

Peningkatan Minat Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas VII D SMPN 1 Gempol Dengan Menggunakan Video Pembelajaran dan *World Wall*

Istikomah Dewi¹, Irfan², Karolina Ndundu³, Aida Kurniawati⁴, Wiwik Setyowati⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Negeri Surabaya

E-mail: achateink@gmail.com

Abstract

This study aims to increase learning interest and activeness of students in the process of learning social studies in class VII D SMPN 1 Gempol by using learning videos and world wall applications. This type of research is class action VII D SMPN 1 Gempol which amounted to 30 children. The method used in collecting data is by observation (observation) and tests. The data analysis technique used is simple descriptive quantitative. With the innovation in learning media can increase interest in learning and activeness of students in the process of learning social studies in class VII D SMPN 1 Gempol, seen from the implementation of actions on learning from initial observations obtained level of interest in learning and activeness of students in cycle I average is 46.05, with 46.666% completeness of 14 students, and unfinished there are 11 students or 53.333%. Experiencing an increase in cycle II with an average of 89.70%, the completeness of 27 students 90% and those who have not completed there are 3 students or 10%, thus there is an increase in the interest in learning and the liveliness of students increases. The learning interest and activeness of students in cycle II has met the success indicators because approximately 80% have reached the Minimum Completeness.

Keywords:: *learning interest, activeness students, world wall.*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada zaman modern ini, mengalami banyak perubahan dan sangat cepat (Surajiyo, 2021). Dengan keadaan tersebut seorang pendidik harus menyiapkan diri untuk mengapgrade diri dengan mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan keadaan saat ini, dimana pengintegrasian teknologi sudah bisa memasuki lingkungan belajar. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran langkah awal peserta didik harus mempunyai minat dan aktif dalam proses belajar. Kemudian menurut (Apriyanto, 2020) Belajar merupakan perbuatan dan perilaku peserta didik, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik merupakan penentu terjadinya atau tidak terjadinya belajar. Sementara itu minat pada dasarnya adalah suatu hubungan yang diterima antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik tersebut lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula di tunjukkan melalui partisipasi dalam suatu kegiatan menurut (Christina Ginting, 2023). Maka sebagai peserta didik seharusnya memiliki minat yang kuat agar dapat berpartisipasi aktif di dalam kelas. Meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik menurut (Wulandari, 2023). Sementara itu di kelas VII D SMP 1 Gempol terjadi rendahnya minat belajar dan keaktifan peserta didik.

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah di mengerti oleh peserta didik (Nurfadhillah, 2021). Hal tersebut karena penyampaian materi tidak monoton, akan tetapi dapat ditunjang dengan berbagai media, baik berupa audiovisual maupun alat bantu yang lain, sehingga dalam penyampaian ilmu dan pengetahuan dari guru kepada peserta didik cepat tersampaikan, dan pemahaman terhadap materi lebih baik. Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran secara interaktif. Dengan menggunakan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar dan keaktifan dari peserta didik, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada materi yang diberikan, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diberikan oleh gurunya.

Peran teknologi pendidikan menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran (Septy Nurfadhillah, 2021). Maka dari itu Pemanfaatan teknologi dalam bentuk media dalam proses belajar-mengajar merupakan bagian yang harus di perhatian oleh guru sebagai penyedia fasilitas dalam kegiatan pembelajaran, karena itu setiap pengajar diperlukan untuk memilih dan menetapkan media pembelajaran yang tepat hal ini bertujuan agar suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di SMPN 1 Gempol media pembelajaran ini masih kurang maksimal dalam penggunaannya hal ini dikarenakan dengan berbagai alasan,

tetapi tidak bisa dipungkiri media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih berwarna, tidak monoton dan tidak membosankan. Dengan penggunaan media diharapkan agar dapat menciptakan kondisi kelas yang aktif,interaktif dan berwarna.

