

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS VIII MTsN 1 KOTA MALANG**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

Skripsi



oleh :

Zumrotus Sholihah Fauzan

NIM. 18130084

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

**Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

Zumrotus Sholihah Fauzan

NIM. 18130084

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang**

SKRIPSI

Oleh:

Zumrotus Sholihah Fauzan

NIM. 18130084

Telah Disetujui,

Oleh

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Zumrotus Sholihah Fauzan (18130084)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 15 September 2022 dan dinyatakan

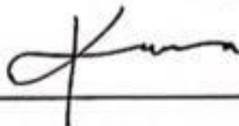
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

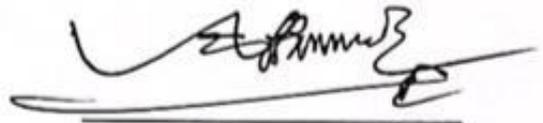
Ketua Sidang
Kusumadyahdewi, S.Sos., M.Ab :
NIP. 197201022014112005



Sekretaris Sidang
Dr. H. Abdul Bashth, M.Si :
NIP. 197610022003121003



Dosen Pembimbing
Dr. H. Abdul Bashth, M.Si :
NIP. 197610022003121003



Penguji Utama
Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si :
NIP. 197312122006042001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196304031998031002

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Zumrotus Sholihah Fauzan Malang, 22 Agustus 2022
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

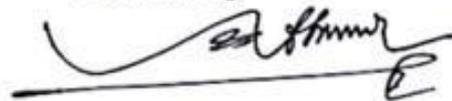
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun penulisan, serta telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Zumrotus Sholihah Fauzan
NIM : 18130084
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

Maka selaku pembimbing, Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualikum Wr. Wb

Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya lain yang pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat kasya atau pendapat yang pernah ditulis diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 24 Agustus 2022



Zumrotus Sholihah Fauzan

NIM : 18130084

HALAMAN MOTTO

Allah tidak pernah berjanji langit selalu biru, tapi Allah berjanji untuk selalu menyertaimu

هَذَا مِنْ فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي ؕ أَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ

“Ini termasuk karunia Tuhanku untuk mengujiku, apakah aku bersyukur atau mengingkari (nikmat-Nya). Barangsiapa bersyukur”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan melangitkan syukur Alhamdulillahirobbil aalamiin atas berjuta-juta ni'mat, hidayah dan ma'unah yang telah dilimpahkan, sholatan wa salaaman semoga selalu tercurahkan kepada sang penumpas angkara murka baginda Nabi Muhammad SAW sang pemberi syafa'at di hari kiamat kelak. Dengan segala kerendahan hati, saya mempersembahkan sebuah karya ini kepada:

Kedua Orang Tua dan Keluarga

Kepada kedua orang tua saya Bapak Drs. H. Munada Efendi dan Ibu Hj. Istibsyaroh, terimakasih yang tiada batas telah mendidik, merawat, menyayangi, membimbing, melindungi, mengasihi, menjadi penyemangat utama untuk menyelesaikan tugas akhir ini, menjadi teladan yang amat sangat baik bagi saya, serta terimakasih untuk doa yang tiada ujung yang siang dan malam sejak saya lahir selalu menyertai hingga sampai detik ini terus mengalir dan semua itu tidak dapat terbayar oleh apapun. Kepada adik saya, Nafisah Khoirul Mar'ati Fauzan, Muhammad Hizbullah Fauzan yang selalu menghibur dan menjadi penyemangat dalam hidup. Serta kepada keluarga besar baik bani Sayuki dan Bani Fadli atas segala support yang diberikan selama ini

Dosen Pembimbing

Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku dosen pembimbing dalam tugas akhir saya, terimakasih saya ucapkan karena selalu membimbing dan mengarahkan saya bahkan ditengah kesibukan beliau selaku Wakil Dekan II beliau selalu sabar dan telaten dalam membimbing saya.

Sahabat-Sahabatku

Kepada teman-teman di Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang terutama yang menjadi teman dalam mengerjakan tugas akhir ini yakni Alfi Mardiyana, Wasi'atur R., Nabila, teman-teman grup Ahlul Ma'had, serta semua yang ada di LTPLM. terimakasih telah menjadi rumah kedua untukku.

Teman-teman P.IPS E 2018

terimakasih telah menjadi tempat berkeluh kesah dalam mengarungi masa perkuliahan di UIN Maulana Malik Ibrahim ini. Kepada Isnaini dan Hilda yang menjadi support system dalam perkuliahan ini

Terakhir, untuk seluruh pembaca semoga tulisan ini dapat senantiasa memberi manfaat.

KATA PENGANTAR

Hamdan wa Syukron Lillah Nahmaduhu Wa Nasta'inuh, segala puji semata-mata hanya milik sang pencipta Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta Ma'unah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang Selanjutnya penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Abdul Bashith, M.Pd, M.Si, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan berbagai masukan untuk penelitian ini.
5. Seluruh dosen jurusan Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Terima kasih kepada Ibu Irma Mulyanti, S.Pd, M.Pd selaku guru pamong mata pelajaran IPS di MTsN 1 Kota Malang yang telah banyak membantu demi keberhasilan penyusunan skripsi.
7. Terima kasih kepada seluruh siswa kelas VIII K dan Kelas VIII L di

MTsN 1 Kota Malang.

Kepada semua pihak yang telah membantu dalam skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga, semoga Allah selalu melimpahkan rahmat, anugerah, dan segala amal kebbaikannya mendapat balasan dari Allah SWT.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi pembaca.

Malang, 24 Agustus 2022

Penulis,

Zumrotus Sholihah Fauzan

NIM. 18130121

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal(a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= aw
أَي	= ay
أُو	= û
إِي	= î

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	7
Tabel 2. 1 Manfaat Media	15
Tabel 3. 1 Total Sampel.....	43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuisisioner Minat Belajar	45
Tabel 3. 3 Skor Skala Likert	45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar	46
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas.....	48
Tabel 3. 6 Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	49
Tabel 3. 7 Uji Validitas Item Soal	50
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Reabilitas Soal.....	51
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar.....	51
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reabilitas Item Soal.....	52
Tabel 4. 1 Perbandingan Presentase Rata-Rata Minat Belajar Awal.....	60
Tabel 4. 2 Perbandingan Presentase Rata-Rata Minat Belajar Akhir	63
Tabel 4. 3 Perbandingan Presentase Rata-Rata Minat Belajar Awal dan Akhir Kelas Eksperimen	66
Tabel 4. 4 Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	68
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov	70
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas Laven's Statistic	72
Tabel 4. 7 Hasil Uji t (<i>Independent Sample t-test</i>).....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Create Activity</i> Dalam <i>Word wall</i>	22
Gambar 2. 2 <i>Template</i> Dalam <i>Word wall</i>	22
Gambar 3. 1 Desain Quasi Eksperimen	40
Gambar 3. 2 Paradigma Ganda.....	42
Gambar 4. 1 Grafik Perbandingan Minat Belajar Awal	61
Gambar 4. 2 Grafik Perbandingan Minat Belajar Akhir.....	63
Gambar 4. 3 Grafik Perbandingan Minat Belajar Awal Dan Akhir Kelas Eksperimen	66
Gambar 5. 1 Awal Media Pembelajaran <i>Word Wall</i>	85
Gambar 5. 2 Tampilan <i>Start</i> Dalam Media Pembelajaran <i>Word Wall</i>	85
Gambar 5. 3 Tampilan <i>Template</i> Soal	86
Gambar 5. 4 Tampilan Checklist Saat Jawaban Benar.....	86
Gambar 5. 5 Tampilan Silang Saat Jawaban Salah.....	87
Gambar 5. 6 Ringkasan Perolehan Kuis	87
Gambar 5. 7 Ringkasan Soal Dengan Jawaban Benar Dan Salah.....	88
Gambar 5. 8 <i>Template</i> Dalam <i>Word wall</i>	89
Gambar 5. 9 Pergantian <i>Template</i>	90
Gambar 5. 10 Perubahan Tampilan Dalam Setiap <i>Template</i> Yang Berbeda	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Absensi Kelas Kontrol dan Eksperimen	93
Lampiran 2 : Angket Minat Belajar	95
Lampiran 3 : RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96
Lampiran 4 : Soal Pre-test-Post-test	98
Lampiran 5 : Perolehan Nilai Angket Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran 6 : Perolehan Nilai Angket Kelas Kontrol.....	102
Lampiran 7 : Perolehan Nilai Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 8 : Perolehan Nilai Kelas Kontrol	104
Lampiran 9 : PPT Materi	106
Lampiran 10 : Dokumentasi Pengambilan Data	114
Lampiran 11 : Surat Ijin Penelitian	117
Lampiran 12 : Bukti Hasil Turnitin	118

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
نبذة مختصرة.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Hipotesis Penelitian.....	5
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
G. Batasan Penelitian.....	6
H. Orisinalitas Penelitian.....	7
I. Definisi Operasional.....	10
J. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13

b. Macam-Macam Media Pembelajaran	16
2. <i>Word wall</i>	20
3. Minat Belajar.....	23
4. Hasil Belajar.....	30
1) Ilmu Pengetahuan Sosial	34
5. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Word wall</i> Terhadap Minat Belajar Siswa.....	35
6. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Word wall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	37
7. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III.....	39
METODE.PENELITIAN	39
A. Lokasi.Penelitian.....	39
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
C. Variabel Penelitian	40
D. Populasi dan Sampel	42
E. Data dan Sumber Data.....	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Pengujian Instrumen Penelitian	48
I. Teknik Analisis Data.....	52
J. Uji Prasyarat Analisis.....	53
K. Prosedur Penelitian.....	56
BAB IV	59
HASIL PENELITIAN	59
A. Paparan/Data/Minat/Belajar	59
B. Paparan Data Hasil Belajar Siswa.....	68
BAB V.....	76
PEMBAHASAN	76
A. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran <i>Word wall</i> Terhadap Minat Belajar Siswa.....	76
B. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Word wall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	81
Gambar 5. 3	86
BAB VI	87
PENUTUP	87

A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN	93
BIODATA MAHASISWA.....	119

ABSTRAK

Zumrotus Sholihah, Fauzan. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Pandemi *Covid-19* berdampak pada semua aspek kehidupan terutama bidang Pendidikan. Akibat adanya pandemi tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan demi berjalannya pendidikan yakni dengan menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan secara daring (dalam jaringan) yang memanfaatkan adanya teknologi yang berkembang. Pembelajaran tatap muka terbatas menyebabkan siswa mengalami berbagai masalah terutama dalam menurunnya minat dan hasil belajar dikarenakan kurang bervariasinya media. Dari pemaparan tersebut, media menjadi memiliki urgensi dalam pemanfaatannya, maka dari itu guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memakai media pembelajaran dikarenakan media berperan penting dalam minat dan hasil belajar siswa. Hal tersebut diharapkan guru dapat meningkatkan pembelajaran yang berkualitas dan baik bagi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh media pembelajaran *word wall* terhadap minat belajar siswa. (2) mengetahui pengaruh media pembelajaran *word wall* terhadap hasil belajar. (3) mengetahui pengaruh pembelajaran 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.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Word wall*, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Zumrotus Sholihah, Fauzan. 2022. Effect of Word Wall Learning Media on student interest and learning outcomes in Social Studies subjects in Class VIII MTsN 1 Malang City. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Supervisor: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

The Covid-19 pandemic has had an impact on all aspects of life, especially the education sector. As a result of the pandemic, the government issued a policy for the sake of education, namely by implementing limited face-to-face learning carried out online (in a network) that took advantage of developing technology. Limited face-to-face learning causes students to experience various problems, especially in decreasing interest and learning outcomes due to the lack of variety of media. From this explanation, the media has urgency in its use, therefore teachers are required to be more creative and innovative in using learning media because the media plays an important role in student interest and learning outcomes. It is hoped that teachers can improve quality and good learning for students.

This study aims to (1) determine the effect of word wall learning media on students' interest in learning. (2) knowing the influence of word wall learning media on learning outcomes. (3) knowing the effect of learning word wall learning media on students' interest and learning outcomes in social studies subjects in class VIII MTsN 1 Malang City.

This research method uses a quantitative approach to the type of quasi-experimental research (quasi-experimental design) with a non-equivalent control group design. The population and sample in this study were class VIII students at MTsN 1 Malang City as many as 57 students. The data collection instrument used a questionnaire and a question instrument. Data analysis used partial t hypothesis test with classical assumption test in the form of normality test and homogeneity test.

The results showed that the word wall learning media had a significant positive effect on students' learning interest in social studies subjects $(0.000) < (0.05)$. Then, the word wall learning media has a significant positive effect on students' learning interest in social studies subjects with a significance level of $(0.000) < (0.05)$. It is hoped that all parties can take advantage of the research properly and can be developed with further research.

Keywords: Word wall Learning Media, Learning Interest, Learning Outcomes

نبذة مختصرة

زمرة الصالحة فوزا. 2022. تأثير Word Wall Learning Media على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في موضوعات الدراسات الاجتماعية في الفصل الثامن MTsN 1 Malang City. فرضية. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ، مالانج. مشرف الرسالة: د. عبد البشيث ، م.

كان لوباء Covid-19 تأثير على جميع جوانب الحياة ، وخاصة قطاع التعليم. نتيجة للوباء ، أصدرت الحكومة سياسة من أجل التعليم ، أي من خلال تنفيذ تعليم محدود وجهاً لوجه يتم إجراؤه عبر الإنترنت (في شبكة) والذي استفاد من تطوير التكنولوجيا. يؤدي التعلم وجهاً لوجه المحدود إلى أن يواجه الطلاب مشكلات مختلفة ، لا سيما في تقليل الاهتمام ونتائج التعلم بسبب نقص تنوع الوسائط. من هذا التفسير ، فإن وسائل الإعلام لها إلحاح في استخدامها ، لذلك يتعين على المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعاً وابتكاراً في استخدام وسائط التعلم لأن وسائل الإعلام تلعب دوراً مهماً في اهتمام الطلاب ونتائج التعلم. من المأمول أن يتمكن المعلمون من تحسين الجودة والتعلم الجيد للطلاب.

تهدف هذه الدراسة إلى (1) تحديد تأثير وسائط تعليم حائط الكلمات على اهتمام الطلاب بالتعلم. (2) معرفة تأثير وسائط التعلم حائط الكلمات على نتائج التعلم. (3) معرفة تأثير تعلم وسائط التعلم جدار الكلمات على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في مواضيع الدراسات الاجتماعية في الفصل الثامن MTsN 1 Malang City.

تستخدم طريقة البحث هذه منهجاً كمياً لنوع البحث شبه التجريبي (تصميم شبه تجريبي) مع تصميم مجموعة ضابطة غير مكافئة. كان السكان والعينة في هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن في MTsN 1 Malang City بما يصل إلى 57 طالباً. استخدمت أداة جمع البيانات استبيان / استبيان وأداة أسئلة. استخدم تحليل البيانات اختبار الفرضية الجزئية مع اختبار الافتراض الكلاسيكي في شكل اختبار السوية واختبار التجانس. أوضحت النتائج أن لوسائط التعلم الجدارية تأثيراً إيجابياً معنوياً على اهتمام الطلاب التعليمي بموضوعات الدراسات الاجتماعية (0.000) > (0.05). بعد ذلك ، يكون لوسائط التعلم الجدارية تأثيراً إيجابياً معنوياً على اهتمام الطلاب التعليمي بمواد الدراسات الاجتماعية بمستوى دلالة (0.000) > (0.05). ومن المأمول أن تتمكن جميع الأطراف من الاستفادة من البحث بشكل صحيح ويمكن تطويرها بمزيد من البحث.

الكلمات المفتاحية: حائط الكلمات ، وسائط التعلم ، اهتمام التعلم ، نتائج التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu dari sekian negara yang terdampak pandemi *covid-19*. Adanya pandemi ini sangat berdampak sekali terhadap kehidupan negara termasuk salah satunya adalah bidang pendidikan. Pelaksanaan belajar dan mengajar di sekolah menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) hal ini disebabkan oleh diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas antara guru dan siswa.

Sesuai dengan hasil survei yang dilakukan oleh Saiful Mujani *Research and Consulting* (SMRC) pembelajaran tatap muka terbatas dalam masa pandemi menimbulkan 95% siswa mengalami berbagai masalah dalam proses belajarnya sehingga hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.

Dalam menangani berbagai masalah yang dihadapi siswa, guru dituntut untuk dapat lebih bisa berkreasi dan berinovasi. Untuk tetap dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien, guru perlu memperhatikan beberapa hal salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi. Istilah media pembelajaran sendiri berasal dari dua kata “media” dan “pembelajaran”. Media bermula dari bahasa latin yang menjadi bentuk jumlah banyak dari “medium” berdefinisi

perantara atau alat menyampaikan sesuatu¹ . Istilah tersebut biasanya cukup masyhur didunia pendidikan dan disebut media pembelajaran.

Salah satu media berbasis digital yang digunakan oleh guru adalah *word wall*. *Word wall* merupakan suatu website yang dapat dijadikan sebagai suatu game berbasis kuis interaktif². Tujuan yang diusung dari aplikasi tersebut berupa tunjangan belajar berupa media pembelajaran agar penyampaian materi dalam pembelajaran lebih menarik bagi siswa, terutama dalam pelaksanaan kuis dan evaluasi. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas khususnya dalam pembelajaran dalam jaringan, atau dapat digunakan untuk pembelajaran *online* kuis yang dikerjakan di rumah.

Penelitian ini berlokasi di MTsN 1 Kota Malang. MTsN 1 Kota Malang ini adalah Madrasah Tsanawiyah ber-visi dan misi menjadi madrasah berkualitas dalam IMTAQ dan IPTEK yang berstandar Internasional. Motto madrasah ini sendiri adalah “*Modern, Innovative and Excellent School*”. Meskipun penerimaan siswa baru didalamnya sangat ketat tapi banyak sekali para orang tua ingin menyekolahkan buah hatinya di madrasah ini. Hal ini dikarenakan MTsN 1 Kota Malang dikenal menjadi madrasah favorit dan unggulan yang berada di Kota Malang dan Sebutan sebagai Madrasah unggulan tidak luput dari perolehan berbagai

¹ Salahuddin, *Pengertian Audio Visual Dalam Pembelajaran* (Remaja Rosdakarya : Bandung, 2006), Hal.3

² <https://www.erickunto.com/2020/11/word-wall-media-pembelajaran-interaktif.html>

prestasi di berbagai bidang yang diraih peserta didik di madrasah ini. Selain itu, MTsN 1 Kota Malang sangat memadai fasilitas berupa laptop dan jaringan *WiFi* yang digunakan untuk terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana agar dapat menghubungkan antar pembelajaran tatap muka dikelas dengan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dikarenakan masih dalam keadaan pandemi sehingga MTsN 1 Kota Malang menggunakan pembelajaran *blended learning*. Maksudnya, Bidang pendidikan wajib dalam pemberian fasilitas yang selaras dengan perkembangan dunia teknologi, meskipun dari fakta yang diperoleh masih banyak sekali berbagai instansi Pendidikan yang belum memakai teknologi itu sendiri secara optimal³.

Berdasarkan deskripsi tersebut, peneliti memiliki ketertarikan dengan melakukan pengamatan yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *word wall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

³ Syarifah Raisa, Adlim, dan Rini Safitri, “Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media *Audio-Visual*” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5.2 (2017), hal 80-85

2. Apakah terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *word wall* terhadap hasil belajar peserta pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *word wall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media belajar *word wall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Final dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pihak-pihak lain, antara lain:

1. Universitas

Bagi Universitas, sebagai kontribusi berupa ilmu pengetahuan baru serta dapat dijadikan sebagai referensi yang relevan dengan judul penelitian ini.

2. Sekolah

Bagi instansi, di MTsN 1 Kota Malang, diharapkan dapat berkontribusi bagi tenaga pengajar (guru) masukan berupa media inovatif dan kreatif yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Guru

Dimanfaatkan sebagai pembaharuan serta pengembangan media pembelajaran dengan daya tarik tersendiri untuk mencapai mutu proses belajar yang maksimal dalam meningkatkan minat belajar siswa serta dapat mempermudah guru dalam melakukan evaluasi setelah pemberian materi pelajaran

4. Peneliti dan Pembaca

Untuk menambah pengetahuan baru terutama dalam penggunaan *word wall* sebagai media pembelajaran, serta sebagai studi kompratif dengan penelitian yang rsesuai di masa mendatang.

E. Hipotesis Penelitian

Suatu proposisi sementara atau juga bisa disebut dengan dugaan yang yang belum terbukti merupakan pengertian dari hipotesis. Hipotesis merupakan Bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yakni, “*hypo*” (sementara) dan “*thesis*” (teori)⁴.

