

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



OLEH :

FAHMI ABDILLAH

1810130110014

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2023

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

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

Fahmi Abdillah

1810130110014

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

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

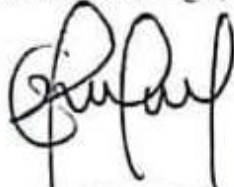
Disusun Oleh:

Fahmi Abdillah

1810130110014

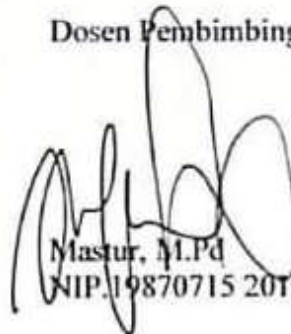
Telah Memenuhi Syarat Dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Untuk
Dilaksanakaln Ujian Skripsi Bagi Yang Bersangkutan

Dosen Pembimbing I,



Monry Praick N.G. Ratumbusang, M.Pd
NIP. 19821124 200812 1 004

Dosen Pembimbing II,



Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 201903 1 013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M. Pd
NIP. 19581111 198403 1 005

HALAMAN PENGESAHAN

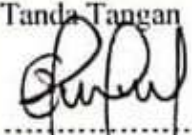

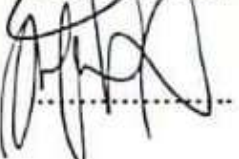
**PEMANFAATAN MEDIA INTERKTIF BERBASIS *WORD WALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MAHASISWA EKONOMI
FKIP ULM MATA KULIAH EKONOMI KREATIF**

Disusun Oleh:
Fahmi Abdillah
1810130110014

Telah disetujui untuk sidang pada tanggal:


.....

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	tanggal
Monry Fraick N.G.Ratumbuysang, M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji		14 DEC 2023
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Penguji Utama		19 APR 2024
Mastur, M.Pd Pembimbing/Angota Penguji		06 JUN 2024

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M. Pd
NIP. 19581111 198403 1 005

HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN

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

Disusun Oleh:
Fahmi Abdillah
1810130110014

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi:
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
tanggal Juni 2023

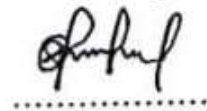
TIM PENGUJI

Nama/Pejabat

Tanda Tangan

tanggal

Monry Fraick N.G.Ratumbusang, M.Pd
Pembimbing/Ketua Penguji



14 DEC 2023

Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M. Pd
Penguji Utama



19 APR 2024

Mastur, M.Pd
Pembimbing/Anggota Penguji

06 JUN 2024

Mengetahui
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Pertama Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang betanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahmi Abdillah

NIM : 1810130110014

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Media Interktif Berbasis *Word Wall* Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Ekonomi
Fkip Ulm Mata Kuliah Ekonomi Kreatif

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, Juni 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Fahmi Abdillah

NIM: 1810130110014

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

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media belajar interaktif yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Permasalahan ini memicu peneliti untuk mencari solusi terhadap permasalahan tersebut yang dimana bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, terciptanya suasana kelas yang aktif dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif, (2) Untuk mengetahui bagaimana Efektifitas media interaktif berbasis *word wall* untuk meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa ekonomi FKIP ULM mata kuliah Ekonomi Kreatif. Penelitian pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* tipe *one groub pretest-posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemanfaatan media interaktif berbasis *word wall* dapat mningkatkan hasil belajar mahasiswa ekonomi FKIP ULM pada mata kuliah ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media interaktif berbasis *word wall* pada mata kuliah ekonomi kreatif layak digunakan sebagai media pembelajaran. Rekomendasi pada penelitian ini adalah agar pendidik dapat memanfaatkan media interaktif berbasis *word wall* untuk proses pembelajaran, untuk peneliti selanjutnya agar menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Kata Kunci : Pemanfaatan, media interaktif, *word wall*, ekonomi kreatif

***THE USE OF WORD WALL BASED INTERACTIVE MEDIA TO IMPROVE
LEARNING OUTCOMES FOR ECONOMICS STUDENTS AT FKIP ULM
CREATIVE ECONOMICS COURSES***