Peneliti menggunakan salah satu media untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan media *wordwall* dan video pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat penilaian pembelajaran dalam bentuk games, seperti menjodohkan,memasang-masangkan, pencarian kata, spin, dan sebagainya. Media *wordwall* digunakan untuk meningkatkan akses dan interaksi terhadap sumber belajar terhadap peserta didik, dengan adanya interaksi sumber belajar tersebut diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengingat. *Wordwall* Selain sebagai bahan ajar juga dapat dimanfaatkan sebagai assesmen dalam bentuk game online (Setyorini, 2023). Kemudian salah satu media pembelajaran yang juga dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik adalah media ajar dengan video pembelajaran, pada video pembelajaran banyak manfaat yang didapat salah satunya meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Manfaat menggunakan video dalam pembelajaran antara lain melatih kemampuan dalam berkomunikasi, dapat menjelaskan mengenai suatu hal secara lengkap dan mendalam, dengan menggunakan video dalam pembelajaran penjelasan mengenai materi tersebut dapat diulang dimanapun dia berada, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan video (Jamaliyah, 2022), hal ini karena video pembelajaran dapat di putar kapan pun dan dimanapun pengguna berada baik melalui gadget,laptop dan sejenisnya.

Didalam pembelajaran penggunaan media yang dilakukan oleh guru akan dapat membangkitkan minat peserta didik sehingga memicu keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Pada penelitian ini minat yang berkaitan dengan pembelajaran adalah minat belajar. Berdasarkan observasi pada hari Rabu tanggal 6 Maret 2024,dikelas IV dengan guru kelas SMPN 1 Gempol,masih banyak permasalahan bahwa peserta didik belum secara langsung terlihat aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Diantaranya guru jarang menggunakan media pembelajaran.terutama dalam pembelajaran IPS guru di tuntut untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan,malas dan kurang aktif saat mengikuti proses belajar.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif,dimana penelitian tidak melakukan penelitian sendiri namun juga bekerjasama dengan guru kelas lainnya. Penelitian dilaksanakan di sekolah SMPN 1 Gempol. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024. Secara bertahap. Subyek merupakan semua peserta didik kelas VII D dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VII D SMPN 1 Gempol dengan jumlah 30 peserta didik.

Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini peneliti menguraikan sebagai berikut:

Siklus 1

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini dimulai dari mengajukan surat ijin observasi kepada guru pamong.kemudian peneliti bekerjasama dengan guru kelas menemukan masalah dan kemudian merancang tindakan yang dilakukan selanjutnya.

2. Tahap pelaksanaan Tindakan (*action*)

Tahap kedua penelitian ini adalah penerapan dari perencanaan yang sudah dibuat. Kegiatan guru pada tahap ini yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar yang telah direncanakan dalam beberapa siklus.

3. Tahap Pengamatan (*observation*)

Tahap ketiga penelitian adalah observasi,dimana pelaksanaan pengamatan oleh peneliti. Peneliti melakukan pengamatan ketika tindakan berlangsung,mencatat apa yang terjadi alam proses pembelajaran hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat serta hasil dari kegiatan pengamatan dapat dijadikan masukan saat guru melaksanakan suatu refleksi untuk perencanaan rencana ulang untuk masuk dalam siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Pada tahap refleksi melakukan Kegiatan yang analisis, dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang diperoleh selama proses pelaksanaan. Jika belum sesuai dengan indikator dan hasil yang

diinginkan, maka peneliti melanjutkan siklus berikutnya sehingga dapat mencapai hasil optimal dalam rangka meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini yang akan dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dan tes tulis. Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi berdasarkan observasi yang telah disusun dan dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran tersebut. Kemudian dengan menggunakan tes, tes adalah kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat yang dimiliki oleh peserta didik.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes tertulis. Lembar observasi dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran digital.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi minat belajar dan keaktifan peserta didik

No	Indikator	Jumlah Peserta didik terlihat mengikuti	Jumlah peserta didik tidak mengikuti
1.	Partisipasi aktif	14 peserta didik	11 peserta didik
2.	Inisiatif	14 peserta didik	11 peserta didik
3.	Konsistensi dalam melakukan tugas	13 peserta didik	12 peserta didik
4.	Keterlibatan dalam diskusi	14 peserta didik	11 peserta didik