H₀₁: Tidak ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H₀₂: Tidak ditemukan pengaruh signifikan penggunaan media *word wall* pada hasil belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H_{a1}: Ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

⁴ Ardat Ahmad, M.Pd., Dr. Indra Jaya, M.Pd., *Biostatistik: Statistik dalam Penelitian Kesehatan* (Kencana : Jakarta, 2021) hal. 113

H_{a2}: Ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Menggunakan media belajar berupa *word wall* untuk mengukur tingkat minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di di MTsN 1 Kota Malang.
2. Subjek di penelitian merupakan siswa kelas delapan yang berada dalam naungan MTsN 1 Kota Malang. Dimana sebelum penggunaan media *word wall*, peneliti akan menggunakan media konvensional terlebih dahulu dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Setelah pemberian evaluasi dengan media konvensional peneliti akan memberikan *pre-test* bertujuan agar mengetahui tingkat minat belajar dan hasil belajar sebelum penggunaan media *word wall*. Setelah *pre-test* dilakukan, selanjutnya akan diberikan *treatment posttest* berupa evaluasi hasil belajar dengan penerapan media *word wall* untuk mengetahui tingkat keberhasilan media belajar *word wall* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

G. Batasan Penelitian

1. Diperuntukkan hanya bagi kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang di mata pelajaran IPS.
2. Pengukuran minat belajar siswa terhadap media *word wall* akan diukur pemberian kuisisioner yang akan disebarakan pada siswa kelas VIII K

serta kelas VIII J sebelum penggunaan media *word wall* dan setelahnya.

3. Pengukuran hasil belajar diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

H. Orisinalitas Penelitian

Peneliti menjabarkan tentang perbedaan serta perserupaan tentang kajian yang diteliti oleh peneliti dengan yang diteliti oleh peneliti lain sebelumnya agar dapat mengetahui tingkat keabsahan dari penelitian ini. Disiplin kajian yang diambil oleh peneliti yakni “Pengaruh Media Pembelajaran *word wall* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 1 Kota Malang” yang bertujuan untuk memperkecil kemungkinan pengulangan terhadap kajian.

Tabel 1. 1
Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Rahmawati (2019) ⁵	1) Penggunaan <i>word wall</i> sebagai variabel independent	1) Dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan media <i>word wall</i> sebagai variabel independent, 2) Objek Kajian di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar	1) Penggunaan <i>word wall</i> sebagai variabel independen 2) Pengumpulan Data Menggunakan Teknik Kuisisioner 3) Pengumpulan Data Menggunakan Teknik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> 4) Populasi Penelitian di MTsN 1 Kota

⁵ Rahmawati, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media *Word wall* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar (Makassar: Universitas Hassanuddin, 2019)

				Malang 5) Kelas 8 Sebagai Sampel Penelitian 6) Pelajaran IPS Sebagai Objek Kajian
2.	Anisa Auliya (2021) ⁶	1) Penggunaan <i>word wall</i> sebagai variabel independen	1) Menerapkan Metode Penelitian Pengembangan (R&D) 2) Pelajaran IPA Sebagai Objek Kajian	1) Menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif dengan <i>Quasi Experimental Design</i> 2) Pelajaran IPS Sebagai Objek Kajian 3) Minat Belajar Sebagai Variabel <i>Dependent</i> 4) Hasil Belajar Sebagai Variabel <i>Dependent</i>
3.	Fanny Mestyana Putri (2020) ⁷	1) Penggunaan <i>word wall</i> sebagai variabel <i>independent</i>	2) Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Word wall</i> sebagai variabel <i>dependent</i> 3) Objek Kajian menggunakan Mata Pelajaran Matematika 4) Sampel penelitian adalah kelas 1 di MIN 2 5) Populasi Kajian di MIN 2 Kota Tangerang Selatan.	1) Metode Penelitian Kuantitatif berupa <i>Quasi Experimental Design</i> 2) Pelajaran IPS Sebagai Objek Kajian 3) Minat Belajar Menjadi Variabel <i>Dependent</i> 4) Hasil Belajar Menjadi Variabel <i>Dependent</i>

⁶ Anisa Auliya, Skripsi: Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Word wall* untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII, (Bengkulu:Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021)

⁷ Fanny Mestyana Putri, Skripsi: Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Word wall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020)

4.	Irmawati (2012) ⁸	<ol style="list-style-type: none"> 1) Minat belajar sebagai variabel dependent 2) Variabel <i>dependent</i> Berupa Hasil Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Variabel Independent Berupa Media CD 2) Materi Hidrosfer Sebagai Objek Kajian 3) Kelas X Sebagai Sampel 4) SMA Negeri 7 Malang Sebagai Lokasi Penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif dengan <i>Quasi Experimental Design</i> 2) Pelajaran IPS Sebagai Objek Kajian 3) Media <i>Word wall</i> Sebagai Media Independent 4) MTsN 1 Kota Malang Sebagai Lokasi Penelitian
5.	Jamaluddin Shiddiq (2018) ⁹	<ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Word wall</i> Sebagai Variabel <i>Independent</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menggunakan Metode Kualitatif 2) Bahasa Arab Sebagai Objek Kajian 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Variabel Dependent Berupa Minat Belajar 2) Variabel <i>Dependent</i> Berupa Hasil Belajar 3) Objek Kajian Berupa Materi IPS 4) Penelitian Berlokasi Di MTsN 1 Kota Malang Kelas VIII Sebagai Sampel Penelitian
6.	Feri Ardiyansah (2019)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Minat dan Hasil Belajar sebagai variabel <i>dependent</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Media Video sebagai variabel <i>independent</i> 2) Menggunakan metode penelitian <i>true experimental design</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Media <i>Word wall</i> 2) Metode <i>quasi experimental design</i> 3) Objek Kajian Berupa Materi IPS 4) Penelitian Berlokasi Di MTsN 1 Kota Malang

⁸ Irmawati, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media CD Pembelajaran Pada Materi Hidrosfer Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 7 Malang, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2012)

⁹ Jamaluddin Shiddiq, "Inovasi Pemanfaatan *Word-Wall* Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab", "Journal of Applied Linguistic and Islamic Education Vol 5, no. 1

				5) Kelas VIII Sebagai Sampel Penelitian
7.	Muzahar (2018) ¹⁰	1) Minat dan Hasil Belajar sebagai variabel <i>dependent</i>	1) Media realia sebagai variabel independent 2) Objek penelitian kelas IV MIN 8 Aceh Besar 3) Materi yang Dipakai Dari Pelajaran IPA	1) Media <i>Word wall</i> 2) Objek Kajian Berupa Materi IPS 3) Penelitian Berlokasi Di MTsN 1 Kota Malang Kelas VIII Sebagai Sampel Penelitian
8.	Nira Elpira (2015) ¹¹	1) Minat dan Hasil Belajar sebagai variabel <i>dependent</i>	1) Media Power Point Sebagai Variabel <i>Independent</i> 2) Objek Penelitian adalah Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sagan 3) Materi yang Dipakai Dari Pelajaran IPA	1) Media <i>Word wall</i> 2) Objek Kajian Berupa Materi IPS 3) Penelitian Berlokasi Di MTsN 1 Kota Malang 4) Kelas VIII Sebagai Sampel Penelitian

I. Definisi Operasional

Merupakan suatu penjabaran variabel yang akan diteliti dengan spesifikasi tindakan yang didasarkan pada hal-hal dan sifat-sifat yang dapat diamati. Untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman dalam pembahasan ini, maka peneliti mendeskripsikan judul penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran : Media pembelajaran merupakan alat bantu atau pelengkap dalam pembelajaran yang digunakan untuk dapat

¹⁰ Muzahar, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Realia Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di Kelas 8 MIN 8 Aceh Besar (Aceh: UIN Ar-Rainry, 2018)

¹¹ Irmawati, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sagan, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2015)

meningkatkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran dengan tujuan agar dapat mempermudah pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa.

2. *Word wall* : merupakan suatu aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai media interaktif berbasis *game-based learning*.
3. Minat (*interest*) : memiliki definisi berupa kecondongan serta gairah yang tinggi atau memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal. Minat belajar juga didefinisikan sebagai suatu faktor pendorong dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu hal dan termasuk dalam ketertarikan dalam proses belajarnya.
4. Hasil : hasil belajar merupakan suatu keahlian yang diperoleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran.

J. Sistematika Pembahasan

Agar penyampaian dan kesimpulan dalam penulisan penelitian ini lebih jelas dan gamblang, maka sistematika penelitian seperti berikut :

BAB I (Pendahuluan)

Pada Bab I dibahas kerangka penelitian, dalam bab ini diuraikan tentang masalah yang kemudian dijadikan alasan untuk diambil menjadi pembahasan dan mengapa penelitian ini dilaksanakan. Kemudian ada fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II (Kajian Pustaka)

Dalam Bab II peneliti membahas tentang landasan teori serta kerangka berfikir yang menjadi model atau suatu bagan yang menghubungkan antar variabel serta menjelaskan proses penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III (Metode Penelitian)

Pada Bab III peneliti membahas tentang tempat penelitian dilangsungkan, pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam memecahkan masalah, variabel, populasi serta sampel, data serta sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas, uji reabilitas, prosedur penelitian serta pustaka sementara.

BAB IV

Pada Bab IV peneliti akan membahas tentang paparan data serta hasil penelitian yang ada selama penelitian dilangsungkan.

BAB V (Pembahasan)

Pada Bab V peneliti akan menjelaskan serta membahas hasil penelitian yang akan menjadi jawaban dari rumusan-rumusan masalah di bab sebelumnya.

BAB VI (Penutup)

Dalam Bab VI terdapat penyimpulan terkait saran serta hasil dari penelitian yang telah diajukan oleh peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media mempunyai asal kata *medius* diambil dari bahasa latin yang secara harfiahnya bermakna suatu perantara, jalan tengah pengantar¹². Secara etimologi diartikan sebagai pengantar pesan dari komunikator kepada komunikan. Uraian tersebut memiliki pengertian media diatas bisa didefinisikan bahwa media adalah wasaail (perantara). Fleming berpendapat bahwa media bermakna sebagai suatu alat yang menyebabkan adanya campur tangan dalam dua pihak yang menggunakannya. Istilah media menampakkan fungsinya, yaitu mengatur hubungan yang afektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran¹³. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan untuk menjadi perantara tersampainya materi pembelajaran.

Dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta perilaku peserta didik terjadi diakibatkan terdapatnya hubungan (interaksi) antar pengalaman baru dan pengalaman yang telah dilalui. Bruner berpendapat, ada tiga tingkatan utama modus belajar antara lain pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman *pictorial*/gambar

¹² Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (CV. Budi Utama : Sleman 2018) hal.5

¹³ *ibid*, hal. 56

(*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Dalam teori ini keberhasilan modus belajar *enactive* jelas lebih tinggi dikarenakan peserta didik mempraktekkan secara langsung apa yang sudah diberikan oleh guru. Tingkat keberhasilan terbaik setelah *enactive* adalah *iconic* karena melalui penggunaan media berupa gambar, lukisan, foto atau film membuat siswa bisa dengan mudah mempelajari serta mengambil suatu pemahaman dari gambar yang digunakan tadi. Sedangkan yang terakhir adalah *symbolic* tingkat keberhasilannya cukup rendah karena peserta didik masih belum cukup mendapatkan gambaran tentang pelajaran yang disampaikan, hal ini dikarenakan guru hanya memberi penjelasan atau deskripsi saja tanpa adanya keterangan lebih lanjut. Dari penjabaran diatas dapat dipahami bersama bahwa agar proses belajar dapat tercapai secara maksimal, maka guru harus mengajak siswa untuk memanfaatkan seluruh panca indranya.

Dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi, warga sekolah terutama siswa sudah memiliki kecakapan dalam mengoperasikan perangkat elektronik seperti laptop, *smart phone* dan berbagai perangkat lainnya. Hal ini menuntut guru agar lebih pandai dalam mengambil alih perhatian siswa dalam penyampaian materi, salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi itu sendiri yang dikemas menjadi media pembelajaran berbasis *website*.

Tidak semua media dapat dijadikan sebagai perantara tersampainya pelajaran terhadap siswa karena dalam pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan dari pelajaran yang akan diberikan dengan media yang akan digunakan. Maka dari uraian tersebut guru dituntut cerdas dalam memilih media yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar. Beberapa cara untuk yang dinilai ampuh dalam penentuan media pembelajaran yang akan dipilih antara lain¹⁴ :

- 1) Dibuat serta disusun sesederhana mungkin agar bisa lugas dan gampang dipahami oleh siswa
- 2) Disusun cocok dengan pembahasan yang disampaikan
- 3) Disusun menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan didapatkan dengan mudah, tapi tetap menjaga nilai makna serta fungsi dari media tersebut. Berikut adalah manfaat penggunaan media :

Tabel 2. 1
manfaat media bagi pendidik dan siswa¹⁵

Aspek	Manfaat Media dalam kegiatan pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Siswa
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya dan pemahamannya

¹⁴ Spty Nurfadilah, *Media Pembelajaran*, (CV. Jejak : Sukabumi 2021) hal.10

¹⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Deepublish Publisher: Yogyakarta, 2018), hal.9

Waktu	Lebih efektif dan efisien	Memilih waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi belajar	Interaktif	Multi-aktif
Hasil belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara dasar media terdiri dari tiga unsur utama yaitu: suara, visual dan gerak¹⁶. *Pertama*, media suara ialah media yang dalam pemanfaatannya hanya dapat didengar yang didalamnya terdapat pesan yang didalamnya terdapat materi-materi yang kemudian bisa memicu perasaan, kemampuan, perhatian dan pemikiran siswa dalam penguasaan dari materi yang disampaikan.

Kedua, media visual merupakan suatu yang dapat dilihat oleh mata (indra penglihatan). Media ini kerap sekali dipakai oleh para pendidik dalam pembelajaran. Diambil contoh, kertas yang berisi gambar organ manusia digunakan dalam penyampaian materi di mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Ketiga, media audiovisual, media ini ialah media yang didalamnya terdapat gabungan antara suara serta visual dengan makna lain media ini dapat dilihat oleh indra penglihatan dan dapat didengar. Media

¹⁶ Andrew Fernando, Dewa Putu dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Kita Menulis, 2020) hal.5

audio visual merupakan media yang dikenal sangat baik untuk mengoptimalkan penyampaian materi terhadap siswa. Contoh dari media audio visual merupakan video yang memiliki keterkaitan dengan modul yang diajarkan, program slide suara, televisi intruksional.

Ina Magdalena berpendapat beberapa tipe media pembelajaran yang diaplikasikan dalam aktivitas belajar serta mengajar antara lain¹⁷:

a) Media Tradisional

Media tradisional adalah suatu media yang tidak menggunakan dukungan dari perangkat elektronik dan internet. Contoh media yang tergolong dalam media tradisional adalah: buku, realia, poster dll.

b) Media Digital

Media digital merupakan media yang didalamnya menggunakan dukungan dari perangkat elektronik dan memanfaatkan internet. Contoh dari media yang tergolong media digital adalah: Game interaktif, *google classroom* dll.

c. Fungsi-Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya media pembelajan mempunyai fungsi yaitu menggambarkan suatu yang masi abstrak atau sulit untuk dilihat

¹⁷ Ina Magdalena, dkk, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021), hal.117

sehingga dapat terlihat dengan jelas. Secara umum berikut adalah fungsi dari penggunaan media pembelajaran:

- 1) Memperjelas hal yang disampaikan agar tidak verbalistik, dimana seorang siswa hanya dapat membayangkan apa yang dijelaskan namun tidak terwujud di kenyataan.
- 2) Mempermudah serta mempercepat penyampaian materi terhadap siswa, sehingga seluruh komponen materi baik intidan pokok-pokok dapat tersampaikan secara menyeluruh.
- 3) Digunakan untuk meningkatkan proses serta hasil belajar siswa.
- 4) Mengatasi keterbatasan tenaga, panca indra, waktu, dan ruang. Dalam dalam kegiatan belajar mengajar pasti sering terjadi penjelasan materi dengan objek yang cukup luas, umum, kecil, dan bahkan berbahaya, sehingga memerlukan alat pembantu atau suatu media yang dipergunakan agar dapat mendeskripsikan suatu materi dengan baik.
- 5) Sebagai permainan serta untuk meningkatkan gairah (minat) belajar
- 6) Memberi stimulus yang sepadan, baik dalam pengalaman dan menimbulkan tanggapan yang sepadan juga.

d. Dasar Pertimbangan dalam Penggunaan Media

Media sendiri adalah suatu sarana yang difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Terdapat berbagai jenis

media pembelajaran yang seluruhnya dapat diterapkan dalam aktivitas pembelajaran, sebelum digunakan guru harus memilah dan memilih media apa yang cocok digunakan supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif, efisien dan mendapatkan hasil yang maksimal. Maka dari itu, sangat diperlukan pemilihan media yang baik, tepat, serta sesuai dengan karakteristik siswa dan agar dapat digunakan secara tepat guna¹⁸

Dick dan Carey berpendapat terdapat empat syarat dalam pemilihan media yang perlu dijadikan acuan¹⁹

1. Ketersediaan sumber setempat, maksudnya adalah jika media tersebut tidak ditemukan, maka media tersebut harus dibeli atau diproduksi sendiri.
2. Adanya tenaga, biaya dan sarana yang memadai dalam mengadakan media tersebut
3. Kepraktisan, keterjangkauan, serta ketahanan media untuk jangka waktu panjang
4. Efektivitas dana untuk jangka waktu yang cukup lama
5. Pintar dalam pemilihan media yang tepat.

Untuk mempermudah dalam pemilihan media yang tepat yang pertamakali harus diperhatikan dan diingat adalah bahwasanya media merupakan bagian dari sistem instruksional. maksudnya, adanya media sangat berkaitan dari konteksnya sebagai suatu komponen yang

¹⁸ H. Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.5

¹⁹ *Ibid*, hal. 125-126

mengandung pengajaran didalamnya. Komponen-komponen dari instruksional inilah yang menjadi fokus utamanya adalah karakter siswa, bahan dan tujuan ajar, katakarakteristik media itu sendiri, serta sifat pemanfaatan media²⁰.

2. *Word wall*

a. Definisi *Word wall*

Word wall ialah suatu website yang memiliki berbagai jenis permainan kuis interaktif. Didalamnya terdapat berbagai contoh-contoh pembuatan kuis berbasis permainan yang sudah dibuat oleh penggunanya.

Media ini dapat dijadikan referensi terbaik dalam pemberian tugas atau evaluasi pembelajaran terutama di pembelajaran jarak jauh (PJJ). Media *word wall* sendiri merupakan salah satu *game* edukasi (*Edu Game*) yang bersifat digital dan dirancang untuk menjadi media pengayaan serta mendukung pengajaran juga pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi media interaktif²¹.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Word wall*

Kelebihan dalam penggunaan media *word wall*, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik serta interaktif terutama jika diterapkan pada peserta didik tingkat SLTP. Penugasan menggunakan media *word wall* dengan metode yang bisa diterapkan

²⁰ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2008), hlm:186

²¹ Suratno dkk, *Tiga Belas Ladang Cintaku*, (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021), hal. 127

di *software word wall* yang nantinya dapat diakses melalui perangkat siswa dirumah. Fasilitas yang ada di *word wall* dalam satu akun diberikan gratis untuk lima permainan, terdapat delapan belas template unik, dapat mengganti template dengan sekali klik, dapat diakses melalui perangkat elektronik berupa *smartphone* atau laptop, hasil atau nilai yang diperoleh dalam game dapat diunduh dengan format pdf.

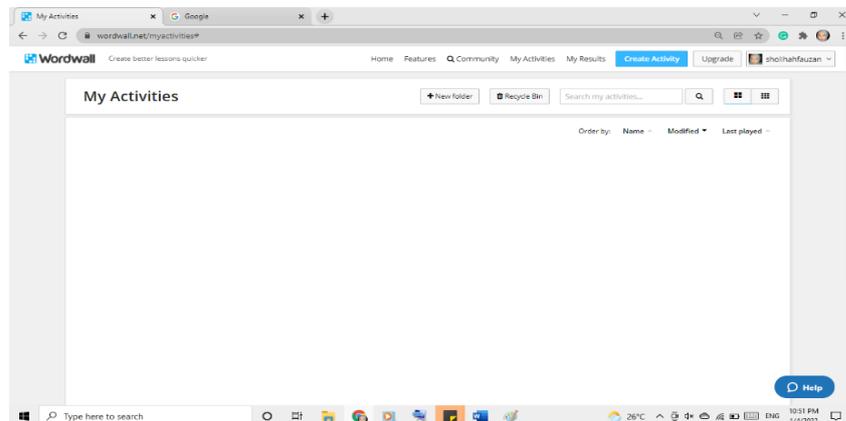
Kekurangan media pembelajaran *word wall*, rawan terjadi kecurangan jika diakses dirumah masing-masing siswa, penggunaan font belum bisa diatur ukurannya, untuk tipe basic gratis sedangkan untuk tipe standart dan pro berbayar dengan harga 36 ribu sampai 54 ribu perbulannya.

c. Tahapan-Tahapan Pemakaian *Word wall*

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *word wall*

- 1) Membuka browser kemudia membuka tautan <https://wordwall.net/>
- 2) klik *Sign up* dengan menggunakan dengan memilih menggunakan akun *google* atau menggunakan *facebook* atau juga bisa dengan mengisi berbagai data yang diperlukan di laman tersebut

3) Pilih *Create Activity* dan cari template sesuai keinginan

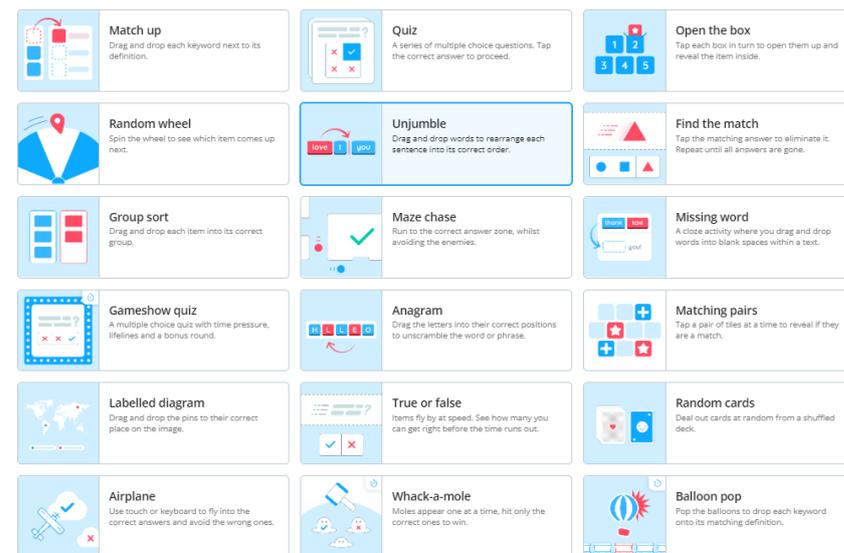


Gambar 2. 1

Create Activity dalam *word wall*

4) Isi judul dengan deskripsi *game* yang akan dibuat

5) Pilih *template* yang diinginkan



Gambar 2. 2

Template dalam *word wall*

6) Isi pertanyaan yang akan digunakan

7) Klik *done* setelah selesai mengisi pertanyaan

8) Klik *share* ketika ingin membagikan hasil

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat memiliki definisi kecenderungan yang konsisten dalam subjek untuk merasa senang sehingga subjek tersebut memiliki ketertarikan terhadap suatu hal sehingga ia merasa senang jika berkecimpung dalamnya²². Minat (*interest*) sangat erat hubungannya dengan gaya gerak sehingga dapat mendorong seseorang untuk merasa senang dan cenderung tertarik baik pada benda, kegiatan dan orang lain. Dalam Mulyasa minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan²³.

