

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *WORDWALL*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL BANJAR PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS**

**Denada Ardi Julya Citra¹, Muhammad Rahmattullah², Baseran Nor³, Monry Fraick
Nicky Gillian Ratumbusang⁴**
Universitas Lambung Mangkurat^{1,2,3,4}
e-mail: 2210113220005@mhs.ulm.ac.id

Diterima: 30/04/2026; Direvisi: 16/05/2026; Diterbitkan: 20/05/2026

ABSTRAK

Pembelajaran ekonomi pada materi permintaan dan penawaran uang di tingkat SMA masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya minat belajar, kurangnya keterlibatan peserta didik, serta kesulitan memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak dan kurang kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Banjar serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Banjarbaru dengan melibatkan 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validitas sebesar 87% dari ahli materi dengan kategori sangat valid dan 79,5% dari ahli media dengan kategori valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 87,67% pada uji lapangan terbatas dan 87,92% pada uji lapangan operasional dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran ekonomi yang interaktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.


Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall, Kearifan Lokal Banjar*

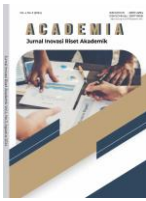
ABSTRACT

Economics learning on the topic of money demand and supply at the senior high school level still faces various challenges, including low learning interest, limited student engagement, and difficulties in understanding abstract and less contextual economic concepts. This study aimed to develop interactive learning media based on Wordwall integrated with Banjar local wisdom and to examine its validity and practicality in economics learning. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D development model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The research was conducted with 35 eleventh-grade social studies students at SMA Negeri 5 Banjarbaru. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, and documentation. The results showed that the media obtained a validity score of 87% from material experts categorized as very valid and 79.5% from media experts categorized as valid. The practicality test results obtained percentages of 87.67% in the limited field trial and 87.92% in the operational field trial, both categorized as very practical. The Wordwall-based interactive learning media integrated with Banjar local wisdom was considered feasible to be used as an alternative economics learning media that is interactive, contextual, and capable of increasing student engagement in the learning process.

Keywords: *Interactive Learning Tool, Wordwall, Banjar Local Wisdom*

Copyright (c) 2026 ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik

 <https://doi.org/10.51878/academia.v6i2.10871>



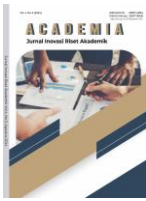
PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi di tingkat SMA memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti permintaan dan penawaran uang, inflasi, serta aktivitas ekonomi masyarakat. Pemahaman konsep tersebut diperlukan agar peserta didik mampu berpikir kritis dalam menghadapi berbagai persoalan ekonomi di lingkungan sekitarnya. Implementasi Kurikulum Merdeka juga menuntut proses pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Putri et al., 2025). Kenyataannya, pembelajaran ekonomi masih menghadapi berbagai kendala yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi secara optimal. Kesulitan belajar sering muncul karena materi yang dipelajari bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna (Agnesti & Amelia, 2021).

Minat belajar peserta didik menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran ekonomi di sekolah. Rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif, sulit berkonsentrasi, dan kurang termotivasi dalam memahami materi pembelajaran (Muliani, 2022). Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran ekonomi, terutama pada peserta didik jenjang SMA yang masih menunjukkan antusiasme belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung (Harefa et al., 2025). Aktivitas pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah membuat peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru tanpa keterlibatan yang optimal dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menarik sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan (Rahmawati & Lutfi, 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah. Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall* yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif dan kuis interaktif. Penggunaan media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton (Kusnadi & Azzahra, 2024). *Wordwall* juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi, sehingga peserta didik lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran (Mumtazah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi, kondisi pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Banjarbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Pada materi permintaan dan penawaran uang, pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan buku teks, sehingga peserta didik cenderung hanya menerima materi secara pasif. Penggunaan sumber belajar berbasis buku teks secara dominan dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara monoton (Tolingguhu et al., 2024). Materi ekonomi yang bersifat abstrak juga menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami hubungan konsep ekonomi dengan kondisi kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMA Negeri 5 Banjarbaru.