Tabel di atas menjelaskan sebelum adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan media ajar digital berupa video pembelajaran dan games world wall. Dengan 14 peserta didik mengikuti proses pembelajaran dan 11 peserta didik tidak mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran digital

No	Indikator	Jumlah Peserta didik yang melakukan	Jumlah peserta didik tidak melakukan
1.	Tumbuhnya minat peserta didik dalam pembelajaran.	27 peserta didik	3 peserta didik
2.	Bertanya	15 peserta didik	15 peserta didik
3.	Menciptakan suasana belajar	27 peserta didik	3 peserta didik
4.	Terlihat tertarik dengan media	27 peserta didik	3 peserta didik
5.	Menggunakan media yang diberikan	27 peserta didik	3 peserta didik

Tabel di atas menjelaskan sesudah adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan media ajar digital berupa video pembelajaran dan games world wall. Dengan 27 peserta didik mengikuti proses pembelajaran dan 3 peserta didik tidak mengikuti proses pembelajaran.

Teknik analisis data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif deskriptif sederhana dengan persentase. Pengumpulan data analisis dimulai sejak awal sampai akhir. Hasil dari analisis data tersebut akan diuraikan oleh peneliti dengan kalimat yang berupa kalimat penjelasan. Metode deskriptif dapat Menurut (MARTIN, 2019) Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah dimana dapat menggambarkan keadaan subyek atau obyek dalam suatu penelitian.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian

Pada hari Rabu, 6 Maret 2024 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran yaitu pukul 07.00- 08.30 WIB. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 14 maret 2024. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pelajaran yaitu pukul 09.30-10.30 WIB. Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di SMPN 1 Gempol. Dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3.1 Data hasil minat belajar dan keaktifan peserta didik siklus I sebelum penerapan strategi pembelajaran menggunakan video pembelajaran dan games pembelajaran world wall.

No	Aspek indikator minat dan keaktifan	Interval nilai	Jumlah peserta didik	keterangan
1.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	85-90	5	Tuntas
2.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi	77-84	5	Tuntas
3.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	75-80	2	Tuntas
4.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	70-74	2	Tuntas
5.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	60-69	4	Tidak tuntas
6.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	50-60	6	Tidak tuntas
7.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	40-49	6	Tidak tuntas

Data nilai sebelum melakukan strategi pembelajaran menggunakan media digital

Tabel 3.2

Jumlah nilai	1976
Nilai tertinggi	89
Nilai terendah	40
ketuntasan	46.666 %
Tidak tuntas	53,333%

Dari tabel data nilai di atas telah diperoleh data peserta didik yang belum memenuhi KKM sebesar 53,333% dan yang telah memenuhi KKM sebesar 46.666 %. Nilai tertinggi adalah 90 sedangkan nilai terendah 40. Hal ini dapat dikatakan bahwa minat dan keaktifan peserta didik kurang, dikuatkan dengan data pada tabel 1 menjelaskan sebelum adanya strategi pembelajaran dengan menggunakan media ajar digital berupa video pembelajaran dan games *world wall*. Menurut (Nur Azizah Qodiriyah Zahro) Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan aplikasi *wordwall*, pernyataan tersebut juga didukung seperti yang diungkapkan (Sari, 2021) pada penelitiannya, bahwa *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik. Ada beberapa keunggulan penggunaan *wordwall* yaitu bebas untuk pilihan dasar dengan template yang beragam. Pada aplikasi *wordwall* juga ada permainan yang dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Selain itu *wordwall* juga ada kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, sehingga hal ini mempermudah peserta didik

yang mempunyai kendala pada jaringan dalam penelitiannya, media *wordwall* juga mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Kelebihan lain *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik. Ada beberapa kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Pada aplikasi ini permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun sejenisnya. Dari kelebihan-kelebihan tersebut media ajar *wordwall* dapat menarik minat peserta didik.