Cronbach berpendapat “ *learning is shown by change in behavior as result of experience*” ungkapan tersebut berarti bahwa belajar bisa tampak dari adanya perubahan sikap seseorang sebagai hasil dari pengalamannya²⁴. Menurut Gagne dan Berliner, belajar dapat terjadi dalam sebuah perubahan tingkah laku yang tampak dikarenakan adanya pengalaman. Whitaker mengungkapkan definisi belajar merupakan proses timbulnya suatu perilaku atau sikap dan karakter melalui sebuah kebiasaan berupa latihan dan suatu pengalaman²⁵.

L. Kingskey mengungkapkan definisi belajar adalah “*learning is the process by wich behavior (in the boarder sense) is originated or*

²² Winkel, *Psikologi Pedidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: PT Gramedia, 1986), hal. 30

²³ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (PT. IMTIMA : Bandung 2007) hal.63

²⁴ Baharudin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Ar-Ruzz Media : Yogyakarta 2015), hal.16

²⁵ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Alfabeta : Bandung 2012), hal. 85

*changed through practice or training*²⁶. Ungkapan ini berarti belajar merupakan proses ketika sikap atau tingkah laku ditampakkan atau diubah dengan adanya praktik atau latihan. Praktik disini ditekankan pada kegiatan eksperimen yang dilakukan setelah pemberian teori atau materi pelajaran.

قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ ۖ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْشُرُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ

Artinya : "Hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini". Maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: "Bukankah sudah Ku-katakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?"

Belajar tidak hanya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dan perkembangan dari sudut pandang rasional, akan tetapi belajar harus sepenuhnya mencakup keseluruhan baik kebutuhan lahir serta bathin seseorang agar seimbang. Islam mewajibkan belajar bagi seluruh umatnya baik secara eksplisit dan implisit sebagai mana hadist berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Maknanya: “Menuntut ilmu hukumnya wajib atas setiap muslim” (H.R Ibnu Majah No.224)

Sebagaimana firman Allah dalam surah Az-zumar : 9

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

²⁶ Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*, (Deepublish : Yogyakarta 2017) hal.463

Artinya:”...Katakanlah apakah sama orang-orang yang mengetahui dan orang-orang yang tidak mengetahui, sesungguhnya orang-orang yang berakalah yang mampu menerima pelajaran”.

Penjabaran diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa minat belajar ialah suatu rasa afinitas dengan suatu objek atau kegiatan belajar tanpa adanya suruhan dari pihak lain²⁷. Selain itu minat diartikan sebuah gairah keterlibatan yang disengaja dalam kegiatan kognitif yang mengikut campurkan bagian penting dalam proses mempelajari informasi yang diberikan. Minat sendiri merupakan faktor psikologi yang telah terbukti dengan cara empiris berpengaruh cukup signifikan pada prestasi akademik dan hasil belajarnya di sekolah. Siswa yang secara signifikan lebih tertarik untuk belajar cenderung memiliki nilai dan hasil belajar yang cukup baik, memiliki dorongan untuk selalu belajar yang giat dan terstruktur, dan juga cakap terhadap setiap bacaan yang dibaca olehnya.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor psikologis yang muncul dari dalam diri manusia melalui tanda-tanda misalnya: keinginan, ketertarikan, keinginan dan perasaan suka untuk melakukan perubahan sikap melauai aneka macam aktivitas yang mencakup melakukan aktivitas belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.

²⁷Ricardo1 , Rini Intansari Meilani, Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (*The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes*), Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No. 2, Juli 2017, hal. 3, tersedia di: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/000000>, diakses pada tanggal 11 Februari 2022

b. Fungsi Minat Belajar

Dengan adanya minat belajar yang besar dan kuat akan mendorong perilaku atau tindakan yang terus-menerus (tekun), serius dan murni dari dalam diri seseorang. Fungsi minat belajar menurut Elizabeth B. Hurlock seperti berikut:²⁸

- 1) Minat berpengaruh pada kekuatan cita-cita. Contohnya seorang anak yang tertarik di bidang olahraga akan bercita-cita menjadi seorang atlet profesional, kemudian anak yang memiliki minat di bidang seni bercita-cita menjadi seorang seniman.
- 2) Minat merupakan suatu kekuatan pendorong yang kuat.
- 3) Performa belajar selalu dipicu oleh intensitas dan jenis. Setiap orang memiliki ketertarikan jika diajar dan dibimbing oleh guru yang sama dan diberikan pelajaran antara satu anak dengan anak lainnya yang mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan setiap anak memiliki daya serap yang dipengaruhi oleh besar tidaknya minat anak tersebut.
- 4) Minat yang terbangun sejak dini cenderung terbawa bahkan kesehariannya, hal ini dikarenakan minat mendatangkan kepuasan tersendiri.

²⁸ Dini Oktarika, *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan E-Learning Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah E-Learning*, P.TIK, *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol. 4, No. 1, Juni, 2015, 19

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berbagai faktor terlibat dalam pembelajaran, sehingga jika salah satu faktor pendukung belajar tidak ada maka akan menyebabkan minat belajar siswa tersebut menurun bahkan bisa tidak ada sama sekali.

Tvillu Ajeng mengungkapkan bahwa ada 3 faktor yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar antara lain²⁹

- 1) Faktor yang muncul dari dalam diri siswa
 - a) Siswa memiliki tujuan belajar yang pasti
 - b) Bermanfaat atau tidaknya hal yang ditekuni
 - c) Adanya gangguan Kesehatan
 - d) Munculnya kesulitan psikologis baik masalah dll
- 2) Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
 - a) Adanya masalah dalam keluarga
 - b) Siswa lebih berminat pada hal-hal diluar sekolah
- 3) Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah
 - a) Cara guru dalam menyampaikan materi
 - b) Terdapat masalah pribadi antara pihak guru dan siswa
 - c) Kondisi atau suasana di lingkungan sekolah

d. Indikator Minat Belajar

Slameto menjelaskan indikator minat belajar siswa adalah sebagai berikut³⁰.

²⁹ Tvillu Ajeng Ar-Rahmanna, Skripsi: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MA Al-Badri GUMUKSARI-KALISAT*, (Jember:Universitas Jember, 2016), 15-17.

1) Perhatian

Seorang siswa dapat dikatakan berminat jika ia memperhatikan proses dan kegiatan yang sedang berlangsung. Contohnya ketika dalam kegiatan belajar seorang siswa melontarkan pertanyaan terkait materi yang disampaikan, berkonsentrasi penuh dalam pelajaran.

2) Kesiediaan dengan senang hati

Indikator ini tampak dengan jelas ketika siswa menunjukkan perilakunya dalam belajar, sebagai contohnya ketika seorang siswa suka dengan suatu pelajaran kemudian ia selalu berlatih mengerjakan tugas yang lebih sulit, keantusiasan dalam mengikuti pelajaran, dan rajin membaca buku.

3) Merasa Butuh

Kebutuhan merupakan suatu kondisi dalam diri seorang siswa yang mengarahkannya untuk mencapai sesuatu contohnya belajar rajin agar bisa mendapatkan hasil ujian yang diinginkan.

4) Merasa senang

Perasaan senang timbul ketika siswa menikmati proses penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru, keantusiasan ketika mengikuti pelajaran.

³⁰ Udin Syaefudin Sa'ud, *Minat dan Kemampuan Membaca pada Siswa SD Kelas Rendah*, (Penerbit NEM : Pekalongan 2021) hal. 46

5) Bahan ajar dan sikap guru

Sikap guru dan perhatian guru dapat menjadi motivasi sendiri bagi siswa untuk selalu merasa senang dalam mengikuti pelajaran dan memiliki antusiasme sendiri dalam kegiatan belajar dan guru yang mengajarkan.

6) Partisipasi

Partisipasi dari siswa ini merupakan tanda terdapatnya minat dalam diri siswa. Jika siswa dalam keadaan memiliki minat yang tinggi maka sebaiknya guru harus menyelenggarakan pembelajaran yang aktif.

Pendapat tentang indikator minat juga diungkapkan oleh Peter dan Abror dijelaskan sebagai berikut³¹:

- a) Kognisi, terkaitkan dengan proses mengenal objek tertentu yang dimaksud.
- b) Emosi, dapat disebut juga dengan perasaan (emosional) karena dalam kontribusi pengalaman nantinya disertai dengan adanya perasaan tertentu.
- c) Konasi, bentuknya berupa adanya dorongan atau kemauan kuat dalam fokus mengerjakan hal yang dimaksud.

e. Strategi Meningkatkan Minat Belajar

Strategi meningkatkan minat belajar adalah suatu upaya untuk meningkatkan dorongan dalam diri siswa untuk memiliki semangat

³¹ Ibid.

dalam proses belajar. Proses belajar bisa direalisasikan dengan maksimal apabila seseorang memiliki minat. Slameto berpendapat bahwa minat belajar dapat ditingkatkan dengan strategi-strategi berikut ini³²:

- 1) Aplikasikan minat yang telah ada. Ahli Pendidikan mengungkapkan bahwa strategi-strategi yang cukup efektif dalam meningkatkan minat pada subjek yang baru didapat adalah penggunaan minat baru yang terdapat dalam diri siswa.
- 2) Bentuklah minat-minat dalam diri siswa. Hal tersebut dapat diraih apabila melakukan cara pemberian informasi pada siswa untuk mensinambungkan atau menyatukan pemahaman baik pelajaran yang telah lalu dengan pelajaran yang baru diberikan.
- 3) Pemberian insentif atau sering kali dikatakan sebagai sebuah reward jika mencapai hal tertentu. Hal ini dapat mendorong semangat siswa untuk berusaha lebih keras untuk mencapai hal tersebut.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hal penting dalam suatu pembelajaran, sebab berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran ditentukan oleh seberapa menguasai siswa pada materi-materi yang telah dipaparkan oleh guru.

³² Slameto, *Pengaruh Minat Belajar Pada Prestasi*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal.180

Hamalik mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran merupakan sebagai adanya perubahan sikap (*behavior*) pada seseorang yang telah melalui proses belajar. Perubahan tingkah tersebut dapat diukur serta diamati berupa sikap, pengetahuan, serta keterampilan seseorang. Perubahan tersebut dapat didefinisikan sebagai hasil dari adanya peningkatan serta perkembangan ke arah yang lebih baik dan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu³³.

Levie me-riview beberapa hasil dari penelitian tentang belajar dengan memanfaatkan rangsang berupa gambar (*visual*) dan stimulus kata (*verbal*) dikatakan bahwa rangsang gambar dapat mencapai hasil belajar yang lebih maksimal untuk beberapa aspek seperti mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep³⁴.

Pengalaman belajar yang sudah ditempuh nantinya akan menghasilkan sebuah kemampuan yang kemudian Howart Kingsley berpendapat dalam buku karangan Nana Sudjana yang mengungkapkan bahwa terdapat tiga macam kemampuan hasil belajar yakni: (1) Pengetahuan dan pengajaran, (2) Sikap dan cita-cita (3) Keterampilan dan kebiasaan,³⁵.

³³ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal.30

³⁴ Dr. Husniyatus Salamah Z. M.Ag., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Kencana : Jakarta, 2017) hal.65

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal.22

b. Indikator Hasil Belajar

Dalam mendefinisikan hasil belajar hakikatnya sangatlah berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku akibat belajar itu sendiri, dan dalam artian yang lebih luas hasil belajar mencakup tiga bidang yaitu:

1. Bidang Kognitif (cipta)

Bidang ini termasuk kegiatan yang melibatkan otak dan setiap hal yang menjadi aktivitas otak merupakan bidang kognitif itu sendiri. Benjamin S. Bloom mengatakan terdapat enam jenis perilaku di bidang kognitif yaitu: analisis, tingkat pemahaman, penerapan, pengetahuan, sintesis dan evaluasi³⁶.

2. Bidang Afektif (rasa)

Bidang afektif merupakan kemampuan dalam penghayatan nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa sehingga menjadi bagian hidup serta karakter dari seseorang³⁷. Dalam kata lain bidang afektif adalah materi-materi yang berhubungan dengan emosional seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, sikap dan minat terhadap suatu hal.

3. Bidang Psikomotorik (karsa)

Menurut Simpson menuturkan bahwa psikomotorik berkaitan dengan pergerakan fisik, koordinasi, dan penggunaan

³⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), hal. 26-27

³⁷ Dedi Sahputra N., *Kompetensi Kepribadian Guru*, (Pati: CV Eskol Media Kreasi, 2017), hal. 38

bidang keterampilan motorik³⁸. Penguasaan ekspresi non verbal dan verbal, dengan indikator kefasihan dalam pelafalan gerakan jasmani, mengucapkan, serta membuat mimik³⁹

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto mengungkapkan bahwa faktor atau hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar terbagi menjadi dua macam yaitu:

1. Faktor Internal

Definisi dari faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam tubuh (diri) seorang siswa yang nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Hal atau faktor tersebut adalah: Minat atau perhatian, ketekunan sikap, motivasi belajar, kecerdasan, kondisi fisik dan kebiasaan belajar seperti kesehatan siswa.

2. Faktor Eksternal

Definisi dari faktor eksternal adalah faktor ada dan timbul dari luar tubuh seorang siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Faktor eksternal ini terdiri dari orang tua, keluarga, lingkungan, sekolah dan masyarakat.

³⁸ B. Widharyanto, S. widanarto P, *Menilai Peserta Didik*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2021), hal. 23

³⁹ Aan Lasmanah, "Peningkatan Hasil Belajar Matematik Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (TPS) Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-A SMPN Sukasari Sumedang", *Jurnal Analisis 2*, no. 3 (April 23, 2017): 18

1) Ilmu Pengetahuan Sosial

Social studies atau yang dikenal dengan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bermula atau muncul dari negara adidaya Amerika Serikat. Ilmu pengetahuan Sosial disebut juga dengan *social studies* oleh orang Amerika yang memiliki arti “penelaah atau kajian tentang masyarakat”⁴⁰. Terdapat banyak sekali pengertian dari ilmu pengetahuan sosial (*social studies*) yang diartikan oleh berbagai tokoh pendidikan. Berikut adalah pengertian-pengertiannya:

- a. Behard G. Killer. Tercantum dalam buku karangan Oemar Hamalik mengartikan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang yang mengajarkan tentang pemahaman serta berbagai pengertian cara beradaptasi, kebutuhan dasar, kegiatan atau usaha-usaha yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan oleh manusia itu sendiri⁴¹.
- b. Edgar B. Wasley mengemukakan : “*Social studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, economic, sociology, history, and various combination*” Ilmu pengetahuan sosial simpelnya merupakan pengetahuan untuk mencapai rencana pendidikan dan terdiri dari berbagai ilmu sosial antara lain gografi, sosiologi,

⁴⁰ Miftakhuddin “Revitalisasi IPS dalam Perspektif Global”, Tribakti: *Jurnal Pemikiran Keislaman* 27, no. 2 (2016): 267-84

⁴¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Penerbit Alumni), hal. 6

sejarah, dan berbagai jenis pelajaran yang masuk dalam ilmu pengetahuan sosial ini.

Menurut Daldjoeni pembelajaran IPS memiliki tujuan sebagai pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami masyarakat yang merupakan kesatuan (sistem) dimana permasalahannya memiliki keterkaitan dan dalam pemecahannya diperlukan pendekatan-pendekatan yang komperhensif baik dari sudut ilmu politik, hukum, ekonomi, sosiologi, geografi, antropologi serta sejarah⁴².

5. Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat Belajar

Siswa

Untuk tetap menjaga minat siswa agar selalu tertarik dalam mengikuti pelajaran, pembaruan dalam media pembelajaran selalu dilaksanakan oleh para pendidik agar pembelajaran tetap berjalan secara efisien dan efektif, antusias serta tidak monoton. Dipilihlah media *word wall* yang berbasis game interaktif untuk digunakan dalam penyampaian materi atau dalam evaluasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang menarik akan memiliki pengaruh yang signifikan pada minat siswa. *Word wall* memiliki delapan belas template dengan berbagai fungsi permainan yang menyenangkan. Media *word wall* dapat diaplikasikan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih aktif selain itu penggunaan media *word wall* membuat fokus dalam pembelajaran tidak melulu bertumpu pada guru melainkan pada siswa.

⁴² Daldjoeni, *Ilmu-ilmu sosial – Pendidikan Sekolah*, (Bandung: Penerbit Alumni), hal. 25

Wolf berpendapat bahwa *game* interaktif merupakan media yang bertujuan untuk memaksimalkan penyampaian materi dalam pembelajaran dengan unsur *scoring* (penilaian), waktu serta suatu umpan balik dalamnya. Selain itu permainan edukatif berdampak positif sebagaimana diungkapkan Ismail, sebagai berikut⁴³:

1. Menjadikan pembelajaran lebih interaktif yakni dengan belajar sambil bermain.
2. Merangsang otak dengan melatih daya pikir, bahasa serta daya cipta yang dimiliki anak.
3. Menjadikan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.
4. Menciptakan baiknya kualitas dalam belajar

Media pembelajaran disebut sebagai suatu sarana yang bisa memudahkan tugas guru dalam penyampaian materi ataupun dalam hal pemberian evaluasi belajar. Pengaplikasian *word wall* sebagai media pembelajaran interaktif dengan kreatif dan inovatif dapat dimanfaatkan guru untuk membangun suasana belajar yang efektif, menyenangkan serta dapat bagi merangsang tumbuh kembang siswa dalam ranah kognitif.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan minat yang tumbuh dari diri siswa yang kemudian juga akan mempengaruhi

⁴³ Kusumaningrum, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten"

peningkatan pemahaman, penyajian data, dan informasi yang dimiliki siswa. Teori tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Ruth Lautfer dimana media pembelajaran merupakan sarana yang bisa diambil manfaatnya oleh pendidik dalam membantu proses belajar mengajar, dapat membangkitkan kreativitas yang dimiliki siswa serta menjadikan fokus siswa lebih tinggi untuk memperhatikan materi yang diuraikan oleh pendidik agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien serta efektif dan guru dapat berhubungan baik dengan siswa⁴⁴.

6. Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Hasil Belajar

Siswa

Media *word wall* adalah alat untuk membantu pembelajaran yang efektif bagi guru dalam menjadikan pelajaran lebih kreatif. Perkembangan teknologi yang sangat maju merupakan latar belakang pemilihan media *word wall* sebagai alat bantu atau sarana dalam pelaksanaan pembelajaran. *Word wall* adalah website game interaktif yang memudahkan tugas guru untuk mengajar dan juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.

