barat menyeberangi Samudra Atlantik untuk menemukan dunia Timur. Rombongan penjelajahan Inggris yang pertama dipimpin oleh Francis Drake. Pada 1557 Francis Drake bersama rekannya Thomas Cavendis memimpin rombongan penjelajahan samudra bangsa Inggris. Rombongan ini berhasil tiba di Ternate pada 1579. Penjelajahan samudra mendatangkan keuntungan melimpah bagi Kerajaan Inggris. Ketika mencapai Ternate, Francis Drake memborong rempah-rempah untuk dibawa ke Inggris. Dalam perkembangannya, Inggris berhasil menanamkan pengaruhnya di beberapa wilayah Asia seperti India dan Tiongkok. Inggris juga membentuk kongsi dagang bernama East India Company (EIC).

### 4. Belanda

Seorang pelaut Belanda Cornelis de Houtman memimpin ekspedisi ke Indonesia. Pada tahun 1595, armada de Houtman mengarungi ujung selatan Afrika, selanjutnya terus menuju ke arah timur melewati Samudra Hindia. Pada tahun 1596, armada de Houtman tiba di Pelabuhan Banten melalui Selat Sunda. Kedatangan Houtman di Indonesia kemudian disusul ekspedisi-ekspedisi lainnya. Dengan banyaknya pedagang Belanda di Indonesia maka

muncullah persaingan di antara mereka sendiri. Untuk mencegah persaingan yang tidak sehat, pada tahun 1602 didirikan Vereenigde Oost Indische Compagnie (VOC/Perserikatan Maskapai Hindia Timur) yang merupakan merger (penggabungan) dari beberapa perusahaan dagang Belanda. Gubernur Jenderal pertama VOC adalah Pieter Both. Ia mendirikan pusat perdagangan VOC di Ambon, Maluku. Namun kemudian, pusat dagang dipindahkan ke Jayakarta (Jakarta) karena VOC memandang bahwa Jawa lebih strategis sebagai lalu-lintas perdagangan. Selain itu, Belanda ingin menyingkirkan saingan mereka, yaitu Portugis di Malaka. Pangeran Jayawikarta (penguasa bagian wilayah Banten) memberi izin kepada VOC untuk mendirikan kantor dagang di Jayakarta. Selain memberikan izin kepada VOC, Pangeran Jayawikarta juga memberikan izin pendirian kantor dagang kepada EIC (Inggris). Kebijakan ini membuat Belanda merasa tidak menyukai Pangeran Jayakarta.

Gubernur Jenderal VOC Jan Pieterszoon Coen membujuk penguasa Kerajaan Banten untuk memecat Pangeran Jayawikarta, sekaligus memohon agar izin kantor dagang Inggris EIC dicabut. Pada tanggal 31 Mei 1619, keinginan VOC dikabulkan raja Banten. Momentum inilah yang kemudian menjadi mata rantai kekuasaan VOC dan Belanda pada masa berikutnya. VOC menikmati keleluasaan dan kelonggaran yang diberikan penguasa Banten. Jayakarta oleh VOC diubah namanya menjadi Batavia. VOC mendirikan benteng sebagai tempat pertahanan, pusat kantor dagang, dan pemerintahan. Pengaruh ekonomi VOC semakin kuat dengan dimilikinya hak monopoli

perdagangan.

#### D. STRATEGI, SUMBER, MEDIA PEMBELAJARAN

1. Strategi : Ekspositori
2. Sumber : Rismi, Irim Hastyorini dan Ringo Rahata (2021), *Buku Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester 2*, PT Penerbit Intan Pariwara, Yogyakarta.
3. Media : *WordWall*, notebook, dan papan tulis

#### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pendahuluan (Pembuka)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam dan presensi</li> <li>• Penyiapan siswa secara fisik dan non fisik.</li> <li>• Penyampaian KI/KD atau materi yang akan dibahas</li> </ul>	15 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa, supaya semangat belajar dan fokus terhadap pelajaran</li> </ul> </li> <li>2. Penyajian : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan materi yang akan dijelaskan.</li> <li>• Guru menjelaskan materi yang sudah disiapkan sebelumnya</li> <li>• Siswa mendengarkan guru menjelaskan</li> <li>• Siswa diberi kertas berupa soal atau disebut dengan pretest.</li> <li>• Guru menyajikan media <i>WordWall</i> atau materi yang sudah disiapkan sebelumnya</li> </ul> </li> </ol>	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan guru menjelaskan sambil mengamati media yang telah disajikan.</li> </ul> <p>3. Korelasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menghubungkan materi dengan kejadian yang terjadi di negara Palestina. Guru bertanya tentang tanggapan siswa terhadap kejadian penjajahan yang ada di negara Palestina tersebut.</li> </ul> <p>4. Menyimpulkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa secara bersama- bersama menyimpulkan materi dengan di pandu oleh guru.</li> </ul> <p>5. Mengaplikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguji pemahaman siswa dengan memberikan sebuah tes berupa pretest</li> <li>• Selanjutnya guru memberikan tes (posttest) kepada siswa melalui media <i>WordWall</i>.</li> <li>• Siswa mengerjakan melalui handphone dengan menggunakan media <i>WordWall</i></li> </ul>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleksi (guru dan siswa menemukan hikmah dari pelajaran hari ini)</li> <li>• Kesimpulan</li> <li>• Berdo'a dan salam</li> </ul>	15 Menit

## F. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan
2. Penilaian Sikap
3. Penilaian Psikomotor

## ➤ Instrumen Penilaian Pengetahuan

## KISI – KISI SOAL

Nama Lembaga : Mts AL-Badri  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/ Semester : VIII / Genap  
 Materi : Datangnya Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia  
 Jumlah soal : 10  
 Bentuk soal : Pilihan Ganda

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Kelas	Materi	Indikator Soal	No. Soal	Bentuk Soal
1	3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	3.4.1	VIII	Datangnya Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia	Siswa dapat mengingat kembali latar belakang masuknya bangsa-bangsa Barat ke Indonesia (C1)	1, 16, 26	PG
		3.4.2			Siswa dapat menentukan faktor-faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia (C2)	2, 17, 27	PG
					Siswa dapat menentukan tujuan bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah (C2)	3	PG
					Siswa mampu mengartikan dari semboyan 3G (C2)	4	PG



					Siswa mampu menentukan jenis rempah-rempah yang dicari oleh bangsa-bangsa Barat di Indonesia (C3)	5	PG
					Siswa dapat menyebutkan hasil dari perkembangan IPTEK di Eropa (C1)	6	PG
					Siswa dapat menjelaskan tentang VOC di Indonesia (C1)	7, 14, 15	PG
					Siswa dapat menjelaskan perjanjian yang dilakukan oleh bangsa-bangsa Barat (C2)	8	PG
					Siswa dapat menjelaskan masuknya Inggris ke Indonesia (C2)	9, 28, 29, 35	PG
					Siswa mampu menyebutkan tahun datangnya bangsa-bangsa Barat di Indonesia (C1)	10, 13, 25, 34	PG

					Siswa dapat menjelaskan masunya Portugis ke Indonesia (C2)	11, 12, 20, 23, 31, 32	PG
					Siswa dapat menjelaskan masuknya Spanyol ke Indonesia (C2)	21, 22 18, 19,	PG
					Siswa dapat menjelaskan masuknya Belanda ke Indonesia (C2)	30, 33	PG
					Siswa dapat menyebutkan bentuk dari revolusi industri (C1)	24	PG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**KARTU SOAL**

Nama Lembaga : Mts AL-Badri

Mata Pelajaran : Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/ Semester : VIII

/ Genap

Materi : Datangnya Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>No. Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>	<b>Sumber</b>
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	Datangnya Kolonialisme Bangsa Barat di Indonesia	Siswa dapat mengingat kembali latar belakang masuknya bangsa-bangsa Barat ke Indonesia (C1)	Apa yang menjadi latar belakang masuknya bangsa Barat ke Indonesia..  Pada awalnya kedatangan bangsa-bangsa Barat di Kepulauan Indonesia didorong oleh kepentingan membangun Jalur perdagangan baru yang menghubungkan antara Barat dan Timur. Keinginan bangsa-bangsa	1  16	B  C	Rismi, Irim Hastyorini dan Ringo Rahata (2021), <i>Buku Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTS Kelas VIII Semester 2</i> , PT Penerbit Intan Pariwara, Yogyakarta