Selain media pembelajaran *word wall* penggunaan video pembelajaran saat proses belajar mengajar juga memiliki dampak yang positif. Menurut (Isnaini, 2023) Salah satu jenis media pembelajaran yang sekaligus menampilkan suara dan gambar adalah video pembelajaran. peserta didik dapat menonton dan mempelajari video pembelajaran baik disekolah ataupun saat dirumah dan dimanapun dia ingin belajar. Video pembelajaran ini dapat digunakan saat tatap muka atau saat pembelajaran dengan jarak jauh. Video pembelajaran mengandung banyak manfaat yang dapat meningkatkan minat dan motivasi serta keaktifan peserta didik. Keunggulan video pembelajaran antara lain kemampuan berkomunikasi, menjelaskan sesuatu secara mendalam dan kompleks, dapat diulang, dengan melihat video pembelajaran ini peserta didik dapat belajar secara mandiri dan dimanapun berada.

Saat proses pembelajaran IPS di kelas VII D SMPN 1 Gempol dengan minim pemanfaatan teknologi dan pemanfaatan media dihasilkan ada 14 peserta didik mengikuti proses pembelajaran dan 11 peserta didik tidak mengikuti proses pembelajaran. Artinya masih banyak peserta didik yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Dengan merujuk pada pernyataan (Nurfadhillah, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah di mengerti oleh peserta didik. Hal tersebut karena penyampaian materi tidak monoton, akan tetapi dapat ditunjang dengan berbagai media, baik berupa audiovisual maupun alat bantu yang lain, sehingga dalam proses transfer ilmu dan pengetahuan yang di salurkan dari guru pada peserta didik tersampaikan dengan cepat, dan daya serap terhadap materi meningkat. Jadi penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran secara interaktif. Dengan menggunakan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar dan keaktifan dari peserta didik, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada materi yang diberikan, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diberikan oleh gurunya. Maka dari itu dengan menggunakan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar dan keaktifan dari peserta didik, hal ini menjadi tinjauan untuk melakukan penelitian berikutnya dengan menggunakan media video pembelajaran dan games pembelajaran *world wall*. Kemudian hal ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melaksanakan siklus 2 agar lebih baik dalam melaksanakannya, sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS. Karena hasil dari peningkatan nilai belajar pada siklus 1 belum memenuhi kriteria keberhasilan, dimana pada siklus 1 nilai yang diperoleh belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum. Oleh karena itu peneliti melanjutkan pada siklus II.

1) Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi pelaksanaan pembelajaran guru juga dilakukan dari awal sampai akhir pertemuan pembelajaran guru dilakukan dari awal sampai akhir pertemuan pembelajaran. Adapun hasil observasi pelaksanaan sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama dan kedua guru melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan Modul ajar yang disusun oleh Guru. Guru membimbing peserta didik untuk belajar, dengan cara memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir menjawab pertanyaan. Dalam mengajar guru belum mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Pada saat mengajar Guru masih kurang memanfaatkan media yang ada seperti Hp siswa dan LCD. Diakhir pembelajaran guru mengulang materi pelajaran sebelum peserta didik mengerjakan soal evaluasi. Selanjutnya Guru melakukan penilaian selama proses pembelajaran. Berikut di bawah ini merupakan tabel hasil refleksi dari siklus 1.

Tabel 4. Hasil Refleksi siklus I

No	Temuan	Perbaikan
1.	Beberapa siswa saat pembelajaran masih banyak yang bicara sendiri.	Guru harus mencoba media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman generasi z, agar

		peserta didik tidak merasa bosan dan mengalihkan pada hal lain seperti bicara.
2.	Saat guru berbicara banyak yang bercanda dengan teman sebangku	Guru memisahkan peserta didik tersebut dengan teman lain pada saat pembelajaran berlangsung, atau Guru harus mencoba media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman generasi z, agar peserta didik tidak merasa bosan dan mengalihkan pada hal lain seperti bicara
3.	Saat guru memberikan tugas beberapa peserta didik tidak bisa mengerjakan sendiri, banyak yang masih bercanda dan mencontek temannya.	Guru berusaha mengulang materi lagi agar peserta didik lebih paham mengenai tugas yang diberikan guru.
4.	Saat guru mengintruksikan untuk berkelompok ada 2 peserta didik enggan melaksanakan	Guru berusaha melakukan pendekatan kenapa peserta didik tidak mau berkelompok.
5.	Banyak peserta didik yang kurang aktif saat proses belajar.	Memberikan tugas kepada peserta didik sebagai ketua kelompok, agar peserta didik tersebut lebih bertanggung jawab.