Media *word wall* berbasis *website* ini mudah digunakan didalamnya terdapat 18 template yang bisa dimanfaatkan antara lain: mencocokkan, anagram, pencarian kata, penggolongan, acak kata dan lain sebagainya. Uniknya penggunaan *word wall* ini, selain bisa dibagikan

⁴⁴ Talizora Tafanoa, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2 Juli 2018, 103

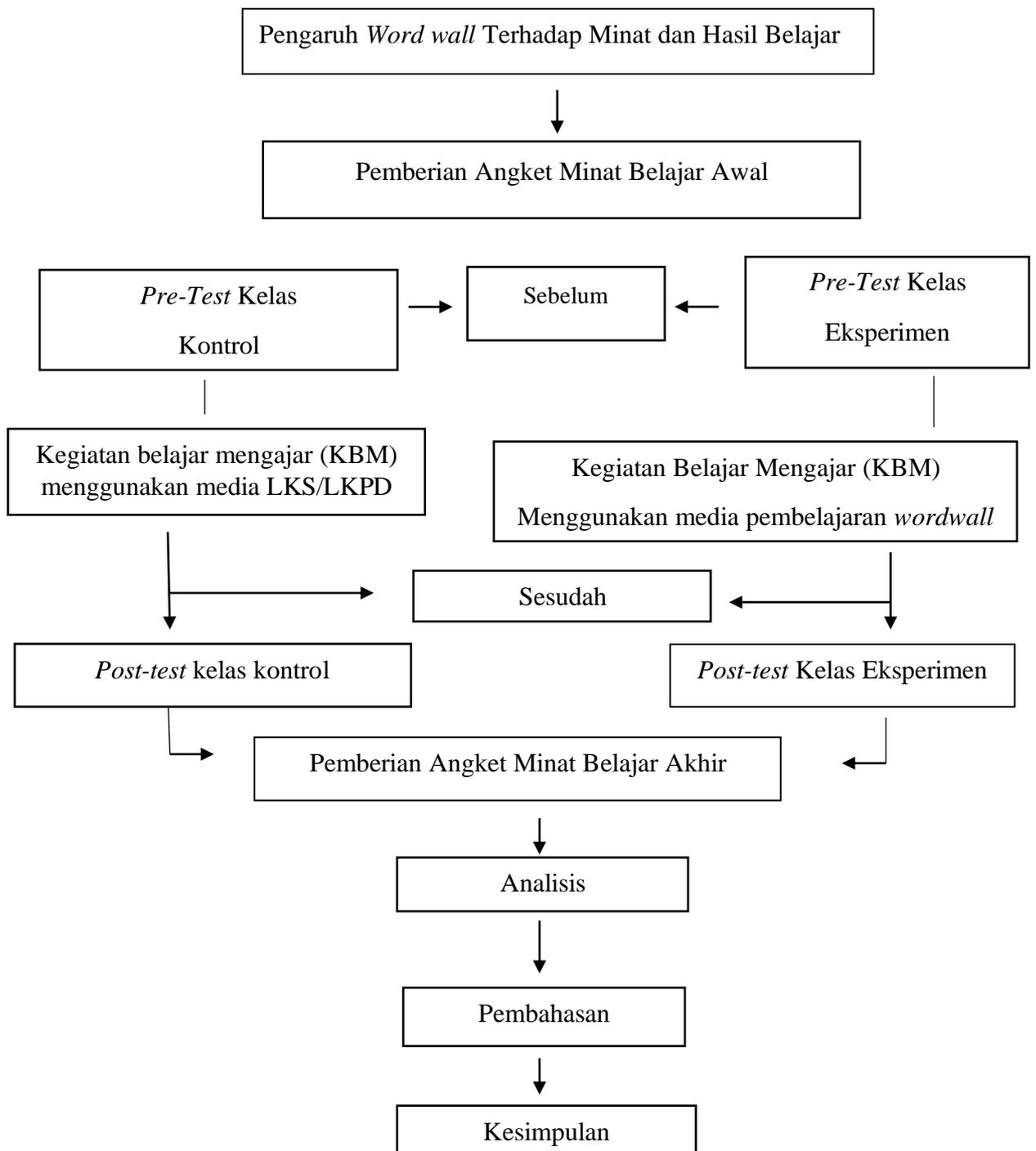
atau diakses menggunakan via *online*, permainan di dalam *word wall* juga dapat diunduh selanjutnya bisa dicetak menggunakan *hard file* berupa kertas. Selain itu pengguna dapat dengan mudah berganti tamplate dari satu ke lain *template*. Penerapan media *word wall* ini diharapkan dapat menjadi jalan alternatif bagi tenaga pendidik baik guru maupun dosen untuk meningkatkan aktifitas serta hasil belajar peserta didiknya.

Siswa dapat melihat hasil kerjanya diakhir sesi setelah semua pertanyaan selesai dikerjakan, diakhir sesi tersebut akan ada penampilan nilai (*score*) serta waktu mengerjakannya. Sedangkan guru dapat melihat hasil kerja siswa dibagian *my result* yang didalamnya akan tercantum baik nilai (*score*) dan waktu (*timer*) dalam mengerjakan soal yang telah diberikan⁴⁵

⁴⁵ Yayah Rokayah, *Game Pembelajaran Via Aplikasi Word wall* (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 28 September 2020, pukul 21.26)

7. Kerangka Berpikir

Pengaruh media pembelajaran *word wall* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Kota Malang memiliki kerangka berpikir seperti pada bagan berikut :



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Peneleitian ini berlokasi di suatu madrasah di Kota Malang tepatnya di MTsN 1 Kota Malang yang tepatnya di Jl. Bandung No.7, Penanggungan, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65113. Terdapat empat pilihan kelas didalamnya, antara lain ; reguler, bilingual, olimpiade dan tahfidz. Selain itu, fasilitas di sekolah ini sangat lengkap dan memadai, terdapat ruang kelas, LCD disetiap kelas, *Wifi*, lapangan basket, perpustakaan, masjid, studio musik, laboratorium biologi, laboratorium komputer, lapangan bulutangkis, kantin, laptop disetiap kelas. Pengambilan lokasi penelitian ini disebabkan oleh rasa ingin tahu peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media belajar berbasis *game* di sekolah yang memiliki warga yang melek terhadap teknologi.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelian ini merupakan eksperimen semu (kuasi) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* yang didalamnya membutuhkan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak ditentukan dengan secara acak. Kelemahan dari penelitian yang menggunakan metode *quasi experimental design* terletak dalam kemampuannya yang lebih rendah untuk memahami penyebab perbedaan dalam variabel terikatnya dan memiliki kelebihan dalam

memperkenankan eksplorasi pada topik-topik yang tidak dapat diselidiki dikarenakan adanya alasan etika, moral, dan praktek.

Pelaksanaannya dengan cara : sebelum pemberian *treatment*, akan diberikan *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini bertujuan untuk dapat mengetahui kondisi kedua kelompok sebelum diberikan *treatment*. Setelah *treatment* diberikan maka akan dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui kondisi siswa setelah pemberian *treatment*. Penjabaran secara rinci tentang *nonequivalent control group design* adalah menurut Sugiono seperti yang tertera di tabel berikut :

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Gambar 3. 1

model desain quasi eksperimen (*nonequivalent control group design*)

Keterangan :

O_1 = Kelompok eksperimen sebelum pemberian *treatment*

O_2 = Kelompok eksperimen setelah pemberian *treatment*

O_3 = Kelompok kontrol sebelum pemberian *treatment*

O_4 = Kelompok kontrol setelah pemberian *treatment*

X = *Treatment* (penggunaan media *word wall*)

C. Variabel Penelitian

Adanya variabel dalam pengamatan atau penelitian merupakan faktor penting untuk bisa melihat pengaruh dari suatu variabel-variabel yang ingin diamati. Secara umum variabel dipahami sebagai suatu yang dapat

berubah dan atau bisa memiliki lebih dari satu nilai⁴⁶. Menurut Sutrisno Hadi variabel adalah gejala yang beragam, misalnya terdapat jenjang pendidikan dasar (SD) dan menengah (SMP). Gejala ialah suatu objek dalam penelitian, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan suatu objek penelitian yang bervariasi⁴⁷. Penelitian ini memakai dua variabel yakni variabel aktif dan variabel atribut yang pada umumnya dipakai di penelitian eksperimen⁴⁸. Adapun penjelasan dari variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel Aktif : merupakan variabel bebas yang dengan sengaja diadakan serta dimanipulasi⁴⁹. Dalam penelitian ini variabel aktif yang digunakan adalah media pembelajaran *word wall* (X).
- 2) Variabel Atribut : adalah variabel yang konsisten dan tidak bisa dimanipulasi⁵⁰. Variabel atribut dalam penelitian ini berjumlah 2 jenis yakni, minat belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2) siswa pada mata pelajaran IPS di SMP MTsN 1 Kota Malang.

Penelitian ini peneliti memakai paradigma ganda dengan satu variabel *independent* serta dua variabel *dependent*. Penjabarannya adalah seperti gambar berikut:

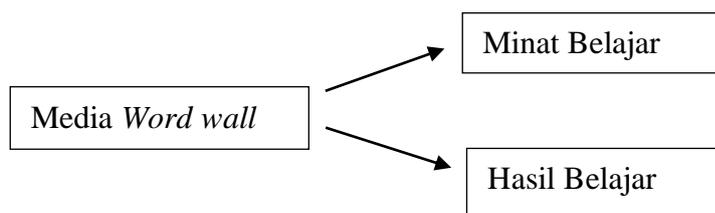
⁴⁶ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS* (Deepublish : Yogyakarta, 2019) hlm. 45

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (PT Rineka Cipta : Jakarta, 2019), hlm. 159

⁴⁸ Sudaryono, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian*, (CV Andi Offset : Yogyakarta, 2021), hlm. 38

⁴⁹ Ibid

⁵⁰ Sandu Siyoto dkk, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Literasi Media Publishing : Sleman, 2015), hlm. 53



Gambar 3. 2

Paradigma ganda dengan satu variabel *independent* dan dua variabel *dependent*

D. Populasi dan Sampel

Sugiono mengungkapkan bahwa “populasi bermakna wilayah generalisasi termasuk obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya diambil kesimpulan dari penelitiannya”⁵¹. Populasi pilihan yang akan diamati dalam penelitian ini merupakan kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang tahun ajaran 2022-2023.

Teknik *cluster random sampling* digunakan karena penetapan kelompok sampel sudah terjadi dan terbentuk maka dari itu peneliti tidak dapat menentukan ulang kelompok sampel yang dipakai dalam penelitiannya⁵².

Peneliti memilih dua kelas dari kelas VIII yang ada di MTsN 1 Kota Malang untuk dijadikan sampel dan akan ditetapkan selaku kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi yang diambil bersifat homogen yaitu pada kelas yang sama (kelas VIII). Peneliti mengambil sampel kelas yang mempunyai rata-rata yang sama dari kelas VIII MTsN 1 Kota

⁵¹ Ibid., 52

⁵² Bagus Sumargo, *Teknik Sampling*, (UNJ Press : Jakarta, 2020), hlm. 251

Malang hal ini sesuai dengan tujuan awal agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi serta rata-rata minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Sampel yang diambil dari kuota siswa kelas VIII K sebagai kelas eksperimen dan kuota siswa kelas VIII L sebagai kelas kontrol.

Tabel 3. 1
Total Sampel

No	Keterangan	Jumah Siswa
1	VIII K	27
2	VIII L	30
	Total	57

E. Data dan Sumber Data

Data ialah hasil yang didapatkan dari catatan peneliti, baik dalam hal yang berupa fakta ataupun hal yang berupa angka dari penelitian yang dilakukan yang kemudian digunakan untuk menyusun informasi dalam penelitian. Informasi sendiri merupakan hasil pengelolaan data yang menjadi suatu hal perlu. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan data numerik⁵³. Terdapat dua data dalam penelitian ini, yakni:

1) Data Primer

Data primer didapatkan dari objek atau sumber utama sampel di dalam suatu penelitian. Data ini diperoleh dari sumber utama dimana data ini didapatkan⁵⁴. Data primer berupa siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.

⁵³ ibid

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2019), hlm. 161

2) Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang menjadi sumber pendukung dari sumber pertama⁵⁵. Data sekunder yang ada di penelitian ini merupakan berbagai data madrasah, hasil belajar siswa, literatur, RPP guru pengampu, hasil kuisisioner, serta dokumentasi dalam penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah faktor paling penting dari suatu penelitian. Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa instrumen penelitian ialah alat yang dipakai dalam mendapatkan data di suatu penelitian. Hal ini dilakukan supaya kegiatan penelitian bisa lebih mudah untuk diolah⁵⁶.

1. Kuisisioner Minat Belajar

Kuisisioner atau angket merupakan instrumen yang diterapkan dalam mendapatkan data sebagai keperluan penelitian yang berupa sikap. Pelaksanaannya dengan menyebarkan kuisisioner yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan untuk beberapa subjek (responden) agar mendapat tanggapan yang tertulis⁵⁷. Kuisisioner ini digunakan untuk mengukur sikap (minat) siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *word wall*. Kisi-kisi angket dalam penelitian yang diambil dari hasil penyebaran kuisisioner berupa *google form* ialah seperti berikut ini:

⁵⁵ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lanjutan Edisi Kedua*, (Jakarta : Kencana, 2005), hal. 132

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2006), hal. 160

⁵⁷ Bagja Waluya, *Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*, (Bandung : IKAPI, 2007), hlm. 95

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Kuisisioner Minat Belajar

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item
Minat Belajar (Y1)	Minat Belajar	Perasaan Senang Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran	a. Memiliki tujuan belajar	1
			b. Media Pembelajaran yang menarik	2, 3, 4
		Kontribusi Siswa dalam kegiatan pembelajaran	a. Disiplin Belajar	5, 6
			b. Keaktifan di kelas	7, 8, 9
titik perhatian siswa pada pembelajaran	a. Pembelajaran yang menarik	13, 14		
	b. Ketekunan dalam belajar	10, 11, 12, 15		
Ketertarikan dalam pembelajaran	a. Rasa ingin tahu yang lebih	16, 17, 18, 19, 20		

Mengacu pada yang telah diuraikan diatas skala Peneliti mengambil skala likert sebagai skala pengukurannya. Skala Likert umumnya digunakan untuk pengukuran sikap, persepsi, juga pendapat dari sekelompok orang yang akan diteliti⁵⁸. Angket (*questioner*) tersebut terdiri dari 20 pertanyaan.

Dalam memenuhi keperluan analisis kuantitatif, maka menurut sugiono setiap respon skala likert diberi skor menurut tabel berikut :

Tabel 3. 3
Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

⁵⁸ Sugiono, *Metode Penelitian*, (Bandung : Alfa Beta, 2016), hlm. 93

2. Soal Tes *Word wall*

Tes sendiri memiliki definisi teknik yang diaplikasikan dan digunakan sebagai ukuran terhadap suatu kemampuan⁵⁹. Tes tersebut akan dilakukan sebanyak 2 kali yakni saat sebelum diberikan *treatment* (*pre-test*) dan yang kedua adalah ketika setelah pemberian *treatment* (*post-test*) Berikut kompetensi yang dijadikan acuan dalam pembuatan soal tes *word wall*:

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan proses penguasaan Indonesia oleh Jepang 2. Menjelaskan terkait berbagai kebijakan pemerintah militer Jepang 3. Menjelaskan bentuk-bentuk perjuangan pada zaman Jepang oleh kaum pergerakan 4. Mengidentifikasi dampak-dampak pendudukan Jepang selama di Indonesia

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ciri tertentu yang dipakai untuk mendapatkan data dan fakta dari penelitian⁶⁰. Data-data penelitian tersebut diambil dari sumber data. Adapun data yang akan digali dari penelitian ini adalah data terkait minat dan hasil belajar siswa. Pertama, menggunakan

⁵⁹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, (Depok : Rosda Karya, 2016), hlm. 118

⁶⁰ Sukardi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Dee Publisher : Yogyakarta, 2014), hal. 49

instrumen angket (*questioner*) yang nantinya menggunakan *website* yang bernama *google form*. Angket sendiri merupakan teknik pengumpulan data yang cukup mudah dan jangkauannya cukup luas. Peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan link yang berisikan baik pertanyaan maupun pernyataan yang sesuai dengan judul. dari penyebaran *google form* tersebut, peneliti akan memperoleh data berupa sikap dan informasi terkait reaksi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Kedua sampel yang terpilih dibagi menjadi dua kelas yakni: kelas kontrol serta kelas eksperimen. Kedua, teknik berupa skor hasil dari *pre-test* dan *post-test* siswa yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Malang setelah pemberian treatment berupa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *word wall*. Ketiga, teknik pengumpulan data berupa pengamatan langsung di lokasi penelitian (*observasi*). Hal ini bertujuan untuk penentuan kondisi dan situasi dari artikel secara lugas, kondisi siswa, kondisi sekolah, luas sekolah, luas sekolah, fasilitas sekolah, serta pembelajaran di MTsN 1 Kota Malang.

Keempat, teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, yang memiliki tujuan untuk menghimpun informasi terkait buku mata pelajaran, nilai siswa MTsN 1 Kota Malang.

H. Pengujian Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Suharsimi mengungkapkan bahwa validitas ialah alat ukur yang digunakan untuk menguji kebenaran instrument dalam penelitian⁶¹. Uji validitas diaplikasikan untuk mengetahui tingkat kebenaran dalam setiap pertanyaan kuisisioner (*google form*) yang disebar dikalangan siswa.

Instrumen dikatakan valid apabila memiliki tingkat kebenaran yang tinggi sedangkan instrument yang kurang valid maka tingkat kebenarannya rendah. Suharsimi Arikunto mengungkapkan kriteria validitas adalah sebagai berikut⁶²

Tabel 3. 5
Kriteria Validitas

Nilai r	Interpretasi
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,40 - 0,60	Cukup
0,60 - 0,80	Tinggi
0,80 - 0,100	Sangat Tinggi

Uji validitas dilakukan terhadap kelas 8 J dengan jumlah 30 siswa (N=30). Uji ini memakai korelasi produk (*person product moment correlation*) dimana perhitungannya dibantu aplikasi berupa SPSS 20 for

⁶¹ Ibid., 168-270

⁶² Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengelola Data Kuisisioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2019), hlm. 58

windows. Berikut adalah table hasil uji validitas angket minat belajar:

Tabel 3. 6
Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

No. Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,381	0,602	VALID
2	0,381	0,678	VALID
3	0,381	0,424	VALID
4	0,381	0,643	VALID
5	0,381	0,401	VALID
6	0,381	0,481	VALID
7	0,381	0,690	VALID
8	0,381	0,678	VALID
9	0,381	0,424	VALID
10	0,381	0,504	VALID
11	0,381	0,598	VALID
12	0,381	0,596	VALID
13	0,381	0,783	VALID
14	0,381	0,642	VALID
15	0,381	0,780	VALID
16	0,381	0,598	VALID
17	0,381	0,550	VALID
18	0,381	0,813	VALID
19	0,381	0,642	VALID
20	0,381	0,813	VALID

Tabel 3. 7
Hasil Uji Validitas Item Soal

No. Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,381	0,572	VALID
2	0,381	0,500	VALID
3	0,381	0,395	VALID
4	0,381	0,515	VALID
5	0,381	0,401	VALID
6	0,381	0,412	VALID
7	0,381	0,629	VALID
8	0,381	0,483	VALID
9	0,381	0,424	VALID
10	0,381	0,504	VALID
11	0,381	0,528	VALID
12	0,381	0,448	VALID
13	0,381	0,689	VALID
14	0,381	0,642	VALID
15	0,381	0,705	VALID
16	0,381	0,575	VALID
17	0,381	0,393	VALID
18	0,381	0,749	VALID
19	0,381	0,551	VALID
20	0,381	0,784	VALID

2. Uji Reabilitas

Instrumen yang berhasil memenuhi syarat dari validitas dan reabilitas adalah instrument yang baik, bisa diandalkan. Suharsimi Arikunto (2002:152) menyatakan “instrumen dapat dikatakan reliabel jika

memberikan hasil yang tepat atau ajeg walaupun oleh siapa dan kapan saja”.

Penentuan kategori dapat dikatakan reliabel dibagi menjadi 4 berdasarkan pendapat Fleiss (1981) seperti tabel berikut :

Tabel 3. 8
Penilaian reabilitas soal

Kategori	Nilai Koefisien
Buruk	<0,40
Cukup	0,40 – 0,60
Memuaskan	0,60 – 0,75
Istimewa	>0,75

Uji reabilitas diujikan setelah angket minat belajar dan item soal diserahkan pada ahli dan dikatakan valid. Angket minat belajar terdiri dari 20 soal yang telah disesuaikan dengan indikator minat belajar dan pengujian soal untuk mengetahui hasil belajar terdapat 30 soal sesuai materi masa kependudukan jepang di Indonesia. Berikut adalah hasil uji reabilitas angket minat belajar terdapat di tabel 3.19 dan item soal di tabel 3.10.

Tabel 3. 9
Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.916	20

Mengacu pada kategori yang telah diuraikan pengujian reliabilitas instrumen, peneliti melakukan uji reliabilitas angket dengan memakai

software SPSS 20.0 *for windows*. Perolehan nilai alpha sebesar 0,916 yang menunjukkan nilai reliabilitas istimewa (*excellent*). Maka dengan mengacu pada deksripsi tersebut instrumen angket dinyatakan reliabel.

Tabel 3. 10
Hasil Uji Reabilitas Item Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.892	20

Berdasarkan kategori yang telah diuraikan pengujian reliabilitas instrumen, peneliti melakukan uji reliabilitas soal. Nilai alpha yang diperoleh sebesar 0,892 yang menunjukkan nilai reliabilitas istimewa (*excellent*). Maka dengan mengacu pada deksripsi tersebut instrumen angket dikatakan reliabel.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data dikerjakan setelah semua hal terkumpul secara keseluruhan. Analisis data bertujuan agar dapat menarik kesimpulan yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan. Penelitian diadakan karena untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *word wall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Statistik deskriptif digunakan untuk analisis data karena penelitian berjenis quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang diterapkan untuk menjelaskan secara objektif sesuai fakta lapangan secara objektif tanpa menarik kesimpulan yang digeneralisasi (diperuntukkan untuk

umum) dan hasilnya dipaparkan dengan bentuk laporan⁶³. Analisis dalam penelitian ini adalah akumulasi data awal dalam bentuk deskripsi dengan tanpa adanya pencarian atau tanpa menerangkan hubungan, menguji hipotesis, mengambil suatu kesimpulan, dan membuat ramalan.