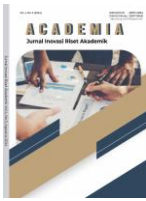
Proses pembelajaran yang dikaitkan dengan kearifan lokal memiliki potensi untuk menjadikan materi pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman kehidupan peserta didik. Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret karena materi dikaitkan dengan kondisi sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Pendekatan etnopedagogi dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa pemanfaatan kearifan lokal dapat memperkuat pemahaman peserta didik sekaligus menanamkan nilai budaya dalam proses pendidikan (Priyatno et al., 2025). Kearifan lokal masyarakat Banjar juga mengandung berbagai nilai sosial dan ekonomi yang relevan dengan materi ekonomi, seperti aktivitas perdagangan pada pasar terapung, nilai kejujuran, serta budaya gotong royong dalam kegiatan ekonomi masyarakat (Prastitasari et al., 2025). Pengintegrasian unsur budaya lokal melalui media digital dapat membantu peserta didik memahami materi ekonomi secara lebih kontekstual sekaligus meningkatkan kepedulian terhadap budaya daerah yang dimiliki (Rahmawati & Pratama, 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang dipadukan dengan kearifan lokal Banjar dalam pembelajaran ekonomi pada materi permintaan dan penawaran uang. Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif tanpa mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran ekonomi. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai media penguatan budaya lokal dalam lingkungan pendidikan. Pengintegrasian budaya Banjar dalam media pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep ekonomi melalui konteks kehidupan nyata yang mereka kenal sehari-hari. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar pada materi permintaan dan penawaran uang kelas XI IPS SMA Negeri 5 Banjarbaru serta menguji tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran ekonomi di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS SMA Negeri 5 Banjarbaru dengan melibatkan 35 peserta didik sebagai subjek penelitian. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dengan integrasi kearifan lokal Banjar pada materi permintaan dan penawaran uang. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pemilihan model ini didasarkan pada langkah pengembangan yang sistematis sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kurikulum, identifikasi kebutuhan pembelajaran, observasi proses pembelajaran ekonomi, serta wawancara dengan guru dan peserta didik untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap *design* dilakukan dengan merancang isi materi, tampilan media, penyusunan kuis interaktif *Wordwall*, serta pengintegrasian unsur kearifan lokal Banjar ke dalam materi pembelajaran. Tahap *develop* meliputi proses pembuatan media, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan saran validator, serta pelaksanaan uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan operasional untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas melalui implementasi media dalam kegiatan pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS.



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas media dari ahli materi dan ahli media serta data kepraktisan media berdasarkan respons peserta didik menggunakan skala Likert. Wawancara dilakukan dengan guru ekonomi dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait kebutuhan pembelajaran dan penggunaan media. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase untuk menentukan kategori validitas dan kepraktisan media, sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil penelitian yang diperoleh dari data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