Peningkatan minat belajar pada siklus 1 sudah terlihat, akan tetapi masih belum optimal, hal ini dikarenakan masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai batas KKM yang sudah ditentukan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sudah cukup antusias akan tetapi ada juga beberapa peserta didik yang masih bercanda dan berbicara sendiri tidak mendengarkan penjelasan dari Guru, kemudian ada beberapa peserta didik Saat guru memberikan tugas, tidak bisa mengerjakan sendiri, banyak yang masih bercanda dan mencontek temannya. Saat guru mengintruksikan untuk berkelompok ada 2 peserta didik dengan melaksanakan dan banyak peserta didik yang kurang aktif belajar saat proses belajar. Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran sudah dilakukan. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan kegiatan pembelajaran pada siklus I, pada saat proses pembelajaran Guru membagikan media pembelajarannya yaitu media ajar melalui media digital dengan materi yang akan dipelajari.

Dari hasil refleksi, maka perlu diadakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I sehingga minat belajar lebih meningkat.

Pada hari Rabu tanggal 23 april 2024. pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Telah melaksanakan penelitian tindakan di kelas VII D SMPN 1 Gempol, berikut hasilnya:

Tabel 5.1 Data Hasil Minat Belajar peserta didik siklus II

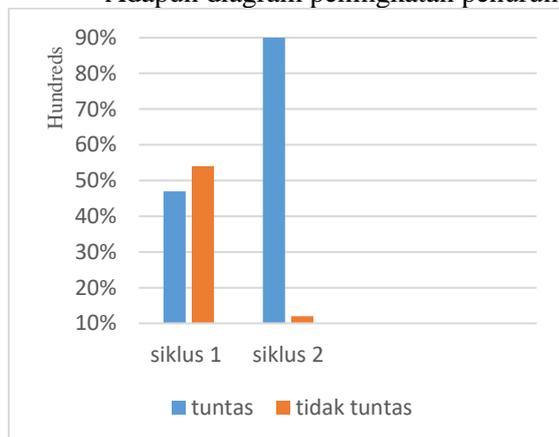
No	Aspek indikator Minat belajar	Interval Nilai	Jumlah peserta didik	keterangan
1.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi.	90-95	8	TUNTAS
2.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas,	80-89	10	TUNTAS

	terlibat dalam diskusi			
53.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi	70-79	9	TUNTAS
4.	Partisipasi, inisiatif, Konsistensi dalam melakukan tugas, terlibat dalam diskusi	66-69	3	TIDAK TUNTAS

Tabel 5.2 Data nilai sesudah melakukan strategi pembelajaran menggunakan media digital.

Jumlah nilai	2460
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	66
ketuntasan	90%
Tidak tuntas	10%

Adapun diagram peningkatan penurunan ketuntasan dan ketidak tuntas adalah sebagai berikut:



Siklus I

Siklus II

Gambar 1. Diagram batang peningkatan jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM dengan menggunakan media ajar video pembelajaran dan games pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh data bahwa nilai rata-rata Peserta 89.70%. Peserta didik yang belum memenuhi KKM adalah sebesar 10.3% dan yang sudah memenuhi KKM adalah sebesar 90%. Hal tersebut merupakan respon yang positif dengan adanya penerapan konsep mata pelajaran IPS di kelas IV dengan menggunakan media digital berupa video pembelajaran dan aplikasi world wall. Nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik juga meningkat dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 66. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan peserta didik yang semangat dalam mengikuti pelajaran, mereka menjadi aktif saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai dan tindakan pada siklus 2 ini mendapat respon yang baik oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan pencapaian sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yaitu $\geq 80\%$ peserta didik mendapatkan nilai yang memenuhi KKM pada mata pelajaran IPS ada 27 peserta didik. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa 89.70% telah memenuhi KKM. Dengan hasil ini penelitian dianggap telah berhasil dan dirasakan cukup dan tidak perlu menambah siklus untuk menambah siklus penelitian berikutnya.