			Barat tersebut dipicu oleh..			
			Penjelajahan samudra bangsa-bangsa Barat mulai dilakukan pada abad XV Masehi. Tujuan bangsa-bangsa Barat melakukan penjelajahan samudra adalah....	26	D	
		Siswa dapat menentukan faktor-faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia (C2)	Apa saja faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia, kecuali	2	D	
			Faktor pendorong bangsa Portugis melakukan pelayaran ke dunia Timur pada abad XV ditunjukkan pada angka...	17	B	
			Faktor yang bukan menjadi pendorong ke datangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia adalah....	27	D	
		Siswa dapat	Apa tujuan	3	D	

		menentukan tujuan bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah (C2)	bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah			
		Siswa mampu mengartikan dari semboyan 3G (C2)	Upaya menyebarkan agama nasrani ke wilayah atau daerah yang belum terpengaruh oleh agama tersebut, disebut dengan	4	B	
		Siswa mampu menentukan jenis rempah-rempah yang dicari oleh bangsa-bangsa Barat di Indonesia (C3)	Jenis rempah-rempah yang dicari bangsa bangsa Barat adalah, kecuali	5	D	
		Siswa dapat menyebutkan hasil dari permkembangan IPTEK di Eropa (C1)	Perkembangan IPTEK menyebabkan bangsa Barat mampu membuat kapal besar yang dilengkapi dengan	6	B	
			Siapa nama Jendral Gubernur Pertama VOC pada gambar tersebut	7	A	
			Dibandingkan Ambon, VOC lebih memilih	14	B	

			Jayakarta sebagai pusat kegiatan. Alasannya karena...			
			<b>Markas besar VOC terdapat di daerah mana...</b>	15	B	
		Siswa dapat mengartikan perjanjian-perjanjian yang dilakukan oleh bangsa-bangsa Barat (C2)	Pada tahun 1529 Spanyol dan Portugis menandatangani perjanjian yang disebut dengan	8	B	
		Siswa mampu menyebutkan kongsi dagang yang dibentuk oleh Inggris (C1)	Inggris membentuk kongsi dagang bernama	9	C	
			Pemimpin pertama rombongan penjelajahan Inggris adalah...	28	C	
			Apa alasan EIC menjalin kerja sama dengan penguasa lokal...	29	C	
			Pada tahun 1628 EIC berhasil menjalin kerja sama dengan....	35	A	
		Siswa mampu menyebutkan tahun datangnya bangsa-bangsa Barat di	Pada tahun berapa Portugis sampai di Indonesia	10	C	
			Tahun berapa			

		Indonesia (C1)	Inggris sampai di Indonesia...	13	A	
			Tahun berapa datangnya bangsa Spanyol ke Indonesia...	25	A	
			Tahun berapa Belanda sampai di Indonesia...	34	B	
		Siswa dapat menjelaskan masunya Portugis ke Indonesia (C2)	Tokoh bangsa Portugis yang berhasil menaklukkan Malaka adalah	11	B	
			Pusat perdagangan dan kerajaan Islam di Malaka, pada tahun 1511 berhasil direbut oleh Portugis di bawah pimpinan	12	D	
			Benteng Portugis yang dibangun di Ternate adalah benteng..	20	D	
			Bangsa Portugis mendirikan kantor dagang bernama...	23	D	
			Portugis berhasil menguasai Maluku dengan memanfaatkan persaingan	31	A	

			antara...			
			Pada tahun 1512 orang-orang Portugis berhasil sampai di pusat rempah-rempah Maluku di bawah pimpinan...	32	C	
		Siswa dapat menjelaskan masuknya Spanyol ke Indonesia (C2)	Pada 1522 Spanyol berhasil mendarat di Maluku, tepatnya di Tidore. Bangsa Spanyol memilih Tidore sebagai tempat berlabuh karena....	21	C	
			Bangsa Spanyol datang ke Indonesia dipimpin oleh...	22	B	
		Siswa dapat menjelaskan masuknya Belanda ke Indonesia (C2)	Pemimpin ekspedisi Belanda ke Indonesia siapa...	18	B	
			Belanda membentuk kongsi dagang bernama...	19	C	
			Apa alasan VOC	30	C	



			dibentuk...			
			Berapa lama Belanda menjajah Indonesia...	33	D	
		Siswa dapat menyebutkan bentuk dari revolusi industri (C1)	Apa bentuk dari revolusi industri yang dapat menyebabkan kegiatan produksi menjadi efisien, biaya produksi dapat ditekan, serta barang dapat diproduksi dalam jumlah besar...	24	A	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 5 : Soal Pretest**