ABSTRACT

Lack of utilization of interactive learning media used by educators in the learning process, causing low student learning outcomes. This problem triggers researchers to find solutions to these problems which aim to improve student learning outcomes, create an active and effective classroom atmosphere. The purposes of this study were (1) to find out the use of word wall-based interactive media to improve the learning outcomes of economics students at FKIP ULM in the Creative Economy course, (2) to find out how the effectiveness of word wall-based interactive media was to improve learning outcomes for economics students at FKIP ULM Creative Economy course. This word wall-based interactive media utilization research uses quantitative research methods, the type of research used in this study is a pre-experimental design type one group pretest-posttest. The results of this study show that the use of word wall-based interactive media can improve the learning outcomes of FKIP ULM economics students in creative economics courses. Based on the results of the study, word wall-based interactive media in creative economics courses is appropriate for use as learning media. The recommendation in this study is that educators can utilize word wall-based interactive media for the learning process, for future researchers to make this research a reference so that it can be developed even better.

Keywords: *Utilization, interactive media, word wall, creative economy*

MOTTO

“Allah Tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kemampuannya”.

(QS. AL BAQARAH 286)

“Bagaikan besi yang tebal, apabila ditangan pendai besi yang handal, maka besi tersebut akan tipis dan tajam”

(Ratumbuysang)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena asa pertolongan dan izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dalam rangka menyelesaikan pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN BISNIS *ONLINE* MATERI *WEBSITE* PEMASARAN DENGAN PERANGKAT *MOBILE* ”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh derajat Sarjana Teknologi Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan di prodi Teknologi Pendidikan FKIP.
5. Dosen pembimbing akademik, Rafiudin, M.Pd yang selalu mendorong dan memberikan motivasi mahasiswanya untuk lulus dengan baik.
6. Dosen pembimbing I skripsi, Monry Fraick N.G.Ratumbuysang, M.Pd yang selalu mendorong dan memberikan semangat dorongan dan bimbingan mahasiswanya untuk lulus dengan baik.

7. Dosen pembimbing II skripsi, Mastur, M.Pd yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah memberikan ilmu pengajaran, motivasi, serta berkontribusi besar dalam kelancaran penelitian dalam penyelesaian skripsi.
9. Seluruh *staff* dan admin Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah banyak membantu khususnya pada administrasi untuk kelancaran pembuatan proposal penelitian.
10. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman dekat yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun tidak menyurutkan harapan penulis bahwa proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia ilmu pengetahuan.

Banjarmasin

Fahmi Abdillah

NIM: 1810130

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Pengertian Teknologi Pendidikan	8
B. Teknologi Pendidikan Kawasan	9
C. Kawasan Pemanfaatan	11
D. Media Interaktif	12
E. <i>Word Wall</i>	14
F. Ekonomi Kreatif	15
G. Hasil Belajar	16
H. Penelitian Yang Relevan	22
I. Kerangka Berfikir	23
BAB III.....	26
METODOLOGI PENELITIAN.....	26

A. Metode dan Jenis Penelitian	26
B. Definisi Operasional Variabel	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian	28
D. Populasi dan Sampel	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Instrumen Penelitian	32
G. Analisis Peningkatan Belajar	34
H. Teknik Analisis Data	35
BAB IV.....	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil penelitian	41
B. Pelaksanaan Pembelajaran	51
C. Pembahasan	62
BAB V.....	64
KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel Hasil Belajar Menurut Bloom	17
Tabel Indikator Hasil Belajar Ekonomi Kreatif	28
Tabel Teknik N-Gain Score	34
Tabel Kreteria Analisis Data dan Hasil Tes	34
Tabel Kreteria Kelayakan Produk	36
Tabel Langkah-Langkah Persiapan Penelitian	40
Tabel Langkah-Langkah Pemanfaatan Penelitian	40
Tabel Langkah-Langkah Analisis Data	40
Tabel Hasil Validasi Ahli Instrumen	56
Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel Hasil Uji Coba Produk	58
Tabel Perhitungan N-Gain	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka berpikir	25
----------------------------------	----