Dengan menggunakan media digital hal tersebut dapat menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran yang kemudian rasa senang terhadap pelajaran tersebut dimunculkan dengan berbagai tingkah laku dengan tidak takut dalam mengikuti pembelajaran dan lebih percaya pada diri sendiri untuk

mengungkapkan pemikiran dan pendapat mereka berdasarkan apa yang ditampilkan di dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMPN 1 Gempol terlihat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran digital video pembelajaran dan aplikasi *word wall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terdapat dampak yang baik bagi peserta didik. Dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran memang dibutuhkan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi. Menurut (Nurfadhillah, 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah di mengerti oleh peserta didik. Penggunaan media digital dapat membantu konsentrasi dan fokus belajar peserta didik karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Seperti halnya dengan penggunaan *word wall* yang dapat meningkatkan minat belajar pada kelas VII D di SMPN 1 Gempol. Penerapan media aplikasi *Wordwall* seperti penggunaan kuis merupakan salah satu pilihan aplikasi yang digunakan dalam proses belajar, karena peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak hanya diam, fokus dan tidak hanya duduk saja. Segi pendidikan dari aplikasi *Wordwall* terdapat melalui permainan, sehingga pembelajaran dapat lebih terserap dan pemikiran lebih terasah. Permasalahan yang terkait kemandirian tentang menggali informasi dari beragam sumber dapat terpecahkan dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada proses pembelajaran (Aidah, 2022).

Menurut (Wafa', 2023) penerapan media video pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami secara transparan semua pelajaran yang diberikan sehingga terbentuk kepribadian diri yang lebih aktif dalam mengikuti pelajaran terutama pelajaran IPS. Selain itu, minat belajar peserta didik juga meningkat ketika menggunakan media video pembelajaran daripada menggunakan metode ceramah. Pernyataan ini memberikan simpulan yang dapat mendukung penggunaan media ajar video pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas.

Dengan menerapkan hasil penelitian menggunakan video pembelajaran dan aplikasi *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar yang lebih positif. Hal tersebut dapat dilihat pada proses pembelajaran serta meningkatkan nilai minat belajar peserta didik dari siklus 1 sampai dengan siklus 2. Data awal sesudah adanya tindakan pada siklus 1 diperoleh hasil dengan rata-rata 46.05 % dengan 46.666 % ketuntasan 14 peserta didik, dan belum tuntas ada 11 peserta didik atau 53,333%. Mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 89,70%, ketuntasan ada 27 peserta didik 90% dan yang belum tuntas ada 3 peserta didik atau 10% dengan demikian hal ini bisa dijadikan bukti bahwa dengan menggunakan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VII D.

Untuk ketidaktuntasan mengalami penurunan sebesar 10% dari tindakan siklus 1 ke siklus 2. Siklus 1 53,333% sedangkan siklus 2 turun menjadi 10%. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa dengan penggunaan media ajar video pembelajaran dan *word wall*, dapat menurunkan ketidaktuntasan belajar dan meningkatkan ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VII D.

Dengan penggunaan media video pembelajaran dan *word wall* dapat meningkatkan proses pembelajaran peserta didik di kelas IV D SMPN 1 Gempol menjadi lebih baik. Dengan demikian upaya untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dan games *wordwall* pada mata pelajaran IPS dikatakan berhasil. Dengan melihat dari data diagram peningkatan ketuntasan dari siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan dari 46.666 % menjadi 90 % dan dapat dikatakan berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah Minat belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran digital pada Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII D SMPN 1 Gempol. Meningkatnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari keaktifan peserta didik, pada saat guru menjelaskan materi dan menggunakan media ajar digital berupa video pembelajaran dan games pembelajaran. Adapun cara meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik pada saat belajar dengan menggunakan media ajar di antara lain:

1. Memakai video pembelajaran atau power point untuk menampilkan atau menjelaskan materi.
2. Mengemas Tugas dalam bentuk Permainan dengan menggunakan aplikasi online media pembelajaran seperti aplikasi *wordwall*.