1. Pada awalnya kedatangan bangsa-bangsa Barat di Kepulauan Indonesia didorong oleh kepentingan membangun jalur perdagangan baru yang menghubungkan antara Barat dan Timur. Keinginan bangsa-bangsa Barat tersebut dipicu oleh....
  - a. penemuan teknologi kompas dan kapal laut
  - b. munculnya kongsi-kongsi dagang bangsa Eropa
  - c. jatuhnya Konstantinopel ke tangan bangsa Turki Utsmani
  - d. naiknya harga rempah-rempah yang dibawa pedagang India
2. Industri yang dapat menyebabkan kegiatan produksi menjadi efisien, biaya produksi dapat ditekan, serta barang dapat diproduksi dalam jumlah besar...
  - a. Mesin uap
  - b. Kapal
  - c. Kompas
  - d. Kapal uap
3. Bangsa Barat bersaing untuk mendapatkan daerah temuan baru dan bangsa yang paling banyak mendapatkan daerah temuan baru adalah bangsa yang paling Jaya. Merupakan tujuan penjelajahan Samudra oleh Bangsa Barat yaitu ....
  - a. Glory
  - b. Gospel
  - c. Golden
  - d. Gold
4. Perhatikan faktor-faktor berikut!
  - 1) Melawan kekuasaan VOC dan Spanyol di Maluku.
  - 2) Melaksanakan tujuan semboyan Gold, Glory, dan Gospel.
  - 3) Memiliki kemajuan di bidang teknologi pelayaran.
  - 4) Mendirikan perusahaan dagang di Ternate.
  - 5) Mencari daerah penghasil rempah-rempah.Faktor pendorong bangsa Portugis melakukan pelayaran ke dunia Timur pada abad XV ditunjukkan pada angka
  - a. 1), 2), dan 3)
  - b. 2), 3), dan 5)
  - c. 1), 2), dan 4)
  - d. 3), 4), dan 5)
5. Pada tahun berapa bangsa portugis menguasai malaka..?
  - a. 1576
  - b. 1546
  - c. 1511
  - d. 1510

6. Pemimpin ekspedisi Belanda ke Indonesia siapa...
  - a. Francis Drake
  - b. Cornelis de Houtman
  - c. Fransiscus Xaverius
  - d. Alfonso D'Albuquerque
  
7. Apa yang mempengaruhi kegiatan transportasi pada saat itu..?
  - a. Perdagangan
  - b. Penggunaan mesin uap
  - c. Revolusi Industri
  - d. Produksi
  
8. Penyerahan Belanda terhadap Inggris atas wilayah Indonesia terjadi pada ...
  - a. 1511
  - B. 1602
  - C. 1619
  - D. 1811
  
9. Belanda membentuk kongsi dagang bernama...
  - a. EIC
  - b. French East India Company
  - c. VOC
  - d. Portuguese East India Company
  
10. Pada tahun 1529 Spanyol dan Portugis menandatangani perjanjian...
  - a. Linggarjati
  - b. Saragosa
  - c. Renville
  - d. Hudaibiyah

### Lampiran 6 : Soal Posttest

1. Apa yang menjadi latar belakang masuknya bangsa Barat ke Indonesia...
  - a. Mencari hasil laut
  - b. Mencari rempah-rempah lalu menguasai wilayah sebagai penghasil rempah- rempah
  - c. Mencari rempah-rempah
  - d. Menguasai dunia
  
2. Apa saja faktor yang melatarbelakangi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia, kecuali...
  - a. Semboyan 3G
  - b. Kebutuhan Rempah – Rempah
  - c. Revolusi Industri
  - d. Merebut Hasil Laut
  
3. Apa tujuan bangsa Barat membutuhkan rempah-rempah...
  - a. Mengawetkan daging
  - b. Memberi cita rasa pada makanan
  - c. Untuk obat-obatan atau jamu
  - d. Jawaban a, b, dan c benar
  