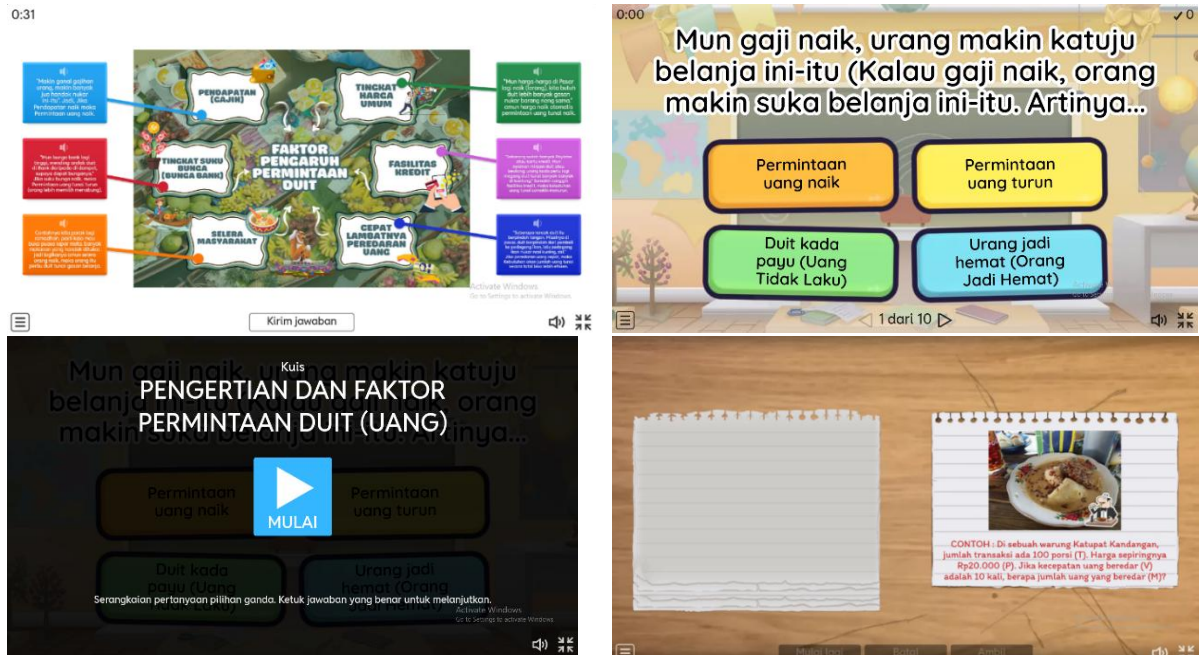
Hasil

Tahap perancangan media pembelajaran dilakukan dengan menyusun materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran ekonomi kelas XI IPS pada materi permintaan dan penawaran uang. Materi yang dikembangkan dalam media *Wordwall* disusun secara sistematis agar peserta didik dapat memahami konsep secara bertahap, mulai dari konsep dasar hingga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi juga diintegrasikan dengan unsur kearifan lokal Banjar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Setiap materi dirancang dalam bentuk aktivitas interaktif dan permainan edukatif agar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun materi pokok yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pokok Media Pembelajaran

No.	Materi Pokok
1	Pengertian Permintaan dan Penawaran Uang
2	Faktor - Faktor Yang Memengaruhi Permintaan dan Penawaran Uang
3	Jenis-Jenis Uang
4	Teori Tentang Permintaan dan Penawaran Uang
5	Contoh Kegiatan Permintaan dan Penawaran Uang Dalam Kehidupan Sehari-hari Berbasis Kearifan Lokal

Tabel 1 merupakan materi pada media pembelajaran ini yang dirancang secara ringkas namun komprehensif, dimulai dari pemahaman dasar mengenai permintaan dan penawaran uang sebagai konsep ekonomi. Selanjutnya, peserta didik diperkenalkan pada berbagai faktor yang memengaruhi keduanya, seperti tingkat pendapatan, suku bunga, dan kebijakan pemerintah, sehingga dapat memahami pergerakan uang dalam perekonomian. Materi juga meliputi jenis-jenis uang untuk memperluas wawasan peserta didik mengenai bentuk dan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari, serta dilengkapi dengan teori-teori yang relevan guna memperkuat pemahaman konseptual. Sebagai penguatan, disajikan contoh-contoh nyata berbasis kearifan lokal Banjar agar peserta didik mampu mengaitkan konsep ekonomi dengan praktik yang mereka temui di lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami.



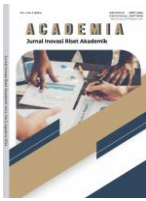
Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

Gambar 1 menunjukkan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yang dikembangkan untuk materi permintaan dan penawaran uang. Media dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan memadukan unsur warna, gambar, serta aktivitas interaktif untuk meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif membantu peserta didik memahami konsep ekonomi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Unsur kearifan lokal Banjar juga diintegrasikan ke dalam tampilan dan isi media sehingga peserta didik dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Desain media yang sederhana dan mudah dioperasikan diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Ahli (%)		Rerata Skor (%)	Kategori
		1	2		
1.	Penyajian	85	85	85	Sangat Valid
2.	Akurasi Konsep	84	93	88	Sangat Valid
3.	Relevansi Konteks	70	100	85	Sangat Valid
4.	Bahasa	90	90	90	Sangat Valid
Hasil Akhir				87	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, media pembelajaran interaktif *Wordwall* yang dikembangkan memperoleh penilaian “sangat valid” dengan skor rata-rata 87%, yang menunjukkan bahwa materi tersebut disusun secara sistematis, akurat, dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Peringkat tinggi pada aspek penyajian dan bahasa menunjukkan bahwa materi tersebut mudah dipahami oleh peserta didik, sedangkan aspek akurasi konseptual mencerminkan kesesuaian konten dengan teori ekonomi yang benar. Selain itu, relevansi kontekstual yang tinggi



menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal berhasil mendukung hubungan antara materi dan pengalaman kehidupan nyata peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Ahli (%)		Rerata Skor (%)	Kategori
		1	2		
1.	Tampilan Visual	55	100	77,5	Valid
2.	Navigasi	55	95	75	Valid
3.	Interaktivitas	70	100	85	Sangat Valid
4.	Konsistensi	60	100	80	Valid
5.	Kualitas Teknik	60	100	80	Valid
Hasil Akhir				79,5	Valid

Berdasarkan Tabel 3, media pembelajaran interaktif *Wordwall* memperoleh skor rata-rata 79,5% dan dikategorikan sebagai “valid”, yang menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dalam hal penyajian visual, navigasi, interaktivitas, konsistensi, dan kualitas teknis. Aspek interaktivitas dikategorikan sebagai “sangat valid,” yang mencerminkan bahwa fitur-fitur media tersebut secara praktis mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, aspek tampilan visual dan navigasi, yang masuk dalam kategori “valid,” menunjukkan bahwa media tersebut sudah cukup baik, meskipun masih memerlukan penyempurnaan untuk penggunaan yang optimal.

Tabel 4. Hasil Uji Lapangan Terbatas

No.	Aspek	Hasil Penilaian Peserta Didik (%)	Kategori
1	Penggunaan	87	Sangat Praktis
2	Pembelajaran	89,6	Sangat Praktis
3	Pemahaman	84,8	Sangat Praktis
4	Kemenarikan	89,3	Sangat Praktis
Hasil Akhir		87,67	Sangat Praktis

Tabel 4, media pembelajaran interaktif *Wordwall* meraih skor rata-rata 87,67% kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan alat ini mudah digunakan dan disambut baik oleh para peserta didik. Skor tinggi dalam kategori pembelajaran dan keterlibatan mencerminkan kemampuan alat ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan tidak monoton. Selain itu, aspek pemahaman, kategori “sangat praktis”, menunjukkan bahwa penggunaan platform ini memfasilitasi pemahaman materi yang lebih praktis bagi peserta didik.

Tabel 5. Hasil Uji Lapangan Operasional

No.	Aspek	Hasil Penilaian Peserta Didik (%)	Kategori
1	Penggunaan	87,61	Sangat Praktis
2	Pembelajaran	88,68	Sangat Praktis
3	Pemahaman	88,11	Sangat Praktis
4	Ketertarikan	87,28	Sangat Praktis
Hasil Akhir		87,92	Sangat Praktis



Pada Tabel 5, hasil uji lapangan operasional menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* meraih skor rata-rata 87,92% pada kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan secara praktis dalam konteks pembelajaran di dunia nyata. Peringkat tinggi di semua aspek seperti kegunaan, pembelajaran, pemahaman, dan keterlibatan mencerminkan bahwa alat ini tidak hanya mudah dioperasikan tetapi juga mendorong keaktifan peserta didik dan memfasilitasi pemahaman materi. Temuan ini menunjukkan bahwa desain media interaktif dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik.

Pembahasan

Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Banjar

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran ekonomi kelas XI IPS serta memiliki keterkaitan yang jelas dengan materi permintaan dan penawaran uang. Aspek penyajian, akurasi konsep, relevansi konteks, dan penggunaan bahasa memperoleh penilaian yang baik karena materi disusun secara sistematis dan mudah dipahami peserta didik. Integrasi unsur kearifan lokal Banjar dalam media juga membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep ekonomi dengan kehidupan sehari-hari. Kevalidan materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan isi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi di sekolah.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 79,5% dengan kategori valid. Penilaian tersebut mencerminkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, konsistensi, dan kualitas teknis dalam pembelajaran. Aspek interaktivitas memperoleh kategori sangat valid karena fitur-fitur permainan edukatif pada *Wordwall* mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan media yang memadukan unsur visual dan aktivitas interaktif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran ekonomi yang lebih inovatif dan interaktif.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Penelitian Anugrah et al. (2022) menunjukkan bahwa media *Wordwall* berbasis game edukasi memperoleh kategori sangat valid dari ahli materi dan ahli media karena memiliki desain menarik dan mampu meningkatkan interaktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian Latifa & Dewi (2024) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada mata pelajaran ekonomi dinilai layak digunakan karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Qomaria et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih efektif melalui aktivitas interaktif. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.

