EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X SMA NEGERI 8 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH :
ADE AFILIA SUFI
F1031201021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2024

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X SMA NEGERI 8 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Tanjungpura

OLEH

ADE AFILIA SUFI

F1031201021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2024

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X
SMA NEGERI 8 PONTIANAK

ADE AFILIA SUFI
NIM. F1031201021

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Nuraini Asriati, M.Si.	Dr. Husni Syahrudin, M.Si.
NIP. 196310031989032003	NIP. 196401201990021001

Disahkan Oleh

Dekan

Dr. H. Ahmad Yani T., M. Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Tanggal :

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X
SMA NEGERI 8 PONTIANAK

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

ADE AFILIA SUFI
NIM. F1031201021

Disetujui

Pembimbing I

Dr. Nuraini Asriati, M.Si
NIP. 196310031989032003

Pembimbing II

Dr. Husni Syahrudin, M.Si
NIP. 196401201990021001

Penguji 1

Hj. Dr. Maria Ulfah, M.Si
NIP. 196202261987032003

Penguji 2

Dr. Syamsuri. S.Pd., M.Si
NIP. 198406112019031013

Mengetahui

Ketua Program Studi

Heni Kuswanti, M.Pd
NIP. 199008152019032018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ade Afilia Sufi

NIM : F1031201021

Jurisan/Prodi : Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial/Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 1 Februari 2024
Yang membuat pernyataan,



Ade Afilia Sufi
NIM. F1031201021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Pontianak. Subjek penelitian ini adalah 72 peserta didik yang teridiri dari kelas XE berjumlah 36 peserta didik dan XF berjumlah 36 peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design.* Teknik analisis yang digunakan adalah uji reabilitas, uji normalitas,dan uji effect size. Berdasarkan hasil analisis uji effect size pada data pretest dan posttest kelompok eksperimen menunjukkan nilai 0.97 termasuk dalam klasifiasi besar. Hasil uji t independent sample t-test nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Hal ini dapat menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum diterapkan media pembelajaran wordwall dengan sesudah di terapkan media pembelajaran wordwall. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall berpengaruh (X) berpengaruh signifikansi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Pontianak (Y).

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif,Wordwall,Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, peneliti akhirnya dapat mengajukan judul desain penelitian ini yang berjudul **"*Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Negeri 8 Pontianak*".** Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu tahapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak Kalimantan Barat.

Dalam penulisan skripsi ini penulis tidak lupa juga mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang telah terlibat membantu dan berpartisipasi baik dukungan moril dan non moril. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Nuraini Asrianti, M.Si selaku pembimbing pertama. Yang telah memberikan dukungan, bimbingan, kritik dan saran yang membangun sehingga pengajuan judul hingga penyelesaian desain penelitian.
2. Bapak Dr. Husni Syahrudin, M.Si selaku pembimbing kedua. Yang telah memberikan semangat, arahan dan bimbingan yang luar biasa dalam pengajuan judul hingga penyusunan desain penelitian.
3. Ibu Dwi Agustina, S.Hut.,M.Pd selaku kepala SMA Negeri 8 Pontianak yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
4. Ibu Kiki Syarkiyah, M.Pd selaku Guru Ekonomi di SMA Negeri 8 Pontianak yang telah mendukung penuh penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
5. Bapak Dekan Dr. H. Ahmad Yani T., M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Bapak Dr. Warneri, M.Si selaku PLT Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Ibu Dr. Maria Ulfah, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Ibu Heni Kuswanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, Staf Akademik dan Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Kepada seluruh Staf Akademik dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam memberikan pelayanan administrasi yang baik, sehingga mempermudah peneliti dalam mengurus berkas-berkas administrasi perkuliahan dan penyusunan desain penelitian ini.
11. Kepada Kedua Orangtua tersayang, Bapak Hermanto dan Ibu Siti Chofidloturofah beserta Keluarga Besar. Terima kasih atas doa yang terbaik dan dukungannya selama ini, baik secara moril dan materil.
12. Sahabat tersayang dan teman-teman yang telah memberikan dukungan secara langsung dan memberikan doa yang terbaik bagi penulis untuk kelancaran penyusunan desain ini.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penyusunan desain ini. Maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan dari semua pihak. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga penulisan desain ini memberikan manfaat bagi kita semua.