4. Upaya menyebarkan agama nasrani ke wilayah atau daerah yang belum terpengaruh oleh agama tersebut, disebut dengan...
  - a. Gold
  - b. Glory
  - c. Gospel
  - d. Glamor
  
5. Jenis rempah-rempah yang dicari bangsa-bangsa Barat adalah, kecuali...
  - a. Pala



- b. Lada



- c. Cengkeh



d. Kencur



6. Perkembangan IPTEK menyebabkan bangsa Barat mampu membuat kapal besar yang dilengkapi dengan...
- Rempah-rempah dan kompas
  - Kompas dan layar besar
  - Dayung dan peta
  - Senjata dan layar besar

7. Siapa nama Jendral Gubernur Pertama VOC pada gambar tersebut...



- Pieter Boht
  - Francis Drake
  - Fransisco Serrao
  - Thomas Cavendis
8. Pada tahun 1529 Spanyol dan Portugis menandatangani perjanjian yang disebut dengan...
- Perjanjian Linggarjati
  - Perjanjian Sarogasa
  - Perjanjian Renville
  - Perjanjian Hudaibiya
9. Inggris membentuk kongsi dagang bernama...
- VOC
  - Spanish East Indies (SEI)
  - East India Company (EIC)
  - Compagnie des Indies (CDI)

10. Pada tahun berapa Portugis sampai di Indonesia...
- a. 1509
  - b. 1510
  - c. 1511
  - d. 1512



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN 7 : Jurnal Kegiatan Penelitian

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

#### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

**Judul Penelitian :**

Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Ips Di MTs Al – Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

**Lokasi Penelitian :** MTs Al – Badri

No.	Hari, Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1	Senin, 15/01/2024	Observasi dan wawancara kepada guru MTs Al - Badri	
2	Senin, 13/05/2024	Validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media	
3	Selasa, 28/05/2024	Penyerahan surat permohonan izin penelitian	
4	Rabu, 29/05/2024	Pelaksanaan kegiatan uji coba produk skala kecil	
5	Senin, 3/06/2024	Pelaksanaan kegiatan uji coba produk skala besar	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

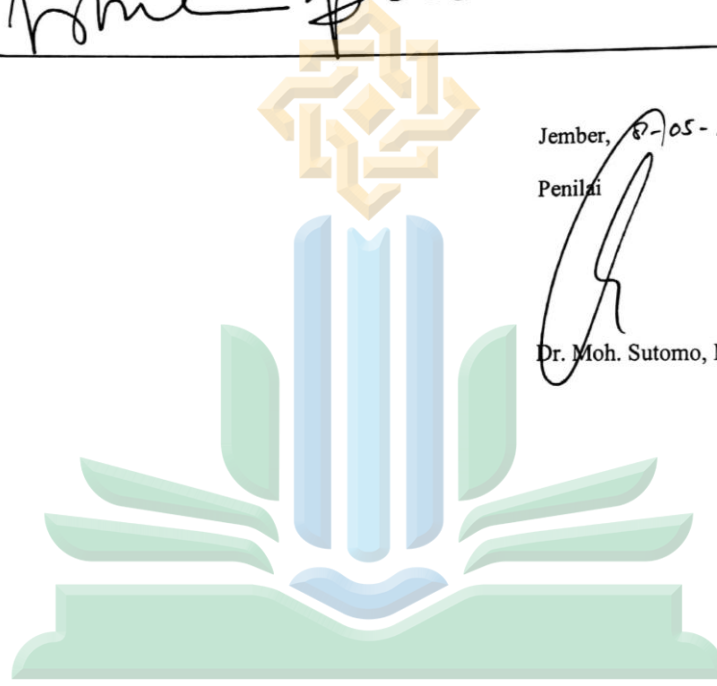
**Lampiran 8 : Lembar Validasi Media Pak Tomo**

No.	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	SKOR			
			1	2	3	4
1	Kualitas Teknis	a. Mudah digunakan			✓	
		b. Kualitas tampilan				✓
		c. Kualitas penayangan jawaban			✓	
		d. Kualitas pengelolaan program			✓	
		e. Kualitas pendokumentasian			✓	
2	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketetapan			✓	
		b. Kelengkapan			✓	
		c. Minat/perhatian			✓	
		d. Kesesuaian dengan situasi siswa			✓	
3	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar				✓
		b. Memberikan bantuan untuk belajar				✓
		c. Kualitas tes dan penilaian			✓	
Jumlah Skor					27	12