Analisis data dalam yang diterapkan antara lain, uji validitas serta reabilitas, uji prasyarat (normalitas, homogenitas dan uji t). Uji t dengan memakai SPSS versi 20 *for windows*. Untuk analisis data hasil dari kuisisioner yang dipakai untuk mengukur minat siswa dilakukan dengan mencari presentase dari setiap indikator yang muncul serta analisis *pre-test-post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang sesuai dengan materi masa kependudukan Jepang di Indonesia.

J. Uji Prasyarat Analisis

Peelitian ini menggunakan beberapa uji prasyarat antara lain :

1. Uj Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk mendapatkan adanya distribusi dari suatu data mengikuti atau bahkan mendekati distribusi normal. Data dapat dikatakan berdistribusi normal dapat dijadikan sebagai suatu tumpuan di beberapa pengujian statistik, meski tidak semua data wajib berdistrbusi normal. Teknik yang diterapkan dalam uji normalitas ini. Beberapa teknik tersebut seperti; lilieafors, chi-kuadrat, *Shapiro wilk* dan teknik *Kolmogrov/Smirnov*. Uji normalitas ini

⁶³ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hlm.

memiliki kriteria keputusan dengan nilai signifikansi melebihi dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi data kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji ini bertujuan menilai sebaran data dalam suatu kelompok data atau variabel, apakah data tersebut memiliki nilai signifikansi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan pendekatan *Kolmogrov/Smirnov* ini dibantu oleh SPSS 20.0 *for windows*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji asumsi yang dipakai untuk menguji inferensi statistik. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui jenis dari data yang akan diuji apakah memiliki varians atau tidak⁶⁴. Uji homogen, adalah suatu uji antar kelompok sampel yang bervariasi sama (seragam). Definisi seragam dari data antar dua kelas sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) mempunyai variasi yang sama. H_0 berarti menerangkan jika varian tidak sama, sedangkan H_1 menerangkan jika varian data sama. Pengujian homogenitas dilakukan dengan memakai program SPSS 20.0 *for windows*.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis ialah suatu cabang dari statistika inferensial yang dipakai digunakan untuk menguji kebenaran dari suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah pernyataan hipotesis

⁶⁴ Tri Hidayati, dkk, Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa, (Jawa Tengah : CV. Pena Persada, 2019), hlm. 83

bisa diterima atau ditolak. Hipotesis adalah gambaran hubungan antara dua atau lebih variabel yang diuji secara empiris. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara peneliti yang harus diuji kebenarannya dan dalam pengujian kebenaran tersebut dilakukanlah pengujian hipotesis, dan dalam penelitian ini memakai uji hipotesis dua sisi (*two tail test*).⁶⁵

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk menguji hipotesis yang dilampirkan dengan kata lain, penerapan media *word wall* dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Pengujian ini menggunakan *Independent sample test* dengan program SPSS 20.0 *for windows* dengan uji. Syarat dari penerimaan hipotesis apabila T_{hitung} lebih besar dari nilai T_{tabel} ($T_{hitung} > T_{tabel}$) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maksudnya adalah kedua varian sama (varian kelas eksperimen dan kelas kontrol sama). Berikut adalah hipotesis kerja dari kedua kelas:

H₀₁: Tidak ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H₀₂: Tidak ditemukan pengaruh signifikan penggunaan media *word wall* pada hasil belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

⁶⁵ Johar Arifin, *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 17

H_{a1}: Ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H_{a2}: Ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

K. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
 - a. Penentuan lokasi yang akan dijadikan lokasi penelitian
 - b. Merealisasikan studi pustaka yang mengacu pada apa yang dipelajari dari berbagai buku, jurnal, dan berbagai literasi hingga mendapatkan gagasan dengan tema serta permasalahan yang akan dijadikan sebagai judul penelitian.
 - c. Berkonsultasi dengan pengampu pelajaran IPS dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah yang menjadi lokasi dari penelitian ini.
 - d. Meninjau dan mengkaji terhadap segala hal yang berkaitan dengan permasalahan yang hendak dipecahkan dengan penelitian yang diambil.
 - e. Menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan.
 - f. Menyusun proposal penelitian.
 - g. Melaksanakan seminar proposal
 - h. Membuat surat izin penelitian

- i. Melakukan konfirmasi kepada sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian terkait segala hal yang akan dilakukan di lokasi penelitian.
- j. Menentukan dua kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian dengan mengacu pada hasil observasi awal yang telah dilakukan di madrasah.
- k. Melaksanakan uji coba tes.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pemberian angket minat belajar sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*) yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar awal siswa.
- b. *Pre-test* dilakukan terhadap dua kelas yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian, satu kelas dijadikan kelas kontrol dan kelas lainnya dijadikan kelas eksperimen, hal ini bertujuan agar peneliti dapat meninjau dan mengetahui seberapa dalam pengetahuan awal dari peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajari
- c. Pemberian pembelajaran dengan penerapan media konvensional di kelas kontrol serta pemberian perlakuan (*treatment*) media pembelajaran *word wall* pada kelas eksperimen.

- d. Pelaksanaan *post-test* pada kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional berupa lembar kertas dan pada kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran *word wall*.
- e. Pemberian angket minat belajar setelah diberikan perlakuan berupa media *word wall* di kelas eksperimen dan media konvensional di kelas kontrol.
- f. Pengumpulan data hasil dari observasi yang telah dilakukan

3. Tahap Akhir

- a. Pengelolaan data perolehan dari penelitian yang telah dilakukan.
- b. Proses peng-analisaan serta perbandingan hasil belajar dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan.
- c. Penyimpulan dari hasil penelitian
- d. Pembuatan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah didapatkan.
- e. Menyusun laporan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Minat Belajar

Keseluruhan data yang disajikan dalam bab ini ialah data yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan yang didapatkan dari sampel yang berupa dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas VIII L selaku kelas kontrol dengan Penerapan media konvensional dan kelas VIII K selaku kelas eksperimen dengan penerapan media berupa media *word wall*. Pengambilan data minat belajar dari penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner dengan 20 pertanyaan yang sesuai dengan indikator dari minat belajar, sedangkan pengambilan data hasil belajar menggunakan hasil akhir dari pemberian soal *pre-test* dan soal *post-test* dengan 20 butir. Soal yang dipilih sesuai dengan indikator materi “Masa Pendudukan Jepang di Indonesia”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya pada bab ini, dipaparkan lebih rinci dan luas terkait penerapan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1. Data Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Awal)

Data penelitian yang dipaparkan ialah data yang mencakup indikator-indikator minat belajar siswa yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perolehan kesimpulan dari pengambilan data minat belajar didapatkan dari minat belajar awal siswa baik dari kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Hasil akhir dari dari pengisian angket minat belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

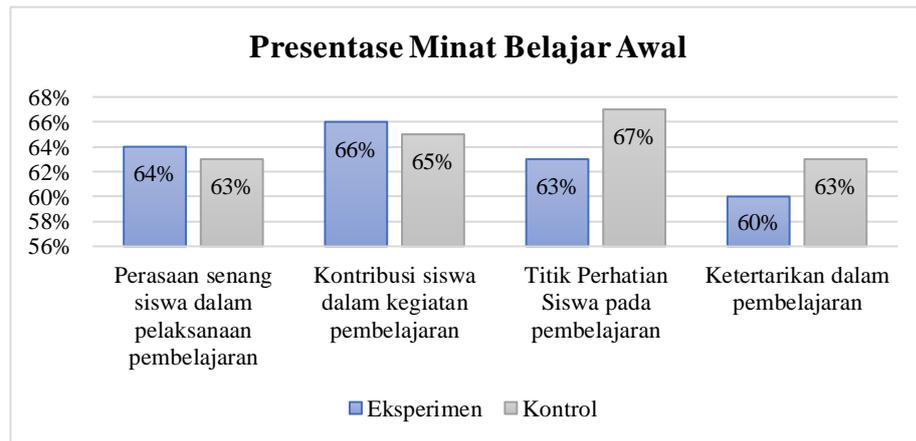
Isi dari angket minat belajar yang telah disebar mencakup beberapa indikator yakni, (1) perasaan senang siswa dalam Pelaksanaan pembelajaran, (2) kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran, (3) titik perhatian siswa pada pembelajaran, (4) ketertarikan dalam pembelajaran.

a. Minat Belajar Awal Siswa

Hasil perolehan data dari minat belajar didapatkan dari penyebaran angket yang diberikan pada siswa di awal kegiatan pembelajaran (sebelum pemberian *treatment*). Berikut merupakan perbandingan rata-rata dari data minat belajar siswa baik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipengaruhi oleh empat indikator dalam tabel berikut.

Tabel 4. 1
Perbandingan rata-rata presentase awal minat belajar siswa

Indikator	Eksperimen	Kontrol
Perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran	64%	63%
Kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran	66%	65%
Titik Perhatian Siswa pada pembelajaran	63%	61%
Ketertarikan dalam pembelajaran	60%	63%



Gambar 4. 1

Grafik perbandingan Rata-Rata Presentase Minat Awal

a) Perasaan Senang Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya perasaan senang dalam Pelaksanaan pembelajaran dengan dua deskriptor yakni: a) Tujuan belajar yang terdapat pada soal nomor 1, (b) media pembelajaran yang menarik yang terdapat di soal nomor 2, 3, dan 4. Minat belajar siswa pada indikator adanya tujuan belajar dan adanya media pembelajaran yang menarik pada kelas eksperimen mendapat skor 347 dengan presentase total 64%, sedangkan dikelas kontrol skor total 351 dengan total presentase 63%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

b) Kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki dua deskriptor yakni: (a) disiplin belajar yang terdapat pada soal nomor 5 dan 6, (b) keaktifan dalam kelas terdapat di soal nomor 7, 8, dan 9.

Minat belajar siswa pada indikator adanya disiplin belajar dan keaktifan dalam kelas pada kelas eksperimen mendapat skor 331,8 dengan presentase total 66%, sedangkan dikelas kontrol skor total 312 dengan total presentase 65%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

c) Titik Perhatian Siswa Pada Pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki dua deskriptor yakni: (a) pembelajaran yang menarik yang terdapat pada soal nomor 13 dan 14, (b) ketekunan belajar terdapat di soal nomor 10, 11, 12, dan 15. Minat belajar siswa pada Pembelajaran yang menarik dan Ketekunan belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 383,7 dengan presentase total 63%, sedangkan dikelas kontrol skor total 366 dengan total presentase 61%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

d) Ketertarikan Dalam Pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan deskriptor rasa ingin tahu yang lebih terdapat pada soal nomor 16, 17, 18, 19 dan 20, Minat belajar siswa pada indikator rasa ingin tahu pada kelas eksperimen mendapat skor 310 dengan presentase total 60%,

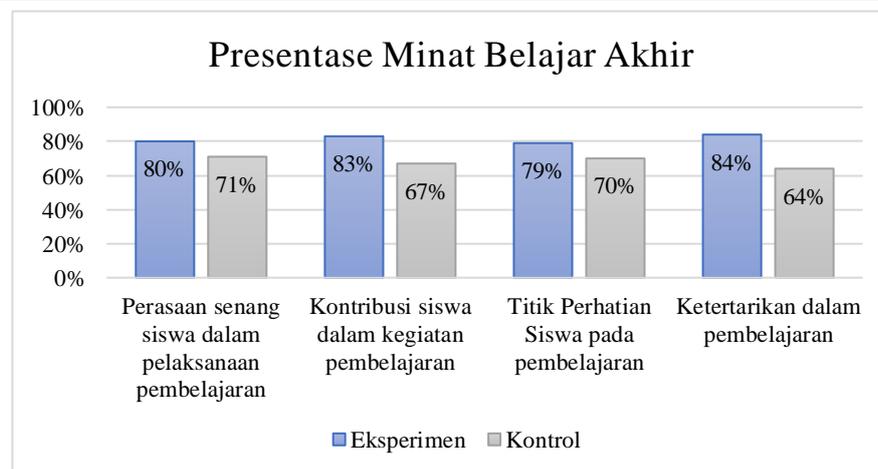
sedangkan dikelas kontrol skor total 311,3 dengan total presentase 63,4%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

b. Minat Belajar Akhir Siswa

Hasil minat belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket setelah pemberian *treatment*. Berikut adalah tabel perbandingan rata-rata presentase hasil minat belajar akhir dari kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. 2
Perbandingan rata-rata presentase akhir minat belajar siswa

Indikator	Eksperimen	Kontrol
Perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran	80%	71%
Kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran	82%	67%
Titik Perhatian Siswa pada pembelajaran	79%	70%
Ketertarikan dalam pembelajaran	84%	64%



Gambar 4. 2

Grafik perbandingan rata-rata presentase akhir minat belajar siswa

a) Perasaan Senang Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya perasaan senang dalam Pelaksanaan pembelajaran dengan dua deskriptor yakni: (a) Tujuan belajar yang terdapat pada soal nomor 1, (b) media pembelajaran yang menarik yang terdapat di soal nomor 2, 3, dan 4. Minat belajar siswa pada indikator adanya tujuan belajar dan adanya media pembelajaran yang menarik pada kelas eksperimen mendapat skor 320 dengan presentase total 80%, sedangkan dikelas kontrol skor total 384 dengan total presentase 71%. Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki presentase minat belajar yang cukup baik.

b) Kontribusi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki dua deskriptor yakni: (a) Disiplin belajar yang terdapat pada soal nomor 5 dan 6, (b) keaktifan dalam kelas terdapat di soal nomor 7, 8, dan 9. Minat belajar siswa pada indikator adanya disiplin belajar dan keaktifan dalam kelas pada kelas eksperimen mendapat skor 314 dengan presentase total 83%, sedangkan dikelas kontrol skor total 336 dengan total presentase 67%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

c) Titik perhatian siswa pada pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki dua deskriptor yakni: (a) pembelajaran yang menarik yang terdapat pada soal nomor 13 dan 14, (b) ketekunan belajar terdapat di soal nomor 10, 11, 12, dan 15. Minat belajar siswa pada Pembelajaran yang menarik dan Ketekunan belajar pada kelas eksperimen mendapat skor 476 dengan presentase total 79%, sedangkan dikelas kontrol skor total 409 dengan total presentase 68%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

d) ketertarikan dalam pembelajaran

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh adanya kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan deskriptor rasa ingin tahu yang lebih terdapat pada soal nomor 16, 17, 18, 19 dan 20, Minat belajar siswa pada indikator rasa ingin tahu pada kelas eksperimen mendapat skor 422 dengan presentase total 84%, sedangkan dikelas kontrol skor total 421 dengan total presentase 64%. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki minat belajar yang cukup bagus.

c. Perbandingan Minat Awal dan Akhir Kelas Eksperimen

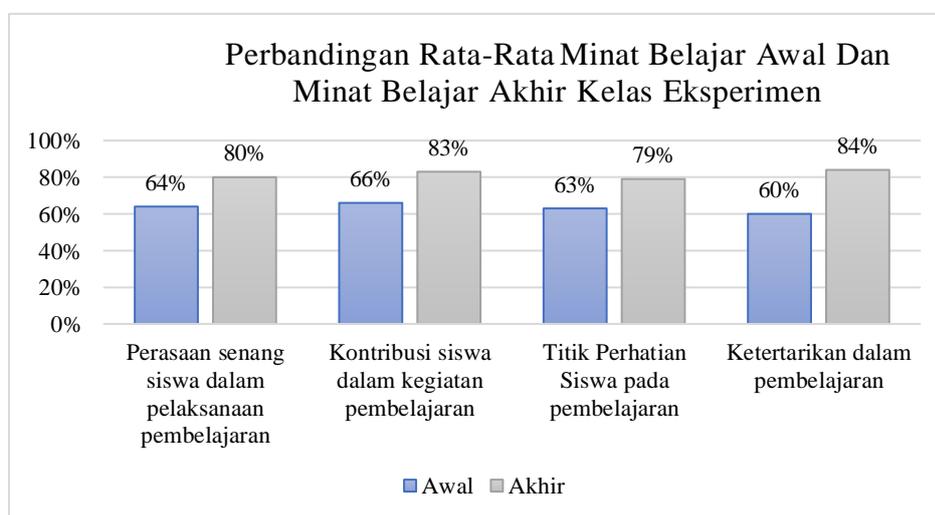
Data perbandingan rata-rata presentase hasil data minat belajar awal (sebelum diberikan *treatment*) dengan hasil data minat belajar akhir (setelah diberikan *treatment*) dikelas eksperimen yang

menerapkan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS.

Maka dapat dilihat dalam table dan grafik berikut:

Tabel 4. 3
Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Awal Dan Minat Belajar Akhir

Indikator	Awal	Akhir
Perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran	64%	80%
Kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran	66%	82%
Titik Perhatian Siswa pada pembelajaran	63%	79%
Ketertarikan dalam pembelajaran	60%	84%



Gambar 4. 3
Grafik perbandingan rata-rata akhir minat belajar siswa

Mengacu pada tabel 4.3 Serta grafik 4.3 dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

a) Perasaan Senang Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Minat belajar awal di kelas eksperimen pada indikator

Perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki

total skor 257 dengan presentase total 64% minat belajar akhir dengan total skor 320 dengan presentase 80%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 16% pada indikator perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

b) Kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran

Minat belajar awal di kelas eksperimen pada indikator kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki total skor 331,8 dengan presentase total 66% minat belajar akhir dengan total skor 414 dengan presentase 83%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 17% pada indikator perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

c) Titik Perhatian Siswa Pada Pembelajaran

Minat belajar awal di kelas eksperimen pada indikator titik perhatian siswa pada pembelajaran memiliki total skor 383 dengan presentase total 63% minat belajar akhir dengan total skor 476 dengan presentase 79%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 16% pada indikator perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

d) Ketertarikan Dalam Pembelajaran

Minat belajar awal di kelas eksperimen pada indikator ketertarikan dalam pembelajaran memiliki total skor 301 dengan presentase total 60% minat belajar akhir dengan total skor 422 dengan presentase 84%. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata presentase yang signifikan sebesar 24% pada indikator perasaan senang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

B. Paparan Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil penelitian yang dipaparkan dalam bab ini merupakan data yang didapatkan dari kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian yakni, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII K sebagai kelas eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran *word wall* dan kelas VIII L sebagai kelas kontrol yang menerapkan media konvensional berupa LKS atau LKPD.

Terdapat 30 soal dalam *pre-test-post-test* yang berupa pilihan ganda yang sesuai dengan materi masa pendudukan Jepang di Indonesia.

Tabel 4. 4
Daftar Nilai *Pre-test-Post-test*

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah siswa	27	27	30	30
Nilai Tertinggi	80	100	75	85
Nilai Terendah	45	65	45	60
Rata-rata	63	85	60	73

Menurut tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari *pre-test* di kelas eksperimen adalah 63 dan nilai *post-test* di kelas eksperimen adalah 85, hasil nilai rata-rata *pre-test* dari kelas kontrol adalah 60 dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah 73. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam nilai atau hasil belajar *post-test* kelas eksperimen menjadi lebih tinggi yang didalamnya diterapkan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS.

C. Analisis Data

a. Uji Prasyarat

Uji yang digunakan adalah uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk mengetahui distribusi dari data apakah dikatakan normal atau tidak. Selain itu, pemakaian uji normalitas adalah untuk menentukan data sudah yang berdistribusi normal. Pendekatan yang digunakan dalam uji normalitas dalam penelitian ini adalah pendekatan *Kolmogorov/Smirnov* dengan bantuan SPSS 20. Data dikatakan memiliki distribusi normal jika berrasio *Skewness* dan *Kurtosis* yang ada antara -2 sampai +2. Sedangkan data yang tidak berdistribusi normal jika rasio tidak berada di antara rasio tersebut. Pengambilan keputusan memiliki kriteria yang berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi mencapai $> 0,05$, maka data dikatakan berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikansi mencapai $< 0,05$, maka data dikatakan tidak berdistribusi normal

Tabel uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.5
Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

		Tests of Normality		
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
MinatBelajarAwal	Eksperimen	.097	27	.200 [*]
	Kontrol	.106	30	.200 [*]
MinatBelajarAkhir	Eksperimen	.129	27	.200 [*]
	Kontrol	.078	30	.200 [*]
Pretest	Eksperimen	.136	27	.200 [*]
	Kontrol	.129	30	.200 [*]
Posttest	Eksperimen	.141	27	.181
	Kontrol	.147	30	.097

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Mengacu pada tabel 4.5 diambil..kesimpulan bahwa kedua sampel penelitian (kelas eksperimen, kelas kontrol) memiliki data yang berdistribusi normal, pernyataan ini bisa dibuktikan dengan nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam tabel *Kolmogrov-Smirnov* yang lebih tinggi dari 0,05. Diketahui nilai signifikansi minat belajar pada kelas eksperimen adalah 0,200 dan nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah 0,200. Dari pernyataan diatas dapat dipahami jika data

minat belajar baik dikelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Mengacu pada tabel 4.5 dapat disimpulkan jika data hasil belajar kelas eksperimen serta kelas kontrol memiliki data yang berdistribusi normal, pernyataan ini bisa dibuktikan dengan nilai signifikansi uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam tabel *Kolmogrov-Smirnov* yang lebih dari 0,05. Dapat dipahami nilai signifikansi pada kelas eksperimen adalah 0,181 dan nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah 0,097. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa data minat belajar baik dikelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk dapat mengetahui karakteristik sampel yang diambil dalam penelitian. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan penggunaan SPSS 20 *for windows* dengan metode *leven's statistic*. Penghitungan homogenitas yang digunakan menggunakan nilai rata-rata (*mean*) dengan kriteria keputusan berdasarkan nilai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka kelompok data berasal dari subjek yang memiliki variansi sama (homogen).
- b) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka kelompok data berasal dari subjek yang memiliki variansi berbeda (tidak homogen).