Peneliti

Ade Afilia Sufi

F1031201021

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i
LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 5
1. Manfaat Teoritis 6
2. Manfaat Praktis 7
E. Definisi Operasional 7
1. Efektivitas 7
2. Media *Wordwall* 8
3. Hasil Belajar 9
4. Pembelajaran Ekonomi 11
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 13
A. Kajian Teori 13
1. Media Pembelajaran 13
2. *Wordwall* 17
3. Hasil Belajar 27
4. Pembelajaran Ekonomi 30
5. Penelitian Yang Relevan 32
6. Kerangka Berpikir 35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 36
A. Metode Penelitian 36

1. Metode Penelitian *Quasi Eksperiment* 36
2. Desain Penelitian 36
3. Variabel Penelitian 38
4. Populasi dan sampel 39
5. Teknik pengumpulan data 41
6. Pengujian Instrumen Penelitian 41
7. Analisis Data 44
8. Prosedur penelitian 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 51
A. Deskripsi Data 51
1. Gambaran lokasi penelitian 51
2. Waktu penelitian 54
3. Hasil Analisis Uji Instrumen Soal pretest-postest 54
B. Uji hipotesis 57
1. Uji normalitas 57
2. Uji t 58
3. Effect Size 60
C. Pembahasan 61
1. Hasil Belajar Sebelum 64
2. Hasil belajar sesudah 64
3. Effect Size 65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 68
A. Kesimpulan 68
B. Saran 69

DAFTAR PUSTAKA 71

LAMPIRAN 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal *Website Wordwall* 18
Gambar 2.2 Fitur-fitur *Wordwall* 19
Gambar 2.3 halaman *Log in* 23
Gambar 2.4 menunjukkan Menu *Log In* 23
Gambar 2.5.Menunjukkan menu *My Activities* 24
Gambar 2.6 Tampilan laman daftar kuis 24
Gambar 2.7 Tampilan *Activities* soal yang telah dibuat 24
Gambar 2.8 Tampilan pilihan *Share* 25
Gambar 2.9 tampilan pilihan *Publish* 25
Gambar 2.10 tampilan *Link* yang dapat di *Share* 26
Gambar 2.11 Tampilan Awal Soal 26
Gambar 2.12 Tampilan Soal Pertama 27
Gambar 2.13 Tampilan Setelah Menyelesaikan Semua Soal 27
Gambar 2.14 Tampilan Penulisan Nama Peserta Didik 27
Gambar 2.15 Tampilan Hasil Pengerjaan Soal Siswa dari Urutan Tertinggi dan Tercepat 28
Gambar 2.16 Kerangka Berpikir 35

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu Dengan Penelitian Ini ...35

Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design* 37

Tabel 3.2 Operasionalisasi variabel 41

Tabel 3.3 Data peserta didik kelas XE dan XF SMA Negeri 8 Pontianak 41

Tabel 3.4 Kriteria Indeks kesukaran 47

Tabel 3.5 Klasifikasi Effect Size..... 50

Tabel 3.6 Skenario pembelajaran..... 52

Tabel 4.1 Analisis Validitas SPSS 58

Tabel 4.2 Uji Reabilitas..... 58

Tabel 4.3 Tingkat Kesukaran..... 59

Tabel 4.4 Descriptive Statistic 60

Tabel 4.5 Uji Normalitas 60

Tabel 4.6 Uji Independent Sample T-Test 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen 74
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol 82
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen *Pretest* dan *Postest* 88
Lampiran 4. Lembar Observasi XF 99
Lampiran 5. Lembar Observasi XE 102
Lampiran 6. SK Pembimbing 104
Lampiran 7. Surat PraRiset 106
Lampiran 8. Surat Riset 107
Lampiran 9. Surat Izin Validasi 108
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen 109
Lampiran 11. Dokumentasi Kelas Kontrol 111
Lampiran 12. Dokumentasi Kelas Eksperimen 112
Lampiran 13. Uji Reabilitas 113
Lampiran 14. Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran 114
Lampiran 15. Nilai Post test dan Pretest 116
Lampiran 16. Hasil Uji Deskriptif 120
Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas 121
Lampiran 18. Hasil Uji Hipotesis 122