Kolom saran dan perbaikan :

*Gulae regum ual  
Kome penelitian*



Jember, 07-05-2024

Penilai

Dr. Moh. Sutomo, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9 : Lembar Validasi Media Pak Fiqru

No.	Aspek Yang Di Nilai	Indikator	SKOR			
			1	2	3	4
1	Kualitas Teknis	a. Mudah digunakan			✓	
		b. Kualitas tampilan			✓	
		c. Kualitas penyayanan jawaban			✓	
		d. Kualitas pengelolaan program			✓	
		e. Kualitas pendokumentasian			✓	
2	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketetapan				✓
		b. Kelengkapan				✓
		c. Minat/perhatian				✓
		d. Kesesuaian dengan situasi siswa			✓	
3	Kualitas Instruksional	a. Memberikan kesempatan belajar				✓
		b. Memberikan bantuan untuk belajar				✓
		c. Kualitas tes dan penilaian			✓	
Jumlah Skor					21	20

**Kolom saran dan perbaikan :**

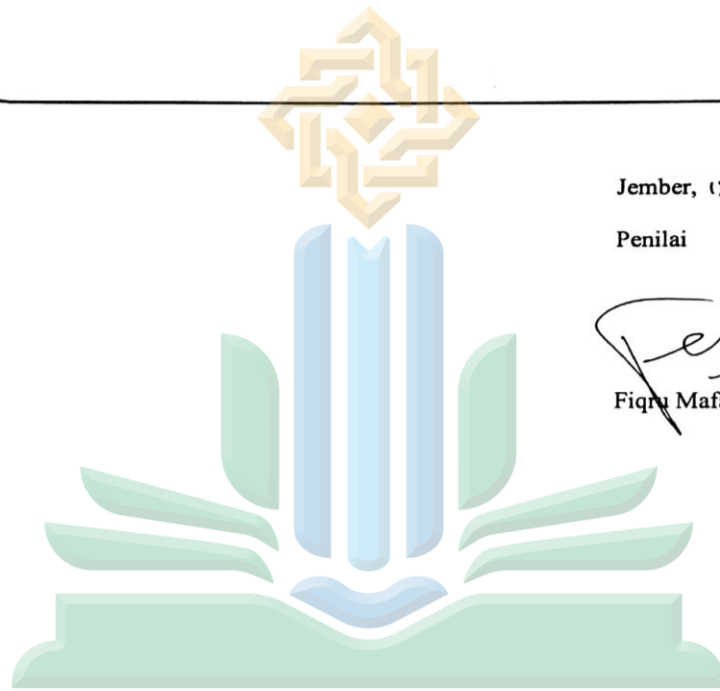
Pilih tema yg berkaitan dg materi yg disampaikan.

Jember, 13 - 05 - 2024

Penilai



Fiqri Mafar M.IP.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 10 : Lembar Validasi Materi Bu Anin

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI KD				✓
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas			✓	
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4	Materi dapat mudah di pahami oleh siswa				✓
5	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi				✓
6	Kunci jawaban yang disajikan benar				✓
7	Soal sesuai dengan materi				✓
8	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan siswa SMP/Mts				✓
Jumlah Skor					

Kolom saran dan perbaikan :

- Alangkah baiknya materi yang ada pada media yang ditembakkan dilengkapi dengan tujuan pembelajaran.
- Secara umum media dapat dipinakai dengan beberapa perbaikan yang diperlukan.

Jember, 15 Mei 2024.

Penilai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., M.Pd.

**Lampiran 11 : Lembar Validasi Bahasa Pak Shidiq**

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Istilah-istilah yang digunakan tepat.				✓
2	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi			✓	
3	Kejelasan bahasa dalam butir soal.			✓	
4	Kesesuaian penulisan dengan EYD.			✓	
5	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa MTs/SMP				✓
Jumlah Skor					

Secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan!