Kevalidan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesesuaian antara desain media dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam



penelitian ini dirancang dengan tampilan sederhana, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA. Penelitian Sufi et al. (2024) menjelaskan bahwa media *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi karena mampu membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran ekonomi dapat mendukung keterlibatan peserta didik melalui kombinasi media interaktif dan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif (Ermawati & Gumilar, 2024). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis *Wordwall* dapat membantu menciptakan pembelajaran ekonomi yang lebih menarik dan tidak monoton bagi peserta didik. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini juga mengintegrasikan unsur kearifan lokal Banjar sehingga materi ekonomi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dikaitkan dengan realitas sosial budaya di lingkungan peserta didik. Keunggulan tersebut menjadikan media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Pembelajaran Ekonomi

Hasil uji lapangan terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar memperoleh persentase kepraktisan sebesar 87,67% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik serta mampu mendukung proses pembelajaran ekonomi secara lebih efektif. Aspek penggunaan memperoleh penilaian tinggi karena media memiliki tampilan sederhana, navigasi yang jelas, dan aktivitas pembelajaran yang mudah dipahami peserta didik. Kategori sangat praktis pada aspek pembelajaran dan kemenarikan menunjukkan bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dapat membantu peserta didik lebih fokus dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji lapangan operasional juga menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan adanya konsistensi tingkat kepraktisan media ketika digunakan pada jumlah peserta didik yang lebih besar dalam situasi pembelajaran nyata. Aspek penggunaan, pembelajaran, pemahaman, dan ketertarikan memperoleh hasil yang tinggi karena media mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun aktif dalam kegiatan pembelajaran kelas. Media yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif membuat peserta didik lebih mudah memahami materi permintaan dan penawaran uang yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami. Integrasi unsur budaya lokal Banjar juga membantu peserta didik mengaitkan konsep ekonomi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kepraktisan media pembelajaran *Wordwall* dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Amril et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media *Wordwall* memperoleh kategori sangat praktis karena mudah digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penelitian Marensi dan Syahza (2023) juga menjelaskan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan tidak monoton. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong peserta



didik untuk aktif selama proses pembelajaran. Kepraktisan media tidak hanya ditentukan oleh kemudahan penggunaan, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut terlihat dari antusiasme peserta didik selama mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif pada media *Wordwall*.

Kepraktisan media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar dalam penelitian ini ditunjukkan melalui kemudahan penggunaan media oleh peserta didik pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung. Media dapat dioperasikan dengan mudah karena memiliki tampilan yang sederhana, navigasi yang jelas, serta penyajian materi yang terstruktur. Selain itu, pengintegrasian kearifan lokal Banjar membantu peserta didik memahami materi permintaan dan penawaran uang melalui contoh aktivitas ekonomi yang dekat dengan lingkungan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Kondisi tersebut mendukung penggunaan media secara lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media *Wordwall* mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran ekonomi melalui penyajian materi yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik (Maulana et al., 2023; Meiriza, 2025).

Kepraktisan media pembelajaran juga terlihat dari kemampuannya dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran ekonomi secara lebih mudah. Penyajian materi yang disertai aktivitas interaktif membantu peserta didik memahami konsep permintaan dan penawaran uang melalui proses belajar yang lebih konkret dan tidak hanya berfokus pada teori. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena materi disampaikan melalui aktivitas yang lebih interaktif dan kontekstual (Melindawati, 2023; Mukarramah & Riadin, 2022). Media *Wordwall* juga meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik karena mampu memperjelas pemahaman konsep melalui latihan dan evaluasi berbasis permainan (Nasution et al., 2025; Minarta & Pamungkas, 2022). Penggunaan media interaktif dalam penelitian ini membuat peserta didik lebih mudah memahami hubungan antara teori ekonomi dengan situasi kehidupan sehari-hari yang disajikan melalui unsur kearifan lokal Banjar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Banjar pada materi permintaan dan penawaran uang kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Banjarbaru dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 79,5% dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar peserta didik.