Berikut adalah tabel homogenitas data penelitian yang diperoleh.

Tabel 4. 6
Uji Homogenitas Laven's Statistic (*Test of Homogeneity Variance*)

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MinatBelajarAwal	Based on Mean	3.980	1	55	.051
	Based on Median	3.450	1	55	.069
	Based on Median and with adjusted df	3.450	1	45.029	.070
	Based on trimmed mean	3.908	1	55	.053
MinatBelajarAkhir	Based on Mean	.672	1	55	.416
	Based on Median	.634	1	55	.429
	Based on Median and with adjusted df	.634	1	54.867	.429
	Based on trimmed mean	.665	1	55	.418
Pretest	Based on Mean	.379	1	55	.540
	Based on Median	.324	1	55	.572
	Based on Median and with adjusted df	.324	1	54.591	.572
	Based on trimmed mean	.388	1	55	.536
Posttest	Based on Mean	2.573	1	55	.114
	Based on Median	2.581	1	55	.114
	Based on Median and with adjusted df	2.581	1	50.522	.114
	Based on trimmed mean	2.807	1	55	.100

Mengacu pada tabel 4.6 dapat dipahami jika hasil uji homogenitas yang menggunakan *Leven' statistic* memiliki variansi yang bersifat homogen (sama). Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil uji homogenitas dari data minat dan hasil belajar yang lebih dari 0.05.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelum terlaksananya penelitian untuk menguji minat belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran

word wall. Pengujian hipotesis memanfaatkan program SPSS 20 *for windows* dengan uji-t (*independent sample t-test*) dengan hipotesis kerja sebagai berikut:

H₀₁: Tidak ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H₀₂: Tidak ditemukan pengaruh signifikan penggunaan media *word wall* pada hasil belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H_{a1}: Ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

H_{a2}: Ditemukan pengaruh positif signifikan dalam penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

Syarat pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) H_a ditolak dan H₀ diterima jika sig. (*2-tailed*) > 0,05 dan skor minat belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai kelas kontrol yang bermakna bahwa penerapan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS tidak berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.
- b) H_a diterima dan H₀ ditolak jika sig. (*2-tailed*) ≤ 0,05 dan skor minat belajar dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai kelas kontrol bermakna bahwa penerapan media pembelajaran *word wall* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1

Kota Malang

Tabel 4. 7
 Hasil Uji T (*Independent Sample t-test*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MinatBelajarAkhir	Equal variances assumed	.672	.416	8.467	55	.000	14.104	1.666	10.765	17.442
	Equal variances not assumed			8.504	54.969	.000	14.104	1.658	10.780	17.427
Posttest	Equal variances assumed	2.573	.114	4.997	55	.000	12.167	2.435	7.287	17.047
	Equal variances not assumed			4.905	45.924	.000	12.167	2.480	7.174	17.159

Mengacu pada persyaratan uji hipotesis jika taraf signifikansi pada uji $t \leq 0,05$ kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan, sebaliknya apabila nilai signifikansi $<0,05$ maka tidak terdapat pengaruh signifikan dari data yang telah diuji. Penjelasan terkait uji t diambil kesimpulan bahwa berpengaruh signifikan penerapan media pembelajaran *word wall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran IPS di MTsN 1 Kota Malang. Hal tersebut dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yakni 85, dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol 63,3. Penerapan media pembelajaran *word wall* berdasarkan tabel uji hipotesis dengan nilai sig. (*2-tailed*) kurang dari 0,05 seperti pada tabel 4.7. berdasarkan tabel dan pemaparan data diatas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$ yang menyatakan bahwa:

1. Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Terhadap minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.

2. Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.

D. Temuan Penelitian

Mengacu terhadap data yang telah didapatkan berhubungan dengan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas delapan yakni dengan kelas VIII K sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII L sebagai kelas kontrol. Data minat belajar diperoleh dengan menggunakan instrument angket di sebelum pemberian *treatment* (perlakuan) dan setelah pemberian *treatment* (perlakuan). Data hasil belajar diambil menggunakan instrument soal (hasil uji tes) yakni *pre-test* dan *post-test*. Dalam hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran *word wall* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. Maka dari itu temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Pada Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang
2. Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Minat Belajar Siswa

Menurut penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPS siswa kelas VIII dimana pembelajarannya menerapkan media *word wall* mendapatkan hasil yang lebih baik ketika dikomparasikan dengan penerapan LKS/LKPD dalam pembelajarannya. Media pembelajaran *word wall* sebagai media yang diintegrasikan dengan soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Henry bahwa media pembelajaran *game* yang menyenangkan dapat memberikan dampak yang positif dalam pemberian latihan. Selain itu, media *game* menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran⁶⁶.

Media pembelajaran yang menarik berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan menjadikan siswa lebih memperhatikan, konsentrasi, serta merasa tertantang ketika pemberian materi oleh guru sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Namun, keterbaliknya jika siswa menganggap apa yang disampaikan dan ditampilkan oleh guru tidak bervariasi (monoton), maka siswa akan cenderung merasa bosan dalam pembelajaran⁶⁷. Syaiful Bahri berpendapat tentang fungsi minat dalam pembelajaran adalah sebagai sokongan dalam melakukan berbagai kegiatan terutama dalam

⁶⁶ S. Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010).

⁶⁷ Romlah S, Nugraha, dan W. Setiawan, “ Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Al-Baqoroh 448 Bandung dengan Menggunakan Media ICT Berbasis for VBA Exel” *Jurnal Pendidikan Matematika* hal. 98

pembelajaran, sebagai petunjuk arah dalam melakukan sesuatu, mempermudah dalam membuat suatu konsentrasi, menguatkan daya ingat siswa. Minat sendiri merupakan sifat alami yang melekat dalam diri insan dengan manfaat utama selaku penyokong dalam berlaku dalam setiap urusan tak lain dalam bidang pendidikan. Deskripsi tersebut dapat diketahui bahwa minat merupakan hal yang memiliki urgensi dalam dunia pendidikan, jika seseorang sudah memiliki minat belajar yang tertanam dengan kuat maka putus asa tidak akan menghampiri dalam hatinya dan selalu bersemangat dalam mempelajari ilmu dari Allah. Allah menampakkan apa yang telah dikerjakan hamba-Nya sesuai dengan kalamullah dalam Al-qur'an surah an-najm : 39-40 berikut ini:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ۚ ۝٣٩ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ۚ ۝٤٠

“Artinya: Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah di usahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).” An-Najm: 39-40

IPS merupakan mata pelajaran yang dapat menerapkan media berbasis teknologi (*website*) dikarenakan IPS berfokus terhadap keadaan serta gejala di lingkungan sekitar⁶⁸. Dalam hal ini pengemasan pelajaran IPS harus dilakukan semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan minat yang kuat dalam diri siswa, media tersebut adalah media pembelajaran *word wall*. Arsyad Azhar berpendapat bahwa penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan minat baru serta dapat membawa dampak

⁶⁸ Ida Bagus Made A., *Pengantar Ilmu Sosial*, , (Depok: PT. Grafindo Persada, 2017).

psikologis pada diri siswa⁶⁹. Penerapan media pembelajaran dalam orientasi pembelajaran dapat membantu efektifitas proses pembelajaran serta dalam penyampaian materi.

Penerapan media pembelajaran *word wall* merupakan usaha pendidik untuk menjadikan minat belajar siswa lebih baik. Guru adalah fasilitator dalam pembelajaran serta sebagai suri tauladan bagi siswa-siswanya, fungsi tersebut yang mengharuskan seorang guru untuk selalu mengarahkan dan membimbing anak didiknya dalam proses pembelajaran. Sebagaimana tertuang dalam firman Allah QS. Al-Jumuah:2 berikut:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمَمِينَ رَسُولًا مِّنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ

Artinya: Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata.

Word wall merupakan media *game* interaktif berbasis *website* yang mudah digunakan dan memiliki berbagai jenis alternatif permainan dalam penyajian materi dan soal sehingga dapat digunakan sebagai latihan atau media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan⁷⁰. Penerapan media ini akan memungkinkan adanya persaingan antar siswa sehingga dapat mendorong

⁶⁹ Aulia Diana Devi, Subiyantoro, "Penggunaan Media Pembelajaran *Word wall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 5 Tahun 2021*

siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁷¹

Penerapan media pembelajaran *word wall* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena beberapa keunggulan:⁷²

- 1) Terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga tidak monoton dan siswa tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Terdapat berbagai karakter kartun ketika soal mulai dikerjakan
- 3) Penggunaan mudah dan murah
- 4) Penghargaan nilai tertinggi berdasarkan kebenaran soal dan waktu pengerjaan paling cepat
- 5) Terdapat sistem ranking sehingga memudahkan guru untuk mengetahui nilai siswa

Beberapa keunggulan diatas menjadikan siswa selaku pemain terbaik dalam pengerjaan soal evaluasi.

Mengacu pada angket yang telah disebarkan kepada siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, peneliti melakukan analisis dengan hasil bahwa penerapan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media *word wall* di kegiatan pembelajaran mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada penggunaan

⁷¹ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quiziz Pada Masa pencegahan penyebaran covid-19"

⁷² Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan media pembelajaran *word wall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 1 No 5 Mei 2022*, hlm. 5

media konvensional. Hal tersebut mngacu pada hasil skor rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada perolehan skor rata-rata di kelas kontrol. Perbedaan yang signifikan ini dilihat dari presentase minat belajar awal (sebelum pemberian *treatment*) di kelompok eksperimen memiliki rata-rata presentase 63,7% dan kelompok kontrol memiliki rata-rata presentase 61,2%. Data minat belajar ini diperoleh setelah pemberian *treatment* yakni kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran *word wall* dan kelas kontrol menerapkan media konvensional (LKS/LKPD). Data akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara keduanya. Presentase minat belajar akhir siswa pada kelas eksperimen memperoleh presentase rata-rata 81,7% dan untuk kelas kontrol memiliki presentase rata-rata 67,6%. Dengan hal ini memberi kesimpulan bahwa pemakaian media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa⁷³. Berdasarkan uji t (*independent sample t-test*) dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol maka terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar IPS siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *word wall* dibandingkan penggunaan media konvensional.

Dilihat dari perbedaan *treatment* yang diberikan pada kedua kelas yaitu kelas VIII K sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII L sebagai kelas

⁷³ Yohana Budi, dkk, "Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan*, hlm. 3

kontrol agar dapat mengetahui perbedaan antara minat belajar siswa awal (sebelum pemberian *treatment*) dengan minat belajar akhir (setelah pemberian *treatment*). Pada awal pemberian angket (sebagai instrumen untuk meneliti tingkat minat belajar) kedua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Presentase rata-rata awal di kelas eksperimen adalah 63.7% dan presentase rata-rata di kelas kontrol 61.2%, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya memiliki selisih 2%. Data dari angket minat belajar akhir diperoleh ketika peneliti memberikan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran *word wall* di kelas eksperimen presentase rata-rata meningkat menjadi 81,7% dan kelas kontrol 67,4%. Hasil akhir dari pengisian angket minat belajar mendapati hasil angket kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Tingkat minat belajar siswa mengacu pada presentase yang diambil dari presentase rata-rata yang lebih tinggi dari kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 18%.

B. Pengaruh Media Pembelajaran *Word wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Mengacu pada pengamatan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII yang menerapkan media pembelajaran interaktif dengan basis *game* lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menerapkan LKS/LKPD.

Slameto berpendapat bahwa terdapat 2 hal yang mempengaruhi hasil belajar pada siswa⁷⁴. Faktor-faktor tersebut yakni faktor yang muncul dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal) Faktor internal mencakup : 1) faktor fisik, faktor ini berasal dari kondisi yang dialami siswa, seperti: kesehatan jasmani, susunan syaraf yang baik pendengaran yang baik dan sebagainya. 2) faktor psikis, yakni faktor yang berasal dari kondisi jiwa (kejiwaan) yang mencakup : kecerdasan, minat, bakat, konsentrasi, perhatian dan lain sebagainya. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar mencakup: 1) sarana dalam terlaksananya pembelajaran seperti media pembelajaran, ATK (alat tulis kantor), laboratorium, yang dipakai dan lain-lain. 2) waktu yang digunakan untuk belajar mencakup ketertiban dan disiplin dalam proses pembelajaran.⁷⁵

Penerapan media pada aktivitas belajar dan mengajar adalah suatu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penerapan media yang kreatif serta inovatif akan mengakibatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan akan menaikkan hasil belajar siswa, jika minat belajar siswa meningkat, maka akan semakin meningkat juga hasil belajarnya. Islam sangat memuliakan orang yang berilmu dengan diberikannya berbagai keistimewaan seperti pada QS. Al-Mujadilah: 11

⁷⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hlm.54

⁷⁵ Firdaus Daud, "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no.2 (2012): hlm.256

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat

Selain itu keutamaan mencari ilmu juga diterangkan dalam hadist

Riwayat Muslim berikut :

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ.

Artinya: "Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga." (HR Muslim, no. 2699)

Penerapan media pembelajaran *word wall* diberikan di kelas eksperimen serta untuk kelas kontrol memakai media konvensional seperti LKS/LKPD, dengan model pembelajaran ceramah. Dalam proses dan hasil pembelajaran didapatkan kelas kontrol mendapatkan hasil belajar yang lebih rendah disebabkan kelemahan dari media yang digunakan menjadikan siswa tidak fokus dalam belajar, berbicara dengan teman lainnya, mudah mengantuk dan juga merasa bosan⁷⁶. Hal ini yang menjadikan media pembelajaran *word wall* lebih unggul karena dapat menjadikan rasa bosan, kantuk dan tidak fokusnya siswa menjadi teratasi.

Mengacu pada analisis yang telah dilakukan, peneliti memperoleh temuan bahwa media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS

⁷⁶ Irfan Cahyono, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Wonogiri: CV. Pilar Nusantara, 2020), hlm.74

berpengaruh signifikan pada hasil belajar. Penerapan media pembelajaran *word wall* dinyatakan lebih efektif dari pada penerapan media konvensional. Pernyataan ini diambil berdasarkan hasil nilai rata-rata *post-test* dari kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai *post-test* 85 serta kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai *post-test* 72. Berdasarkan paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *word wall* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran *word wall* memiliki berbagai manfaat dalam meningkatkan terasahnya kompetensi siswa serta semakin baiknya kompetensi pendidik dalam pemakaian media pembelajaran⁷⁷. Penerapan media pembelajaran *word wall* adalah suatu usaha mewujudkan media belajar yang praktis dan menarik dengan jangkauan yang cukup mudah untuk dipakai pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pemakaian media *word wall* terdapat beberapa langkah dengan kelebihan pemakaian media pembelajaran *word wall* antara lain:

1. Siswa menyediakan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet (*smartphone/laptop*)
2. *Log in* dengan akun google
3. Klik tautan yang telah disediakan oleh guru

⁷⁷ Enita Istriwati, "Peran Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Text di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*: hlm.103

4. Mengisi nama lengkap dikolom seperti gambar berikut

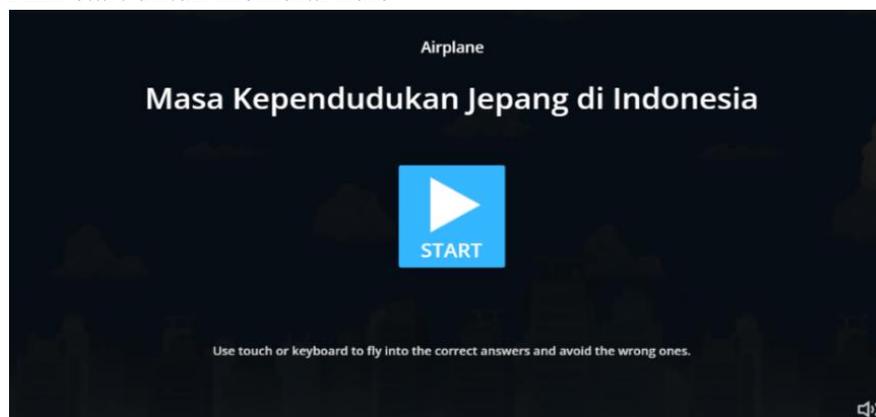


Gambar 5. 1

Tampilan awal media pembelajaran *word wall*

Di tampilan awal ini terdapat judul materi yang akan diujikan dan dibawahnya merupakan kolom untuk mengisi nama siswa yang akan mengisi kuis. setelah mengisi nama, kemudian siswa menekan tombol masuk warna biru dibawah kolom nama untuk *log in* ke dalam *website*.

5. Klik start untuk memulai kuis⁷⁸



Gambar 5. 2

tampilan start untuk memulai menjawab soal dalam *word wall*

⁷⁸ Hamdan Husain B., *Media Pembelajaran MI/SD*, (Semarang : CV. Graha Edu, 2021), hlm.129

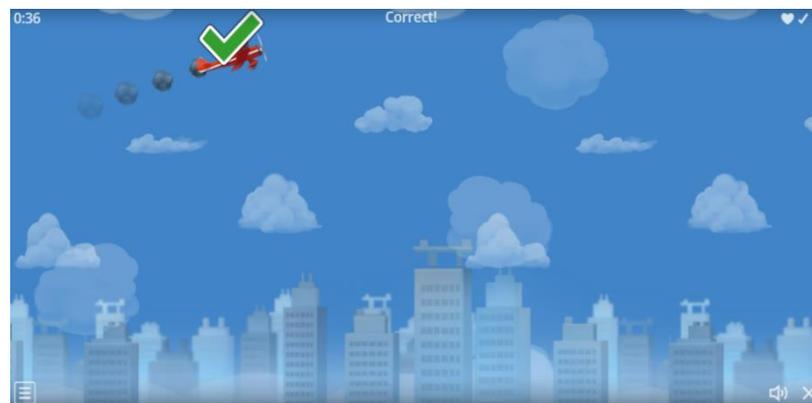
6. Berikut tampilan soal dengan media pembelajaran *word wall*



Gambar 5. 3
Tampilan *template airplane*

Tampilan ini dapat disesuaikan dengan *template* yang dipilih oleh guru selaku pemberi link soal⁷⁹.

- 2) Jika jawaban benar, maka akan muncul gambar *checklist* seperti dibawah ini



Gambar 5. 4
Tampilan checklist saat menjawab dengan benar

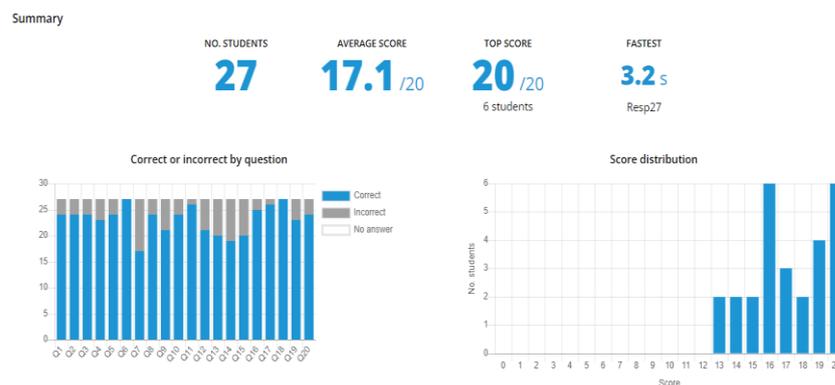
⁷⁹ Fanny Mestiana P., “ Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 MIN 2 Kota Tangerang Selatan”, hlm 69

- 3) jika jawaban salah, maka muncul tanda silang seperti gambar dibawah ini



Gambar 5. 5
Tampilan silang saat jawaban salah

- 4) Terdapat ringkasan hasil dari penerapan media *word wall* yang hanya bisa dilihat oleh pembuat soal dan pengirim tautan pada siswa (guru)⁸⁰. Ringkasan ini digunakan untuk mengetahui berapa siswa yang sudah menjawab soal-soal yang telah diberikan, dapat mengukur jumlah soal yang berhasil dengan benar, *top score*, nama siswa yang memperoleh nilai tertinggi dalam *game* edukasi *word wall*.



Gambar 5. 6
Rangkuman hasil kuis

⁸⁰ Rozi Novita Sari, "Pengaruh Game *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung", *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 6 No. 2 Juli 2021: hlm.77

- 5) Terdapat sistem peringkat untuk memudahkan guru dalam menentukan skor tertinggi dan skor rendah⁸¹. Skor tertinggi diperoleh siswa yang menjawab dengan benar dan dengan waktu yang secepat mungkin. Sistem peringkat yang terdapat dalam media pembelajaran *word wall* ini dapat memudahkan pendidik untuk mengetahui penilaian atau hasil dari pengerjaan soal oleh siswa. sistem peringkat nantinya menjadikan siswa terpacu untuk belajar lebih giat dan tekun dikarenakan adanya sistem peringkat ini.
- 6) Terdapat suatu tabel untuk mempermudah mengetahui jumlah soal dengan jawaban benar dan jumlah soal dengan jawaban salah. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk bisa mengetahui soal mana yang sulit dan mudah dijawab oleh siswa. Di tabel berikut ditampilkan nomer soal, soal dan jumlah siswa yang menjawab benar dan salah.