Kolom saran dan perbaikan :

Jember, 21 - 5 - 2024

Penilai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Shidiq Ardianta, M.Pd.  
J E M B E R

## Lampiran 12 : Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-7374/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTS AL BADRI  
 JL. ARJASA - KALISAT NO. 50, Gumuksari, Kec. Kalisat, Kab. Jember Prov. Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101090052  
 Nama : ROBI AH AYU AGUSTIN NAWIYAH  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS AL &ndash; BADRI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Suharto, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Mei 2024

Dekan,

Ket. Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

### Lampiran 13 : Wawancara Guru IPS MTs Al – Badri

#### HASIL WAWANCARA

Narasumber Wawancara

Nama : Bu. Sarikem, S.Pd  
 Guru Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII  
 Instansi : MTs Al – Badri

Pertanyaan	Jawaban
Apakah benar ini dengan guru IPS kelas VIII?	Iya benar, saya mengajar di kelas VIII A dan kelas VIII B
Kurikulum apa yang digunakan pada kelas VIII MTs Al – Badri?	Untuk kelas VIII dan kelas IX masih menggunakan K13, Sedangkan kelas VII sudah menggunakan kurikulum merdeka.
Pada saat pembelajaran menggunakan metode pembelajaran apa?	Metode pembelajarannya kita menggunakan metode ceramah dan diskusi
Pada saat pembelajaran ibu menggunakan media apa?	Tidak, hanya menjelaskan memakai buku saja
Apa saja kendala pada saat pembelajaran berlangsung?	Kendalanya pada saat pembelajaran siswa mendengarkan di awal mulainya pembelajaran, setelah itu ada yang mengantuk, kadang ada yang ngomong sendiri atau tidak mendengarkan saya waktu menjelaskan, tapi ada juga yang mendengarkan dan aktif. Dan juga tergantung dengan kelas dan gurunya bisa mengkondisikan atau tidak
Apakah kondisi tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa?	Yaa pasti pengaruhnya ada, kalau siswanya aktif otomatis dalam menangkap materi lebih nyantol dan bisa menjawab apa yang dijelaskan. Kalau siswanya tidak aktif yaa sebaliknya
Berapa hasil belajar siswa yang di dapat? dibawah KKM atau di atas KKM?	Untuk KKM disini pada kelas VIII itu 76. Pasti ada yang di bawah KKM dan ada yang di atas KKM. Untuk kelas VIII A dan VIII B total semua nilainya sekitar 70%, belum 100% tuntas.
Bagaimana jika saya memperkenalkan atau mengembangkan media <i>WordWall</i> pada siswa kelas VIII bu?	Tidak apa apa, berarti mengajar nanti yaa



## Lampiran 14 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PONDOK PESANTREN ISLAM AL – BADRI

### MTS AL - BADRI

NSM : 121235090056 - NPSN : 20581493

GUMUKSARI KALISAT JEMBER

Alamat : Jl. Arjasa Kalisat No. 50 Gumuksari Kalisat Jember – 68193 Tlp: 085176761785

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini kami Kepala Madrasah / Pangkat :

Nama : SUHARTO, S.Pd.I  
 NSM : 121235090056  
 Alamat : Jl. Arjasa Kalisat No. 50 Gumuksari Kalisat Jember – 68193

Menerangkan bahwa :

Nama : ROBI'AH AYU AGUSTIN NAWIYAH  
 NIM : 202101090052  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pendidikan Sosial (IPS)  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al – Badri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MTs Al – Badri Jember yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari s.d 3 Juni 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 5 Juni 2024

Kepala Madrasah  
  
 SUHARTO, S.Pd.I



**Lampiran 15 : Lembar Pernyataan Keaslian Tulisan****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah  
NIM : 202101090052  
Prodi / Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada yang klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 26 November 2024

Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah  
202101090052

**DOKUMENTASI**



**Uji Coba Skala Kecil**



**Uji Coba Skala Besar**



**Foto bersama guru IPS kelas VIII**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**BIODATA PENULIS**

Nama : Robi'ah Ayu Agustin Nawiyah  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 21 Agustus 2002  
 Alamat : Jl. Supriyadi Gg. Pitra, Patemon, Pakusari, Jember  
 NIM : 202101090052  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

**RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SDN Baratan 01 Tahun 2008 - 2014
2. SMPN 09 Jember Tahun 2014 - 2017
3. MA Al-Badri Tahun 2017 - 2020
4. UIN KHAS Jember Tahun 2020 - 2024