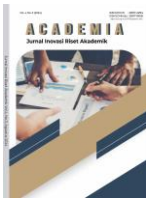
Hasil uji kepraktisan pada uji lapangan terbatas memperoleh persentase sebesar 87,67% dan uji lapangan operasional memperoleh persentase sebesar 87,92% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berbasis kearifan lokal Banjar mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran ekonomi. Pengintegrasian unsur budaya lokal Banjar juga membantu peserta didik memahami konsep ekonomi secara lebih kontekstual melalui keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan



sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran ekonomi yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesti, Y., & Amelia, R. (2021). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Perbandingan dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 311-320. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.664>
- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593-9607. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2927>
- Anugrah, A., Istingsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>
- Ermawati, S., & Gumilar, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Berbantuan Media *Wordwall* Random Cards untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024). *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 889-898. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2684>
- Harefa, A. K., Gowasa, W., & Halawa, A. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Toma. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 691-698. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/7310>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Ekonomi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8362-8376. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8738>
- Marensi, V., & Syahza, A. (2023). The Effectiveness Of Using Word Wall-Based Learning Media In Increasing Students' learning Activities On Economy Learning Subjects At SMA PGRI Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 7(2), 407-415. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i2.9165>
- Maulana, A. R., Susilawati, S., Bayani, F., Hidayati, F., & Parawirda, H. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Yadinu Masbagik. *Educatio*, 18(2), 435-442. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.34214>
- Meiriza, M. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game pada Website *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan TA 2024/2025. *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)*, 9(2), 203-209. <https://doi.org/10.33087/sjee.v9i2.241>
- Melindawati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran



- Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 5(2), 153-160. <https://doi.org/10.17509/jpei.v5i2.62167>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Mukarramah, M., & Riadin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 53-61. <https://doi.org/10.33084/neraca.v8i1.4365>
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan *Wordwall* sebagai game edukasi untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 159-169. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1905>
- Nasution, D. Z. P., Siregar, A., Larasati, N., Loi, K., Anggraini, T., Ananda, R., & Suryanti, N. (2025). Penggunaan Media Belajar *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X 2 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 16 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(02), 216-225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6142>
- Prastitasari, H., Putra, E. C. S., Jannah, F., Annisa, M., Aliya, A. R., & Habibi, M. F. N. (2025). Nilai-Nilai Sosial Dalam Budaya Sungai Banjarmasin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 237-245. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34156>
- Priyatno, O. H., Galih, I., Mardiani, F., & Nadilla, D. F. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Suku Osing Dalam Pembelajaran Ips: Studi Analisis Etnopedagogi Di Smp. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 894-911. <https://doi.org/10.58917/ajjes.v4i2.265>
- Putri, M. E., Zuhuda, R., & Putri, D. A. E. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.18099>
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544-552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Rahmawati, A., & Pratama, R. (2025). Penerapan pendidikan multikultur dengan media digital untuk pemberdayaan nilai lokal di sekolah. *Jurnal Dinamika Pendidikan Islam*, 1(2), 35-46. <https://doi.org/10.55981/dinamika.2025.v1i2.73>
- Rahmawati, D., & Lutfi, L. (2024). Analisis Penerapan Metode Ceramah dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman Materi Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat di Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23573/0>
- Sufi, A. A., Asriati, N., & Syahrudin, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMA. *Jurnal Edukasi Ekonomi*, 8(1), 52-57. <https://doi.org/10.26418/jee.v8i1.77782>
- Tolingguhu, K., Panigoro, M., Bahsoan, A., Mahmud, M., & Toralawe, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Sumber Belajar Berbasis Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Damhil Education Journal*, 4(2), 91-102. <http://dx.doi.org/10.37905/dej.v4i2.2491>