3. Guru harus mencoba media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman generasi z, agar peserta didik tidak merasa bosan dan mengalihkan pada hal lain seperti bicara. Dalam mengajar selalu mengintegrasikan teknologi kepada peserta didik karena saat ini adalah zamannya generasi Z. Dimana generasi tersebut dalam kehidupannya menggunakan teknologi, karena mereka lahir saat perubahan zaman semakin canggih.

Dengan menerapkan cara demikian dan terlihat dari hasil penelitian kemungkinan besar media ajar yang berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dikelas.

Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Bagi para pendidik atau para guru agar pembelajaran dapat terselenggara dengan interaktif dan efektif juga bermakna maka guru harus menggunakan keterampilan mengajar dengan baik. Dalam mengajar perlu adanya suatu keterampilan hal ini bertujuan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hal ini berarti semakin banyak penguasaan keterampilan saat mengajar yang dikuasai oleh guru akan mempermudah untuk melakukan proses belajar-mengajar menjadi lebih baik. seorang guru Selain memperhatikan aspek keterampilan mengajar, guru harus memperhatikan penggunaan media ajar, kualitas materi dan bahan ajar, dan sistem pembelajaran agar kualitas pembelajaran yang baik dan berkualitas dapat tercapai.

Guru harus terus mengupgrade diri dan mengikuti perkembangan zaman agar pembelajaran yang di berikan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sebagai guru dapat menggunakan media ajar digital pada pembelajaran IPS dengan menggunakan video pembelajaran atau media lainnya yang terintegrasi dengan teknologi, seperti menggunakan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik di dalam proses belajar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan sebelum pelaksanaan penelitian membuat perencanaan yang matang terlebih dahulu. Hal lainnya, peneliti dapat memperluas hasil penelitian ini sehingga penelitian ini akan lebih baik lagi dan dapat bermanfaat bagi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada dosen pembimbing Dr. Aida Kurniawati, S.Pd., M.Si dan Dra. Wiwik Setyowati selaku guru pamong, dimana mereka telah mendukung dan mengarahkan kami dengan baik untuk menulis jurnal artikel dengan judul "PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS VII D SMPN 1 GEMPOL DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN APLIKASI *WORD WALL*", sehingga jurnal artikel ini dapat selesai dengan baik. Saya selaku penulis berharap agar jurnal artikel ini dapat bermanfaat untuk penelitian dan pengembangan pendidikan selanjutnya.

Daftar pustaka

- Aidah, N. a. (2022). Analisis penggunaan aplikasi word wall pada SD Negeri Ciracas 05 pagi. *Jurnal Pendidikan*, 161–174.
- Apriyanto1, N. D. (2020). ANALISIS PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN. *jurnal neraca*, vol.4, 98.
- Christina Ginting1, R. S. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada. *Jurnal Yudistira* .
- Isnaini, S. N. (2023). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Volume 7, No. 1*, 44.
- Jamaliyah, R. &. (2022). Implementasi Video Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas xi man purworejo. *Jurnal Equation*, 41–50.
- MARTI'IN. (2019). ANALISIS TENTANG RENDAHNYA MINAT BELAJAR.
- Nur Azizah Qodiriyah Zahro. (n.d.). penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Vol 2 No 2*, 6597.
- Nurfadhillah, S. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM . 254.

- Sari, P. M. (2021). elatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru sdit Al-Kahfi. 195-199.
- Septy Nurfadhillah. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol,3, 249.
- Setyorini, D. (2023). Meningkatkan Minat Dengan Menggunakan Media wordwall kelas 4 di Sekolah Dasar. 26.
- Surajiyo1*, R. W. (2021). HUBUNGAN ILMU PENGETAHUAN DENGAN TEKNOLOGI.
- Wafa', N. (2023). upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui video pembelajaran pada pelajaran ips di mtsn 10 nganjuk. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, Vol.3, No.2, 123.
- Wulandari1*, L. (2023). Upaya meningkatkan minat belajar melalui model pembelajaran Teams games tournamen pada mata pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar di bantul. *Vol. 2 , No. 2*.