Results by question

SORT BY Number Correct Incorrect

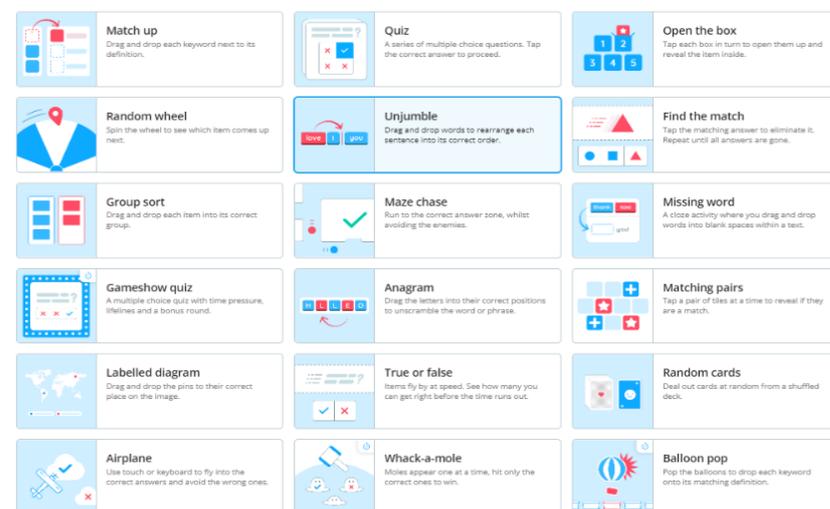
	Question	Correct	Incorrect
1 ▶	Organisasi wanita bentukan Jepang yang ikut andil dalam militer Jepang	24	3
2 ▶	kota di Jepang yang dibom oleh sekutu tgl 9 agustus 1945 adalah	24	3
3 ▶	Arti dari Vacuum of Power adalah	24	3
4 ▶	Kedatangan Jepang diterima di Indonesia karena?	23	4
5 ▶	Kerja paksa masa penjajahan Jepang adalah	24	3
6 ▶	Semboyan Negara Jepang di Indonesia, kecuali	27	0
7 ▶	Pemimpin Perlawanan Rakyat Aceh Terhadap Jepang adalah	17	10
8 ▶	Belanda Menyerah Tanpa Syarat Terhadap Jepang di...	24	3
9 ▶	Pada masa kependudukan Jepang Indonesia dibagi menjadi berapa wilayah pertahanan...	21	6
10 ▶	Organisasi Semi Militer Bentukan Jepang adalah	24	3
11 ▶	Nama Lain Jepang adalah	26	1
12 ▶	Faktor Pembubaran Gerakan 3A oleh Jepang adalah...	21	6
13 ▶	PETA dibentuk Jepang dengan tujuan	20	7
14 ▶	Tokoh pemimpin perlawanan terhadap Jepang di Blitar adalah	19	8
15 ▶	Berikut anggota 4 serangkai, kecuali	20	7
16 ▶	Pusat wilayah pertahanan Sumatra pada masa Jepang terletak di...	25	2
17 ▶	Organisasi bentukan Jepang yang bertugas membantu polisi	26	1
18 ▶	Peristiwa yang menjadi tombak sejarah Indonesia adalah	27	0
19 ▶	anggota Heiho diambil dari rentang usia...	23	4
20 ▶	Ketua dari gerakan 3A bentukan Jepang adalah	24	3

Gambar 5. 7

Ringkasan soal dengan jumlah jawaban benar dan salah

⁸¹ Prima Mutia S, Husnin Nahry “Pelatihan Aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Guru-guru SDIT Al-Kahfi”, Volume 4, Nomor 2, April 2021

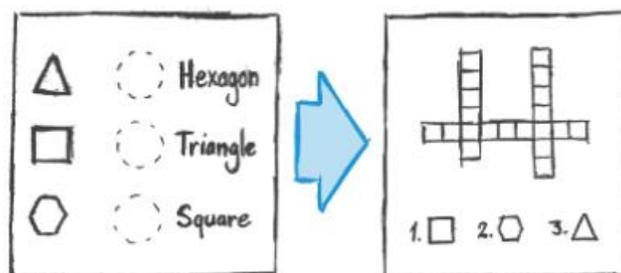
- 7) *Word wall* memiliki fungsi ganda, media ini bisa dijadikan media utama saat pembelajaran, juga bisa sebagai media bantu untuk siswa belajar secara mandiri di luar waktu kegiatan belajar mengajar⁸²
- 8) Terdapat 18 *template* yang bisa diakses dan dipakai seperti *quiz open the box*, *random wheel*, *match up*, *unjumble*, *group short*, *maze chase*, *missing word*, *game show quiz*, *anagram*, *matching pairs*, *labelled diagram*, *true or false*, *random cards*, *airplane*, *whack a mole* dan *balloon pop*. *Template* tersebut dapat disesuaikan dengan jenis kuis yang akan dilakukan. Contohnya, *template* anagram biasanya dipakai untuk kuis menyusun huruf menjadi suatu kata dan *template true or false* digunakan soal yang jawabannya dengan pemilihan antara pernyataan yang diberikan benar atau salah.



Gambar 5. 8
Template dalam Word wall

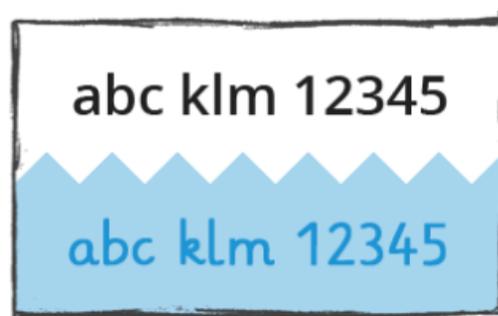
⁸² Khusnul Maghfiroh, "Penggunaan Media Pembelajaran *Word wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa IV MI Roudlotul Huda", *Jurnal Profesi Keguruan*

- 9) Setelah pembuatan soal dalam laman aktivitas, *template* awal yang dipakai bisa dialihkan ke *template* lainnya dengan sangat mudah yakni dengan satu kali klik. Pergantian *template* dalam *word wall* disesuaikan secara otomatis oleh system. hal ini merupakan penghemat waktu dan sangat baik dijadikan kreasi soal dan peningkatan permainan kuis⁸³.



Gambar 5. 9
Pergantian *Template*

- 10) Setiap *template* dalam media *word wall* akan merubah tampilan serta nuansa yang ada seperti perubahan gambar, font, serta suara (*back sound*) yang ada didalamnya.

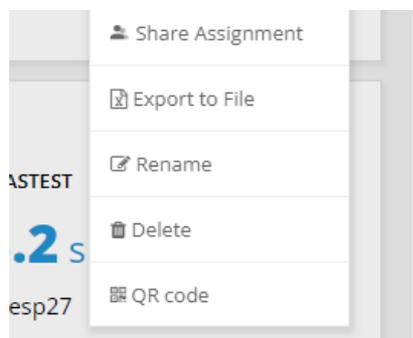


Gambar 5. 10
Perubahan tampilan di setiap *template* yang berbeda

- 11) Rekapitulasi nilai siswa yang telah mengerjakan dalam *word wall* dapat di

⁸³ <https://www.erickunto.com/2020/11/word-wall-media-pembelajaran-interaktif.html>

unduh dengan *file* berupa *microsoft excel* dan *csv*. Fitur ini sangat memudahkan guru untuk input nilai siswa dalam rekapitulasi nilai.



Gambar 5. 11
File Unduhan

Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *word wall* bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sebab terdapat beberapa keunggulan⁸⁴ a) siswa dibuat fokus karena terdapat *timer* (waktu) yang juga dinilai untuk menentukan siapa yang paling tepat dan yang tecepat dalam menjawab soal, b) siswa dibuat tertarik dengan *template-template* kreatif didalam pengerjaan soal, c) terdapat penghargaan secara acak yang terdapat di akhir sesi, d) adanya system peringkat yang menjadikan siswa semakin terpacu untuk mengerjakan dengan cepat dan tepat. Tidak hanya mempunyai berbagai manfaat serta keunggulan dalam pembelajaran, *word wall* juga memiliki kekurangan yang terdapat didalamnya a) adanya pembatasan untuk melakukan banyak kreasi dengan banyak template juga, karena dalam setiap akun bebas

⁸⁴ Prima Mutia S, Husnin Nahry “ Pelatihan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Guru-guru SDIT Al-Kahfi”, Volume 4, Nomor 2, April 2021, hlm. 196

(*free*) hanya terdapat lima kali pembuatan soal, untuk pemakaian lebih dari lima harus *upgrade* ke versi berbayar⁸⁵.

Bersumber pada berlainannya perlakuan (*treatment*) pada dua kelas ialah kelas VIII K (eksperimen) dan kelas VIII L (kontrol) untuk menguji tingkat keberhasilan media *word wall* hasil belajar siswa. Siswa diberi rangkaian tes (*pre-test* serta *post-test*) dengan soal 20 soal pilihan ganda dengan modul masa kependudukan Jepang di Indonesia setelah itu diperoleh hasil belajar dari kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan dari rata-rata nilai *pre-test* 63,3 serta nilai *post-test* dengan jumlah rata-rata 85 dengan selisih antara nilai rata-rata awal dan nilai rata-rata akhir pada kelas eksperimen adalah sebesar 21,7. Penerapan media pembelajaran *word wall* berdasarkan tabel uji hipotesis dengan nilai sig. (*2-tailed*) kurang dari 0,05 seperti pada tabel 4.7. bersumber pada tabel serta pemaparan informasi diatas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$ yang menyatakan bahwa:

- a. Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.
- b. Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang.

Hasil penelitian ini relevan dengan pengamatan (*riset*) sebelumnya oleh Khusnul Maghfiroh dengan judul penelitian “Penggunaan Media *Word*

⁸⁵ Banun Hanivah, *Teori dan Pengembangan Berbasis Teknologi*, (Yogyakarta : CV. Budi Utama, 2022), Hlm. 211

Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda (2017)”. Hasil dari riset ini adalah adanya peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus I sebesar 42,11% menjadi 76,31% di siklus ke II. Hal tersebut menyatakan konsistensi dalam hasil belajar siswa terdapat pada Pelaksanaan Tindakan di kedua siklus dan media *word wall* meningkatkan hasil belajar siswa⁸⁶.

Sehubungan dengan penelitian tersebut terdapat pula riset yang dilakukan oleh Milinia Frisila dengan judul penelitian “ Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB (2022)”. Perolehan final dari penelitian ini adalah adanya pengaruh pemakaian media *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Kanisius Kadirojo. Minat belajar siswa setelah penerapan media *wordwall* meningkat dibandingkan minat sebelum pemberian perlakuan (pemakaian media konvensional). Hal tersebut dinilai lebih efektif dikarenakan siswa memberi perhatian lebih terhadap pelajaran selama media *word wall* digunakan. Media *word wall* juga dapat meningkatkan hasil belajar pada materi KPK dan FPB dengan nilai rata-rata awal 53.3 meningkat menjadi 80,9.⁸⁷

⁸⁶ Khusnul Maghfiroh, “ Penggunaan Media *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”, hlm 69

⁸⁷ Milinia Frisila, “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu terhadap rumusan masalah dan hasil final dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Penerapan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor angket minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.
2. Penerapan media pembelajaran *word wall* dalam pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

B. Saran

1. Saran Praktis

- a) Penerapan media pembelajaran *word wall* dapat membantu tenaga pendidik dalam menghadirkan suasana belajar yang lebih kreatif, menyenangkan serta dapat mempermudah tenaga pendidik dalam mengetahui pemahaman siswa terkait materi pembelajaran terutama IPS.
- b) Penerapan media pembelajaran *word wall* dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan terpacu aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Sangat perlu diadakan penelitian lanjutan yang relevan agar ada perbaikan baik dalam Pelaksanaan pembelajaran ataupun pemakaian media pembelajaran *word wall*.
- b) Pengenalan lebih dalam terkait subjek, sarana prasarana, dan kondisi sekolah sangat diperlukan sebelum dijadikan sebagai lokasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. (Jakarta: Rineka cipta, 1997)
- Salahuddin, *Pengertian Audio Visual Dalam Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006)
- Syarifah Raisa, Adlim, dan Rini Safitri, “Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5.2 (2017), hal 80-85
 Syarifah Raisa, Adlim, dan Rini Safitri, “Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5.2 (2017), diakses pada tanggal 9 Januari 2022
- Ardat Ahmad, M.Pd., dkk. *Biostatistik: Statistik dalam Penelitian Kesehatan*. (Jakarta: Kencana, 2021)
- Wahidmurni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*. (Malang: UM press, 2008)
- Sumiharsono, Rudi dkk, *Media Pembelajaran*. (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018)
- Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 2 No. 1 Januari 2021 p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920
- Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*. (Sleman: CV. Budi Utama, 2018)
- Nurfadilah, Spty. *Media Pembelajaran*. (Sukabumi: CV. Jejak, 2021)
- Fernando, Andrew dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Sukabumi: Kita Menulis, 2020)
- H. Asnawir, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2008)
- Suratno dkk, *Tiga Belas Ladang Cintaku*. (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2021)
- Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. (Jakarta: PT Gramedia, 1986)
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, (PT. IMTIMA: Bandung 2007)
- Depdikbud, *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian*, (Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI. 1997)
- Magdalena, Ina dkk, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021)
- S, Mahfud. *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 2001)

- Trygu , *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Bogor: Guepedia, 2021)
<https://www.erickunto.com/2020/11/word-wall-media-pembelajaran-interaktif.html> diakses pada tanggal 9 Januari 2022
- Esa, Baharudin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015)
- Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)
- Ricardo1 , Rini Intansari Meilani, Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (*The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes*), Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No. 2, Juli 2017, hal. 3, tersediadi:
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/000000>, diakses pada tanggal 11 Februari 2022
- Oktarika, Dini. *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan E-Learning Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah E-Learning , P.TIK, Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, Vol. 4, No. 1, Juni, 2015, 19 diakses pada tanggal 20 Januari 2022
- Ajeng, Tvillu Ar-Rahmanna, Skripsi: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MA Al-Badri GUMUKSARI-KALISAT*, (Jember:Universitas Jember, 2016), 15-17.
- Udin Syaefudin Sa'ud , *Minat dan Kemampuan Membaca pada Siswa SD Kelas Rendah*, (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021)
- Hamalik, Omea. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Salamah, Husniyatus. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. (Jakarta: Kencana, 2017)
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, (Cetakan Kedelapan, Jakarta: Rosda Karya. 2016)
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Dimyat, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006)
- Sahputra , Dedi. *Kompetensi Kepribadian Guru*. (Pati: CV Eskol Media Kreasi, 2017)

- Widharyanto, B., dkk. *Menilai Peserta Didik*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2021),
- Lasmanah, Aan. “Peningkatan Hasil Belajar Matematik Siswa Melalui Model Kooperatif Teknik Think Pair Share (TPS) Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-A SMPN Sukasari Sumedang”., “Jurnal Analisis 2, no. 3 (April 23, 2017): 18 diakses pada tanggal 19 Januari 2022
- Miftakhuddin Miftahuddin, “Revitalisasi IPS dalam Perspektif Global”, Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman 27, no. 2 (2016): 267-84 diakses pada tanggal 21 Januari 2022
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. (Bandung: Penerbit Alumi)
- Daldjoeni. *Ilmu-ilmu sosial – Pendidikan Sekolah*. (Bandung: Penerbit Alumi)
- Kusumaningrum, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten” diakses pada tanggal 21 Januari 2022
- Talizora Tafanoa, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2 No. 2 Juli 2018, 103 diakses pada tanggal 22 Januari 2022
- Yayah Rokayah, *Game Pembelajaran Via Aplikasi Word wall* (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 28 September 2020, pukul 21.26) diakses pada tanggal 21 Januari 2022
- Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS* (Yogyakarta: Deepublish, 2019)
- Aditya, Dodiet. *Hipotesis dan Variabel Penelitian*. (Sukoharjo: CV. Tahta Media Group, 2021)
- Sitoyu, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015)
- Arikunto, Suharsimi. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2019)
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lanjutan Edisi Kedua*. (Jakarta : Kencana, 2005)

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2006)
- Herlina, Vivi. *Panduan Praktis Mengelola Data Kuisisioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2019)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Dee Publisher, 2014)
- Maghfiroh, Khusnul, *Peranan Penggunaan Media Pembelajaran Word wall untuk Menionggkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa IV MI Roudlotul Huda*, Jurnal Profesi Keguruan
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, Persada, 2013)
- Aulia Diana Devi, Subiyantoro, “Penggunaan Media Pembelajaran *Word wall* untuk Menionggkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 5 Tahun 2021 diakses pada tanggal 21 Juli 2022
- Erlis Nurhayati, “*Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quiziz Pada Masa pencegahan penyebaran covid-19*”
- Tatsa Galuh Pradani, “*Penggunaan media pembelajaran word wall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 1 No 5 Mei 2022

LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Kelas Kontrol dan Eksperimen

ABSENSI SISWA
MTsN 1 KOTA MALANG
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Kelas : 8L

No	Nama Siswa	P/L
1	Adzraa Cyra Kayla	P
2	Aldilah Mirsya Alessandria	P
3	Andyna Farah Salsabilla	P
4	Aurora Eashita Azzahra	P
5	Avicenna Ulilvidya Basri	L
6	Ayasha Putri Nugroho	P
7	Azza Arrafi Aqsha Kamila	P
8	Calya Maharani Rahman	P
9	Dhiovista Hafizd Pribadi	L
10	Fahmi Kharisma Putra	L
11	Fadel Muhammad Dhia J. R.	L
12	Gaea Alexa Sulthana	P
13	Graceea Aurelian Arnanda	P
14	Hadyan Fayyadh Rasendriya	L
15	Haidar Aryasyakha H.	L
16	Moh Faith Zaidan Firas	L
17	Muhammad Keefa Syawal	L
18	Muhammad Raihan Nazriel A.	L
19	Naura Shafa Salsabila	P
20	Nayla Chandra Camila P.	P
21	Nazwa Cahyani Fitri	P
22	Neisy Ardha Putri	P
23	Nicky Dyah Astuti	P
24	Nisa Izzati	P
25	Shakira Naura Al Kautsar	P
26	Tiara Wildan Kamil	P
27	Tsaabita Chairani Arkhadina	P
28	Tsana Shazia Jasmine R.	P
29	Wilda Najwa Baroroh	P
30	Zikral Fayazid	L

ABSENSI SISWA

MTsN 1 KOTA MALANG
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Kelas : 8K

No	Nama	P/L
1	Ahnaf Tiar Valexi	L
2	Aisyah Roihanah Assakhiyah	P
3	Arsyad Muhammad Nafis H.	L
4	Auliya Hayati hidayah	P
5	Bylqhiz Ghanisah Bustomi	P
6	Chaska Fauzan Abdillah	L
7	Danaja Titri Adzkia	L
8	Danish Darmawan	L
9	Fariha Adiba Zahra	P
10	Fikri Ali Atho'urrohman	L
11	Galuh Rihhadatul Aisyah	P
12	Gween Muliya Yasmeeen	P
13	Iklila Hasni Maghfiroh	P
14	Ken Ayu Nimas Labiba	P
15	Khayfia Ukhti Ramshirazi	P
16	Maulana Syarif Hadi K.	L
17	Muhammad Awwab M.	L
18	Muhammad Rafi Akbar	L
19	Muhammad Rayya S. P.	L
20	Nayla Maziyah Fiddaroini	P
21	Nikmah Amirah	P
22	Rohadatul Aisy	P
23	Sabrina Dzakiya El Fath	P
24	Syfa Nabila Ardiyanti	P
25	Vickoryan rifqi firdaus	L
26	Zahra Rahma Afiyana	P
27	Zahrotusy Syita	P

Lampiran 2 Angket Minat Belajar

Angket Minat Belajar Siswa

Nama:

Kelas:

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya belajar IPS karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari					
2	Saya merasa senang ketika guru memberikan tugas IPS di media pembelajaran <i>word wall</i>					
3	Saya merasa malas belajar karena media guru kurang menarik.					
4	Saya lebih menyukai media konvensional (buku paket)					
5	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah					
6	Saya belajar IPS secara mandiri tanpa ada paksaan saat di rumah					
7	Saya bersemangat menjawab soal kuis yang diberikan saat pembelajaran berlangsung					
8	Saya kurang aktif dalam berdiskusi terkait pelajaran IPS					
9	Saya tidak gaduh Ketika pembelajaran berlangsung					
10	Saya berdiskusi dengan teman sekelompok terkait materi IPS yang dipelajari					
11	Saya lebih tertarik belajar IPS setelah mendapat tugas yang diberikan oleh guru.					
12	Saya berbicara dengan teman saat guru menjelaskan					
13	Penyampaian materi oleh guru membuat saya merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran					
14	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan.					
15	saya akan meminjam buku catatan teman merasa bosan saat pelajaran IPS berlangsung.					
16	Saya akan bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi					
17	Saya sudah mempelajari materi IPS dengan baik sebelum pelajaran dimulai.					
18	Saya mencatat point penting yang disampaikan guru					
19	Saya merasa rugi apabila tidak menyimak dan mencatat saat pelajaran					
20	Saya membaca buku IPS lain untuk memperdalam pengetahuan					

Note:

STS : Sangat Tidak Setuju

N : Netral

SS : setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTsN 1 Kota Malang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Materi Pokok	: Perubahan masyarakat Indonesia pada masa Penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan
Sub Materi Pokok	: Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan
Sub-Sub Materi Pokok	: Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang
Kelas/ Semester	: VIII/Genap
Alokasi Waktu	: 2JP (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI.1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI.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.
KI.3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI.4	Mencoba mengolah, dan menyaji 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.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
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. Menjelaskan proses penguasaan Indonesia oleh Jepang. 3.4.2. Menjelaskan tentang kebijakan Pemerintah militer Jepang. 3.4.3. Menjelaskan beberapa bentuk perjuangan pada zaman Jepang oleh kaum pergerakan. 3.4.4. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif pendudukan Jepang

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
		di Indonesia.
2	4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	4.4.1. Menyajikan hasil diskusi tentang pergerakan nasional pada masa pendudukan Jepang.