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang efektif yaitu kesempatan belajar yang di lakukan peserta didik serta melakukan aktivitas sendiri, dalam artian peserta didik belajar di kelas disertai dengan bekerja memperoleh pengetahuan, pemahaman dan pengalaman. Pendidikan di Indonesia selama covid-19 mengalami perubahan sistem pembelajaran yang sangat drastis. Pembelajaran dialihkan dari pembelajaran full luring menjadi full daring. Peran seorang orangtua menjadi sangat penting ketika penerapan pembelajaran daring, pendidik juga perlu mengganti model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat itu. Model pembelajaran juga dimaknai sebagai contoh gambaran dari proses pembelajaran yang dilakukan dari awal sampai akhir yang sudah disajikan oleh pendidik di dalam kelas (Kamaruddin and Yusoff 2019).

Saat ini Indonesia telah melewati masa pandemi dan pembelajaran di sekolah menjadi normal kembali. Walaupun pembelajaran dilakukan seperti biasanya kebiasaan peserta didik menggunakan handphone disekolah menjadi salah satu *trand* yang sudah biasa. Menjadi tantangan tersendiri bagi seorang pendidik untuk dapat melakukan pembelajaran di kelas dengan semenarik mungkin. Beberapa faktor yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan akademik. Media diperlukan untuk membantu pendidik dalam mendistribusikan materi pendidikan kepada peserta didik dengan lebih mudah. Sementara itu, guru

memerlukan metode pembelajaran sebagai alat untuk mengatur strategi penyediaan bahan ajar. Selain itu, hasil belajar juga menjadi tolak ukur minat dan potensi siswa terhadap mata pelajaran (Dwijayani 2019).

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013), kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri kita sendiri. Ada dua hal yang dapat mempengaruhi faktor internal, yaitu psikis (psikologis) dan juga fisiologis (fisik). Faktor eksternal berasal dari luar diri. Sedangkan faktor eksternal dapat dipengaruhi oleh tiga hal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat (Tata and Uns 2015). Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan faktor minat dan motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar dapat mempengaruhi peningkatan prestasi akademiknya. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Pada saat menerapkan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan berbagai hal, seperti: kondisi peserta didik, materi, fasilitas yang disediakan dan kapasitas pendidik. Guru juga perlu memastikan bahwa peserta didik telah memahami materi secara utuh, dengan tujuan untuk memastikan hasil belajarnya meningkat. Hasil belajar akan dijadikan guru sebagai acuan dalam mengevaluasi tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, tujuan dapat tercapai secara efektif

Berdasarkan hasil pengalaman mengikuti program asistensi mengajar dan melaukan pra-riset di SMA Negeri 8 Pontianak proses pembelajaran,

pendidik menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dengan media ajar *power point* dan Lembar Kerja Peserta didik (LKS). Model pembelajaran disertai dengan media ajar yang digunakan mempunyai kelemahan saat proses pembelajaran berlangsung seperti hanya melakukan penjelasan melalui kelompok dan pendidik menyimpulkan materi yang diberikan, sehingga peserta didik mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Materi yang dibahas pula hanya beberapa peserta didik yang memahaminya. Di saat pembelajaran berlangsung ketika kelompok lain berdiskusi ada beberapa peserta didik lebih tertarik dengan *smartphone* nya masing-masing karena bermain *game*. Dari hasil pra riset peneliti melakukan uji coba soal mata pelajaran ekonomi kepada peserta didik kemudian di dapatkan nilai tertinggi 80,00 dan terendah nya yaitu 60,00. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik dan layak digunakan oleh pendidik sehingga berpengaruh positif pada pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh peserta didik yang nantinya akan membuat peserta didik kehilangan motivasi. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah Wordwall (Putri, 2020.h.69). Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, crossword dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek

nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020. h.70).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini telah terbukti. Seperti yang di katakan Maghfiroh (2018) pada penelitiannya yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran *Wordwall* belum dikenal secara luas. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik pada mata pelajaran materi kegiatan ekonomi. Karena selain belajar, peserta didik juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media pembelajaran *Wordwall* ini bisa efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Dari latarbelakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X SMA NEGERI 8 PONTIANAK".**

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi?
3. Bagaimana efektifitas penerapan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi?

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi
3. Untuk mengetahui efektifitas penerapan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi.

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Hasil dari penelitian ini memberikan informasi mengenai keefektifan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 8 Pontianak.

b. Hasil penelitian ini juga memberikan manfaat inovasi pengetahuan kepada pendidik mengenai perencanaan,pelaksanaan,dan pengevaluasian pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan media *wordwall.*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang *lesson study* dan manfaat penerapan media *wordwall* dalam dunia pendidikan serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh di dunia perkuliahan.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas terutama pada mata pelajaran ekonomi.

c. Bagi Pendidik

Menambah wawasan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta mendukung proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah meningkatkan mutu pendidikan dan inovasi bagi pihak sekolah dengan adanya penerapan media *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Definisi Operasional

Penelitian memberikan definisi operasional dan membatasi istilah-istilah,tujuannya agar penelitian ini memiliki konsep, sehingga kesalahpahaman dan diperoleh pemahaman yang benar. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Nurdin dan Hartati (2019.h.122) "Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena". Dengan memperhatikan kepada pernyataan-pernyataan di atas adapun definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan tindakan melakukan sesuatu yang memberikan tolak ukur untuk melihat perkembangan dari yang telah dilakukan perlakuan. Dari hal tersebut dapat melihat sejauh mana kegiatan yang dilakukan apakah berpengaruh setelah dilakukan perlakuan atau tidak. Pendidikan adalah salah satu bidang yang melibatkan kegiatan untuk melihat efektivitas dari kinerja yang telah dilakukan, contohnya adalah dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Guru akan memberikan latihan kepada peserta didik dari latihan tersebut akan muncul hasil belajar peserta didik yang dapat menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

2. Media *Wordwall*

Wordwall adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu guru membuat berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran interaktif terkait kata, kalimat, atau konsep lainnya. Tujuan utama *Wordwall* adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dengan *Wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis permainan dan aktivitas seperti permainan kata, permainan kartu flash, papan kata, permainan tebak kata, dan banyak lagi. Platform ini memberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan kegiatan berdasarkan kebutuhan program dan tingkat pemahaman peserta didik.

Wordwall juga dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh karena guru dapat berbagi aktivitas yang mereka buat dengan siswa secara online. Selain itu, *Wordwall* menawarkan berbagai alat dan fitur untuk menganalisis kemajuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Oleh karena itu, *Wordwall* adalah alat yang berguna dalam pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan kata dan konsep tertentu.

Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, *google classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti,

crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi atau hasil yang dicapai individu setelah suatu proses belajar dan pendidikan. Pembelajaran ini mencakup pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemampuan lain yang diperoleh seseorang melalui pengalaman belajar. Berikut beberapa aspek penting untuk memahami hasil pembelajaran:

a. Memahami

Hasil belajar mencakup pemahaman individu terhadap suatu topik atau konsep tertentu. Hal ini dapat mencakup pemahaman terhadap teori, prinsip, fakta atau gagasan yang diajarkan dalam pelajaran. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan bagian penting dari hasil belajar. Ini mencakup informasi yang telah dipelajari dan diingat seseorang. Pengetahuan ini dapat mencakup fakta, data, konsep, teori, dan informasi lain yang berkaitan dengan topik atau subjek tertentu.

b. Keahlian

Hasil pembelajaran juga dapat mencakup pengembangan keterampilan baru atau peningkatan keterampilan yang sudah ada. Keterampilan tersebut dapat berupa keterampilan fisik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, atau keterampilan lain yang berkaitan dengan mata pelajaran.

c. Sikap dan nilai

Hasil belajar tidak hanya terbatas pada pengetahuan dan keterampilan saja tetapi juga mencakup pengembangan sikap dan nilai. Hal ini mencakup perubahan sikap individu terhadap suatu subjek tertentu, seperti meningkatnya minat atau sikap yang lebih positif, serta berkembangnya nilai moral dan etika.

d. Aplikasi

Penerapan hasil belajar merupakan kemampuan individu dalam menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh dalam situasi kehidupan nyata. Kemampuan ini menunjukkan seberapa baik individu dapat menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks pekerjaan.

e. Pengukuran

Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode, seperti tes, tugas, proyek, observasi, atau penilaian lainnya. Ukuran ini membantu guru, instruktur atau lembaga pendidikan mengevaluasi tingkat pencapaian tujuan pembelajaran individu.

Hasil pembelajaran merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan karena mencerminkan efektifitas proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, faktor-faktor seperti pengajaran yang efektif, motivasi, dukungan dan lingkungan belajar yang mendukung juga memegang peranan penting.

4. Pembelajaran Ekonomi

Pembelajaran ekonomi bagi peserta didik sekolah menengah merupakan suatu proses pendidikan yang membekali peserta didik dengan pemahaman tentang konsep dasar ekonomi, prinsip-prinsip ekonomi, dan pemikiran ekonomi. Pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah biasanya dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman tentang cara kerja perekonomian, bagaimana keputusan ekonomi dibuat, dan bagaimana keputusan tersebut mempengaruhi individu, masyarakat, dan perekonomian secara umum.

Berikut beberapa poin penting untuk memahami pembelajaran ekonomi peserta didik SMA:

a. Konsep dasar ekonomi

Mempelajari ilmu ekonomi akan memperkenalkan peserta didik pada konsep-konsep dasar ekonomi, seperti penawaran dan permintaan, sumber daya, produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa.

b. prinsip ekonomi

Peserta didik akan mempelajari prinsip-prinsip ekonomi, seperti efisiensi alokasi sumber daya, manfaat keseluruhan, biaya peluang, dan dampak tindakan ekonomi.

c. Keputusan ekonomi

Studi ekonomi akan membantu peserta didik memahami bagaimana individu, bisnis, dan pemerintah membuat keputusan ekonomi, termasuk

investasi, pengeluaran, dan kebijakan ekonomi.

d. Pasar dan harga

Peserta didik akan memahami cara kerja pasar, cara harga ditentukan, dan bagaimana faktor-faktor seperti persaingan, penawaran dan permintaan mempengaruhi harga barang dan jasa.

e. Keterampilan analitis

Pembelajaran ekonomi di SMA juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan analisis peserta didik seperti kemampuan mengumpulkan data, mengidentifikasi tren ekonomi, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi ekonomi.

f. Terkait dengan kehidupan sehari-hari

Salah satu tujuan utama mempelajari ilmu ekonomi adalah untuk membantu peserta didik menghubungkan konsep-konsep ekonomi dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat mengambil keputusan ekonomi yang lebih cerdas dalam kehidupan mereka sendiri.

Tujuan pembelajaran ekonomi di sekolah menengah adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar ekonomi agar mereka dapat lebih memahami dan berpartisipasi dalam dunia ekonomi masa depan yang kompleks. Selain itu, pemahaman ilmu ekonomi juga dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis yang berguna dalam berbagai konteks kehidupan.