Lampiran 4 Soal *Pre-test-Post-test*

1. Organisasi wanita bentukan Jepang yang ikut andil dalam militer Jepang
 - a. Keibodan
 - b. Gunseikan
 - c. Fujinkai
 - d. Heiho
2. kota di jepang yang dibom oleh sekutu tgl 9 agustus 1945 adalah
 - a. Nagasaki
 - b. Hiroshima
 - c. Hawaii
 - d. Bukittinggi
3. Arti dari Vacuum of Power adalah
 - a. Kekalahan Jepang
 - b. Kekosongan tentara
 - c. Kekosongan Kekuasaan
 - d. Kekuatan yang memuncak
4. Kedatangan Jepang diterima indonesia karena
 - a. Jepang dari daerah Asia
 - b. Mengaku saudara tua
 - c. Mengembangkan ekonomi Indonesia
 - d. Mengimpor barang
5. Kerja paksa masa penjajahan Jepang adalah
 - a. Kerja Rodi
 - b. Kerja gotong royong
 - c. Gerilya
 - d. Romusha
6. Semboyan negara Jepang di Indonesia, kecuali
 - a. Jepang Cahaya Asia
 - b. Jepang Pelindung Asia
 - c. Jepang Penguasa Asia
 - d. Jepang Pemimpin Asia
7. Pemimpin perlawanan rakyat aceh terhadap Jepang adalah
 - a. Teungku wisnu
 - b. Teungku Abdul Jalil
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. Cut Mutia
8. Belanda menyerah tanpa syarat di...
 - a. Panarukan, Situbondo
 - b. Kalijati, Subang
 - c. Blitar
 - d. Bukittinggi
9. Pada masa kependudukan Jepang Indonesia dibagi menjadi

- a. 3 Wilayah pertahanan
 - b. 4 Wilayah pertahanan
 - c. 5 Wilayah pertahanan
 - d. 1 Wilayah pertahanan
10. Organisasi Semi Militer Bentukan Jepang
- a. Fujinkai
 - b. Keibodan
 - c. Gunseikan
 - d. Heiho
11. Nama lain Jepang adalah
- a. Nippon
 - b. Jotun
 - c. Batavia
 - d. Hideo
12. Faktor pembubaran gerakan 3A oleh Jepang adalah
- a. Tidak bermanfaat bagi Jepang
 - b. Tidak didominasi orang-orang Jepang
 - c. Tidak dihiraukan oleh bangsa Indonesia
 - d. tidak murni bentukan Jepang
13. PETA dibentuk Jepang dengan tujuan
- a. Membantu Polisi
 - b. Membantu kemerdekaan Indonesia
 - c. Menjadi Inti tentara Jepang
 - d. Menjadi tenaga kerja paksa
14. Tokoh pemimpin perlawanan terhadap Jepang di Blitar adalah
- a. Saifuddin
 - b. Teungku Abdul Jalil
 - c. Supriyadi
 - d. Madriyas
15. Berikut anggota 4 serangkai, kecuali
- a. Drs. Moh Hatta
 - b. Ir. Soekarno
 - c. KH. Mas Mansyur
 - d. Supriyadi
16. Pusat wilayah pertahanan Sumatra pada masa Jepang terletak di...
- a. Bukittinggi
 - b. Medan
 - c. Jakarta
 - d. Batam
17. Organisasi bentukan Jepang yang bertugas membantu polisi
- a. Fujinkai
 - b. Syuisintai

- c. Keibodan
 - d. Peta
18. Peristiwa yang menjadi tombak sejarah Indonesia adalah
- a. Menyerahnya Jepang pada Sekutu
 - b. Hari Pancasila
 - c. Pengesahan UUD 1945
 - d. Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945
19. anggota Heiho diambil dari rentang usia...
- a. 30-40 th
 - b. 18-25 th
 - c. 10-15 th
 - d. 25-30 th
20. Ketua dari gerakan 3A bentukan Jepang adalah
- a. teungku Abdul Jalil
 - b. Imamura
 - c. Mr. Syamsudin
 - d. Ir, Soekarno

Lampiran 5 Perolehan Nilai Angket Kelas Eksperimen

No	Perolehan Nilai Angket Kelas Eksperimen		
	Keterangan	Angket Awal	Angket Akhir
1	Resp1	63	82
2	Resp2	59	79
3	Resp3	59	72
4	Resp4	61	81
5	Resp5	66	78
6	Resp6	59	71
7	Resp7	62	74
8	Resp8	65	74
9	Resp9	64	81
10	Resp10	66	83
11	Resp11	68	90
12	Resp12	65	86
13	Resp13	63	79
14	Resp14	53	79
15	Resp15	72	99
16	Resp16	65	84
17	Resp17	62	88
18	Resp18	63	85
19	Resp19	57	82
20	Resp20	62	90
21	Resp21	66	84
22	Resp22	69	82
23	Resp23	67	80
24	Resp24	69	76
25	Resp25	71	84
26	Resp26	58	79
27	Resp27	66	84

Lampiran 6 Perolehan Nilai Angket Kelas Kontrol

No	Perolehan Angket Kelas Kontrol		
	Keterangan	pre-angket	post-angket
1	Resp1	71	74
2	Resp2	64	66
3	Resp3	59	61
4	Resp4	57	58
5	Resp5	68	76
6	Resp6	48	61
7	Resp7	60	64
8	Resp8	65	66
9	Resp9	63	67
10	Resp10	62	69
11	Resp11	61	63
12	Resp12	63	68
13	Resp13	51	58
14	Resp14	56	64
15	Resp15	53	58
16	Resp16	57	66
17	Resp17	64	69
18	Resp18	57	73
19	Resp19	57	71
20	Resp20	68	76
21	Resp21	63	70
22	Resp22	63	70
23	Resp23	69	73
24	Resp24	44	55
25	Resp25	59	70
26	Resp26	57	61
27	Resp27	73	81
28	Resp28	64	68
29	Resp29	74	79
30	Resp30	66	73

Lampiran 7 Perolehan Nilai Kelas Eksperimen

No	Perolehan Nilai Kelas Eksperimen		
	Keterangan	Pretest	Post-test
1	Resp1	60	80
2	Resp2	70	100
3	Resp3	75	100
4	Resp4	65	85
5	Resp5	70	100
6	Resp6	50	70
7	Resp7	60	85
8	Resp8	75	100
9	Resp9	75	80
10	Resp10	80	90
11	Resp11	65	80
12	Resp12	55	65
13	Resp13	75	85
14	Resp14	60	80
15	Resp15	45	65
16	Resp16	55	80
17	Resp17	65	90
18	Resp18	70	85
19	Resp19	60	95
20	Resp20	50	85
21	Resp21	50	75
22	Resp22	55	100
23	Resp23	65	90
24	Resp24	60	75
25	Resp25	70	80
26	Resp26	60	75
27	Resp27	70	100

Lampiran 8 Perolehan Nilai Kelas Kontrol

No	Perolehan Nilai Kelas Kontrol		
	Keterangan	Pretest	Post-test
1	Resp1	50	65
2	Resp2	75	85
3	Resp3	55	65
4	Resp4	75	80
5	Resp5	60	75
6	Resp6	55	70
7	Resp7	75	85
8	Resp8	50	75
9	Resp9	65	70
10	Resp10	60	70
11	Resp11	60	65
12	Resp12	70	80
13	Resp13	55	60
14	Resp14	55	75
15	Resp15	45	65
16	Resp16	55	60
17	Resp17	65	80
18	Resp18	60	75
19	Resp19	65	70
20	Resp20	65	85
21	Resp21	50	65
22	Resp22	65	70
23	Resp23	50	60
24	Resp24	50	75
25	Resp25	65	80
26	Resp26	60	75
27	Resp27	70	80
28	Resp28	70	80
29	Resp29	50	70
30	Resp30	60	75

Lampiran 9 PPT Materi



Masa Pendudukan Jepang di Indonesia



Perang Pasifik dan Kedatangan Jepang ke Indonesia

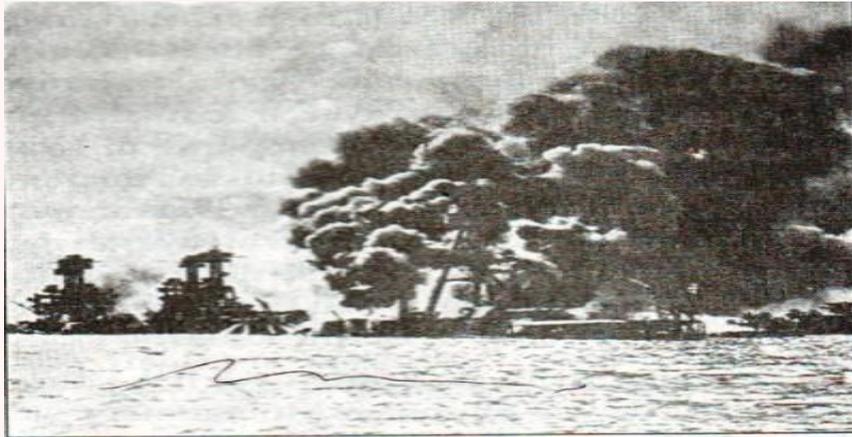
Perang Asia Timur Raya

-  Serangan Jepang terhadap pangkalan AS di Pearl Harbour Hawaii (8 September 1941)
-  Jepang menguasai Asia Tenggara termasuk Indonesia.

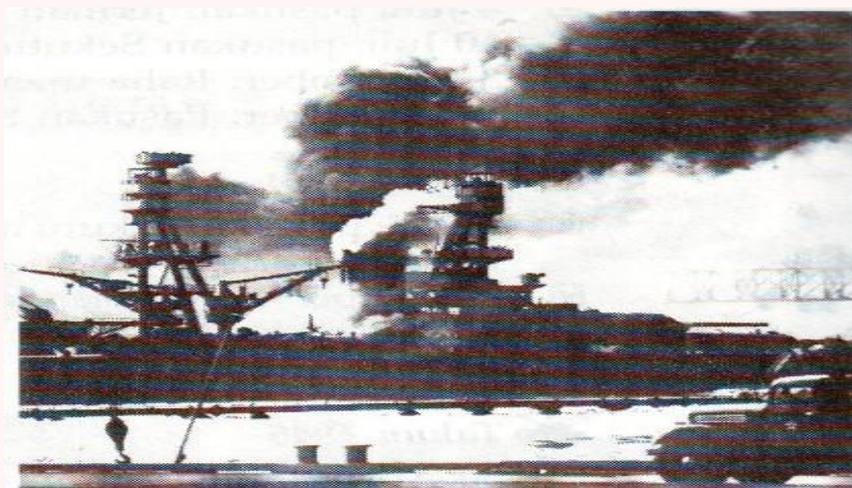
Belanda Menyerah Pada Jepang

-  Kalijati Subang Jabar (8 Maret 1942)
-  Pernyataan menyerah (Hitoshi Imamura dan Letjen Ter Poorten).

Pengeboman Pearl Harbour



Pengeboman Angkatan Laut AS



PERANG PASIFIK DAN KEDATANGAN JEPANG KE INDONESIA

Jepang membagi 3 wilayah pertahanan di Indonesia

- Jawa dan Madura dikuasai Rikugun (AD Jepang) berpusat di Jakarta.
- Sumatera dan sekitarnya dikuasai Rikugun (AD Jepang) berpusat di Bukittinggi).
- Kalimantan, Sulawesi, Maluku, Bali, dan Nusa Tenggara dikuasai Kaligun (AL Jepang) berpusat di Makasar.

Masa Pendudukan Jepang Dan Akibatnya di Indonesia

Masa Pendudukan Jepang di Indonesia

- Awalnya disambut tapi akhirnya kecewa.
- Sebagai saudara tua, mau membebaskan dari penjajahan barat.
- Ternyata :
 1. Pemerasan SDA : Hasil pertanian dan peternakan , Hasil tambang , hutan , perkebunan, Tanah pertanian utk perkebunan jarak
 2. Pengerahan sumber tenaga manusia : Romusha (kerja paksa tanpa upah), Pembentukan organisasi semi militer :
 - a. Keibodan : barisan bantu polisi
 - b. Seinendan: barisan bantu polisi dan diberi dasar kemiliteran
 - c. Fujinkai : himpunan Wanita
 - d. Jawa Hokokai : perhimpunan kebaktian rakyat Jawa
 - e. Sysintai : barisan pelopor.

Barisan Pelajar Jepang



Masa Pendudukan Jepang Dan Akibatnya di Indonesia

- ❑ Masa Pendudukan Jepang di Indonesia
 - ❑ Ternyata :
 - ❑ Pengerahan sumber tenaga manusia
 - ❑ Pembentukan organisasi militer
 - ❑ Heiho : pembantu prajurit Jepang
 - ❑ Peta : pembela tanah air

Masa Kependudukan Jepang di Indonesia

Akibat Kependudukan Jepang di Indonesia

Bidang Politik

- Menerapkan sistem pemerintahan militer.
- Sistem pemerintahan
- Dibentuk gerakan 3 A
- Membentuk Putera (16 April 1943)
- Dibentuk Jawa hokokai (Maret 1944)
- Membentuk (Majlis Islam A'la Indonesia (MIAA))

Bidang Ekonomi

- SDA dikeruk Jepang
- Cara pemerasan kekayaan bangsa Indonesia :
 - Menyita peninggalan kekayaan Belanda
 - Mengawasi dan memonopoli penjualan the, kopi, karet, kina
 - Kampanye pengerahan barang-barang dan menambah bahan pangan
 - Mengganti perkebunan dengan bahan pangan
 - Rakyat hanya memiliki 40 %, yang 60 untuk Jepang
 - Menanam pohon jarak
- Kekurangan pangan
- Partisipasi ke romusha

Masa Pendudukan Jepang Dan Akibatnya Di Indonesia

Bidang sosial dan mentalitas masyarakat

- Akibat partisipasi ke romusha
- Pembentukan organisasi semi militer
 - Seinendan (Barisan Pemuda) : 9 Maret 1942 bertujuan melatih pemuda usia 14 –22 tahun untuk mempertahankan tanah air
 - Fujinkai (Barisan wanita usia 15 tahun) : Agustus 1943 bertujuan memperkuat pertahanan dalam penyediaan makanan dan mengumpulkan dana wajib berupa perhiasan dan ternak
 - Keibodan (Barisan pembantu polisi) : 29 April 1943, Pemuda 23– 25 tahun tujuan menghindari dar
 - Syuisintai (Barisan Pelopor) : 4 september 1944 bertujuan menyiapkan kesiagaan rakyat

Masa Kependudukan Jepang dan Akibatnya di Indonesia

Bidang sosial dan mentalitas masyarakat

- Pembentukan organisasi militer
 - Heiho (Barisan pembantu prajurit Jepang)
 - April 1943
 - Pemuda usia 18-25 tahun
 - Tujuan membantu dalam pertempuran Jepang melawan Sekutu
 - Peta (Pembela tanah air)
 - 3 oktober 1943
 - Kekuatan inti tentara Jepang



Masa Kependudukan Jepang dan Akibatnya di Indonesia

Cara-cara Pemimpin Indonesia Mewujudkan Indonesia Merdeka

- Strategi kooperasi dan memanfaatkan gerakan bentukan Jepang
 - Gerakan 3 A : berdiri 29 April 1942, diketuai Mr. Syamsudin yang bertujuan : Membantu Jepang menghadapi Sekutu, Isi :
 - Nipponcahaya asia
 - Nipponpelindung Asia
 - Nipponpemimpin Asia
 - Pusat tenaga rakyat (Putera) : berdiri Agustus 1942 diresmikan 1 Maret 1943 yang dipimpin 4 serangkai (Ir. Sukarno, Drs. Moh Hatta, Ki Hajar dewantoro, K.H. Mas Mansyur) dengan tugas Memusatkan kekuatan masyarakat untuk membantu Jepang
 - Bagi Indonesia
 - Membela rakyat terhindar dari kekejaman
 - Menggembelng semangat
 - Syusintai (barisan pelopor) : berdiri 25 september 1944 dengan tujuan menyiapkan kesiapan masyarakat



Masa Kependudukan Jepang dan Akibatnya di Indonesia

- ❑ Cara-cara Pemimpin Indonesia Mewujudkan Indonesia Merdeka
 - ❑ Gerakan bawah tanah (Gerakan rahasia)
 - ❑ Kelompok Sutan Syahrir
 - ❑ Memberikan kursus politik bagi kaum pelajar
 - ❑ Tujuan :memberikan landasan politik bagi persiapan kemerdekaan Indonesia
 - ❑ Kelompok Kaigun (AL)
 - ❑ Yang dekat : Laksamana Maeda
 - ❑ Mendidik pelajar dengan sejarah, politik, budaya, hukum, bela diri.
 - ❑ Tokoh : Mr. A.Subarjo, Mr. A.AMaramis, Dr. Samsi, Sudiro, Wikana, dr. Buntaran, Mr. Gatot, E.Khairudin.
 - ❑ Kelompok Sukarni
 - ❑ Selalumendapat pendidikan dari Sukarno, Hatta, Muh. Yamin, Sunario, A.Subarjo.
 - ❑ Tokoh : Chaerul Saleh, Adam Malik, Pandu Kartawiguna, Maruto Nitimiharjo.

Continue...

- ❑ Kelompok Persatuan Mahasiswa
 - ❑ Dari kelompok mahasiswa kedokteran (Ikadaigaku)
 - ❑ Tokoh : Syarif Thayeb, Erisudewo, J.Kunto, Supena
- ❑ Kelompok Amir Syarifuddin
 - ❑ Kumpulan pemudasosialis
 - ❑ Ditangkap kenpeitai dihukum seumur hidup.

Perlawanan PETA



Caracara Pemimpin Indonesia Mewujudkan Indonesia Merdeka

- ❑ Perlawanan bersenjata
 - ❑ Di Aceh di Cot Plieng dipimpin Tengku Abdul Jalil : Jepang memaksakan kehendak, Serangan Jepang I (10 November 1942)
 - ❑ Di Singaperbangsa Karawang di Sukamanah dipimpin KH. Zainal Mustafa : Paksaan Seikeirei, Perang terjadi 25 Februari 1944
 - ❑ Perlawanan Teuku Hamid di Aceh : Perwira Giyud dengan 2 peleton
 - ❑ Di Lohbener Karawang dipimpin oleh H. Madriyas : Karena kekejaman Jepang
 - ❑ Di Kalimantan dipimpin Pang Suma (pemimpin Suku Dayak) : Rencana melawan Jepang 16 Oktober 1943
 - ❑ PETA di Blitar dipimpin Syodanco Supriyadi : Syodanco Supriyadi sebagai Komandan Peleton, 14 Februari 1945



Lampiran 10 Dokumentasi Pengambilan Data



Motto MTsN 1 Kota Malang



Visi dan Misi MTsN 1 Kota Malang



Gerbang Utama MTsN 1 Kota Malang



Suasana Kelas Ketika Pengisian Angket



Suasana Pemberian Treatment di Kelas Eksperimen



Pembelajaran dengan Media Konvensional



Pengisian *Pre-test* dan *Post-test*

Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 291/Un.03.1/TL.00.1/02/2022
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

25 Februari 2022

Kepada
 Yth. Kepala MTsN 1 Kota Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Zumrotus Sholihah Fauzan
 NIM : 18130084
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 1 Kota Malang
 Lama Penelitian : Maret 2022 sampai dengan Mei 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 12 Bukti Hasil Turnitin

ORIGINALITY REPORT

29% SIMILARITY INDEX	28% INTERNET SOURCES	9% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	12%
2	pt.scribd.com Internet Source	1%
3	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%

BIODATA MAHASISWA

Nama : Zumrotus Sholihah Fauzan
 NIM : 18130084
 Tempat, Tanggal Lahir : Bangkalan, 14 April 2000
 Tahun Masuk : 2018
 Alamat Rumah : Desa. Geger, Kec. Geger, Kab. Bangkalan
 No. HP : 082330113913
 Alamat Email : sholihahfauzan@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

Jenjang	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
TK	2005	2006	RA. As-Sholihyah
SD	2006	2012	SDN Geger 1
SLTP	2013	2015	SMP Nurul Jadid Paiton Probolingo
SLTA	2016	2018	MA Nurul Jadid Paiton Probolingo
Perguruan Tinggi	2018	2022	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang