

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Society 5.0 adalah tahapan revolusi industri yang kini sedang berlangsung. Era digital seperti sekarang ini, teknologi sudah merambah ke dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang pesat sehingga sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Anak-anak dibesarkan di lingkungan yang dikelilingi oleh berbagai perangkat teknologi seperti komputer, *smartphone*, dan tablet. Pemanfaatan teknologi digital, memberikan banyak perbaikan dan kemudahan yang bisa dilakukan. Layanan kini terhubung ke sistem internet secara luas dan cepat serta efisien. Hidup menjadi lebih sederhana dan mudah.

Menurut data Badan Pusat Statistik, antara tahun 2020 sampai 2022, penduduk Indonesia mengalami peningkatan pesat dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Persentase masyarakat yang menggunakan gawai semakin bertambah hingga mencapai 67,88% pada tahun 2022. Penggunaan internet juga meningkat seiring dengan penggunaan ponsel, terlihat peningkatan persentase dari 53,73% pada tahun 2020 menjadi 66,48% pada tahun 2022.¹ Berdasarkan pernyataan di atas terlihat jelas bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan sangat pesat setiap tahunnya. Perkembangan teknologi tersebut berdampak pada segala bidang kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan.

¹ Tim Penyusun, *Statistik Indonesia 2023 Statistical Yearbook of Indonesia 2023*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2023), h. 470-471.

Faktor kunci dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas adalah pendidikan. Pendidikan merupakan fondasi utama dalam perkembangan masyarakat dan peradaban manusia. Siswa yang mempunyai pendidikan yang bermutu akan lebih mampu memahami gagasan dan kemampuan yang diperlukan pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu fasilitas yang diberikan oleh pendidikan bermutu. Pendidikan yang bermutu telah mampu memberikan fasilitas-fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi telah muncul sebagai salah satu mesin utama dibalik transformasi sosial, ekonomi, dan budaya di era modern. Pendidikan teknologi penting untuk diberikan pada masyarakat agar dapat memanfaatkan peluang dan kesulitan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi yang pesat.

Pendidikan di era ini diharapkan mampu memberikan kemajuan secara teknologi tanpa mengesampingkan peran guru dalam memberikan pengajaran moral dan keteladanan kepada peserta didik. Pada proses belajar mengajar, siswa bisa berinteraksi langsung dengan robot yang diciptakan khusus untuk menggantikan guru atau dikontrol oleh guru dari jarak jauh. Bukan tidak mungkin proses pembelajaran bisa terjadi dimana saja, kapan saja, dengan atau tanpa bimbingan guru.² Meski demikian, robot atau teknologi lainnya tidak akan mampu mengambil alih tugas seorang guru karena pendidik tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga menginspirasi, peduli terhadap

² Komang Novita Sri Rahayu, "Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0", *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1, 2021, h. 93.

pertumbuhan siswanya, dan mampu menjalin hubungan emosional yang bermakna dalam proses belajar mengajar.

Sekolah dan tenaga pendidik tentu saja mempunyai peranan yang sangat penting. Kegiatan pembelajaran saat ini tidak terbatas pada satu sumber saja, terutama buku. Pendidik harus mampu dalam menyampaikan pembelajaran dari berbagai sumber lainnya. Contohnya media sosial internet.³ Selain itu, kini banyak menggunakan komputer dan *smartphone* proses evaluasi yang biasanya menggunakan soal-soal di atas kertas. Sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi, media pembelajaran kini juga semakin beragam. Media pembelajaran yang tersedia pada masa lalu hanya berupa bahan-bahan cetak seperti buku teks, lembar kerja, modul, majalah, dan buku siswa lainnya. Saat ini media pembelajaran daring berbasis *game online*, *website*, dan aplikasi banyak digunakan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kualitas pembelajaran memiliki dampak yang menojol dalam kapasitas berpikir peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas menekankan pada kemampuan analitis, berpikir kritis, dan kreatif di samping hafalan fakta dan konsep. Argumentasi yang kuat, tantangan yang menantang, dan pemahaman mendalam terhadap suatu mata pelajaran, semuanya dapat dikembangkan oleh siswa yang memiliki pengalaman belajar yang baik. Sehingga, guru harus mampu merancang pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan minat siswa, dan memahami kebutuhan individu mereka. Oleh karena itu, kualitas

³ Marianus Subandowo, "Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0", *SAGACIOUS: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, Vol. 9 No. 1, 2022, h. 26

pembelajaran yang tinggi adalah kunci untuk mempersiapkan generasi yang memiliki keterampilan berpikir kritis.

Salah satu mata pelajaran yang secara khusus membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis adalah Matematika. Sebagai landasan untuk memahami konsep-konsep ilmiah, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, dan memecahkan masalah, mata pelajaran matematika memegang peranan besar pada sistem pendidikan. Selain dimanfaatkan pada kehidupan sehari-hari, matematika juga digunakan sebagai landasan bagi banyak cabang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada realitanya, terdapat banyak tantangan yang dapat menghambat pembelajaran matematika. Ketakutan adalah salah satu tantangan utama yang dihadapi peserta didik saat pembelajaran matematika. Banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sukar dan menakutkan. Kecemasan ini dapat membuat peserta didik kurang minat untuk belajar. Siswa harus memiliki minat yang cukup tinggi untuk mengatasi kendala tersebut.

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai macam unsur, antara lain dorongan internal dan dorongan eksternal seperti penghargaan dan tekanan dari orang lain. Peserta didik akan lebih fokus, gigih, dan antusias dalam belajar ketika mereka terdorong untuk melakukannya. Di sisi lain, meskipun siswa mempunyai potensi yang diperlukan, kurangnya minat dapat menghalangi mereka untuk memahami dan menguasai materi. Oleh sebab itu, penting adanya media pembelajaran yang cocok untuk mendorong minat belajar peserta didik.

Media mempunyai peranan yang menonjol pada suatu proses pembelajaran sehingga tercipta media yang beragam serta banyaknya modernisasi dari media. Menurut Sudjana, proses kegiatan pembelajaran harus mencakup kegiatan dan media yang dapat mendukung keterlibatan dan minat belajar peserta didik di samping kontak verbal antara guru dan siswa.⁴ Penafsiran diatas selaras dengan pendapat Kemp dan Dayton, yang mana penggunaan media di dalam kelas bisa menjadikan pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik. Selain minat belajar, media juga dapat dikaitkan dengan menarik perhatian siswa, menggugah rasa ingin tahu mereka dan membuat mereka berpikir, menyampaikan pesan yang jelas dan konsisten, dan membuat perubahan gambar menjadi menarik.⁵

Media pembelajaran terdapat beragam jenis, diantaranya adalah media pembelajaran berbasis *game*. Menurut Jasson, *game* adalah suatu sistem atau program yang bisa dioperasikan oleh satu atau lebih pemain. Tujuan *game* ini adalah untuk mencapai kemenangan dengan mengontrol objek pada *game* untuk mendapatkan skor atau hasil yang diharapkan.⁶ Tampilan *game* bisa dibuat lebih menarik dengan memadukan teks, grafik, animasi, audio, dan video (multimedia). Selain itu, *game* dibuat agar terlihat seperti siswa sedang bertarung melawan teman sebaya atau bahkan guru, sehingga akan mendorong peserta didik untuk melakukan yang terbaik dan menang. Pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan keterlibatan dan

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai., *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002).

⁵ Kemp. Jerrold E, Deane K. Dayton, *Perencanaan dan Produksi Media Pembelajaran*, (New York: Harper dan Row, 1985).

⁶ Jasson, *Role Playing Game (RPG) Maker*, (Jakarta: Andi Publisher, 2009).

minat siswa, memudahkan visualisasi materi, dan menumbuhkan kemandirian siswa.⁷

Belajar sembari bermain selalu menjadi perhatian serius bagi para tenaga pendidik sebab bisa berdampak positif dalam menyegarkan suasana belajar. Akan tetapi, seringkali hal ini tidak didukung dikalangan tertentu sebab dianggap bisa mengakibatkan *game* yang lebih menonjol dibandingkan proses pembelajaran sebenarnya. Padahal *game* dirancang untuk merangsang minat belajar, mempertajam perhatian siswa, dan meningkatkan hasil belajar yang menyenangkan. Permainan pada pembelajaran sering disebut dengan belajar berbasis *game* edukatif. Istilah ini dipakai untuk membandingkan *game* yang berhubungan dengan olahraga menggunakan *game* yang dibuat khusus untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, *game* edukatif adalah teknik pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan pengembangan sikap dan keterampilan dalam keadaan yang menyenangkan.⁸ *Game* edukatif merupakan salah satu media interaktif yang mampu memberikan peserta didik lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif dengan memadukan belajar dengan bermain. Media interaktif sendiri adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai jembatan antara pendidik dan siswa dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia yang

⁷ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012) h. 3.

⁸ Alfa Reza Silvia Putri, Gamaliel Septian Ailanda, "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* PEKA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Pecahan", *Efektor*, Vol. 7 No 2, 2020, h. 110.

menyenangkan sehingga dapat merangsang motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.⁹

Salah satu media belajar interaktif berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar yakni media *Wordwall*. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang bisa diterapkan pada proses evaluasi atau penilaian. Media ini menawarkan kuis berbasis *game* yang dapat dilihat melalui komputer atau *smartphone*. Media ini menyajikan berbagai *template game* menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dengan menyesuaikan dengan topik yang akan dibahas. Media *Wordwall* memiliki banyak keunggulan, termasuk menarik secara visual, mudah digunakan, mudah beradaptasi untuk digunakan di dalam kelas, serta mendorong keterlibatan dan keikutsertaan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya dimanfaatkan di sekolah. Salah satunya yakni di MI Miftahul Huda Ngreco. Dari hasil observasi yang dilaksanakan di kelas IV-A MI Miftahul Huda pada Selasa, 12 September 2023 ditemukan bahwa siswa terlihat kurang semangat dalam pembelajaran Matematika hal ini dapat dibuktikan dengan perilaku peserta didik yang ramai sendiri, tampak bosan serta tidak dapat konsentrasi mendengar penjelasan guru. Siswa juga sering mengantuk, ngobrol atau sibuk dengan aktivitas lain seperti, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, makan, bahkan tidak jarang siswa izin ke toilet untuk sekedar keluar. Terkadang guru menyisipkan waktu untuk permainan seperti tebak gambar, jawab cepat, atau

⁹ M. Bagus Ainun Najib, Punaji Setyosari, Yerry Soepriyanto, "Multimedia Interaktif Untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan", *Jurnal Kajian Teknoogi Pendidikan*. Vol. 1 No. 1, 2018, h. 31.

sejenisnya untuk menghilangkan rasa bosan, namun ketika guru mulai menjelaskan siswa kembali kurang antusias belajar.

Selain itu, hasil wawancara bersama guru kelas IV-A menjelaskan bahwa sejauh ini peserta didik pada proses pembelajarannya hanya memanfaatkan media permainan *offline*, seperti tebak gambar, jawab cepat, *spinner*, dan sebagainya, yang mana permainan tersebut dapat digunakan sebagai daya tarik ketika siswa sudah mulai bosan, namun kurang adanya media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong proses pembelajaran. Padahal keberadaan media pembelajaran ini sangat diperlukan pada proses pembelajaran, apalagi untuk mata pelajaran Matematika yang dianggap sulit sebab banyak rumus dan terlihat rumit. Disisi lain, sekolah sudah mempunyai komputer, LCD, *sound system*, bahkan internet *wifi* yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun teknologi tersebut masih dimanfaatkan untuk pembelajaran TIK saja, sedangkan pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika media tersebut belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan belum adanya bahan ajar atau media untuk memanfaatkan teknologi tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa meskipun perkembangan teknologi terjadi lebih cepat dari sebelumnya, dan media pembelajaran yang tersedia semakin banyak, beberapa lembaga salah satunya MI Miftahul Huda Ngreco tetap mengajarkan matematika tanpa menggunakan alat pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan bosan dalam belajar. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game*, atau kuis yang memadukan

game dengan pengajaran matematika, akan menjadi solusi yang berhasil dalam situasi ini. Media semacam ini mempunyai kekuatan untuk menjadikan pembelajaran lebih seru dan menarik bagi siswa, sehingga dapat marangsang minat mereka untuk belajar. Selain itu, strategi pembelajaran berbasis teknologi dapat membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi rintangan masa depan yang semakin digital.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media *Wordwall* berbasis *game* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media *Wordwall* berbasis *game* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Wordwall* berbasis *game* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Wordwall* berbasis *game* untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan dalam bentuk media *Wordwall* berbasis *game* pada pembelajaran matematika kelas IV di MI Miftahul Huda diantaranya:

1. Media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* dirancang menggunakan *website* resmi *wordwall* yang bisa diakses dengan laman <https://wordwall.net>.
2. Media pembelajaran evaluasi berupa *game*. Tersedia dalam bentuk *website* dan aplikasi.
3. Media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* yang dikembangkan bisa diakses menggunakan semua jenis perangkat yang telah terhubung dengan internet
4. Produk yang diciptakan berisi kuis atau soal dengan visualisasi dan audio *game* interaktif yang menarik.
5. Materi ajar yang disajikan yakni materi kalimat matematika dan perhitungannya

6. Game interaktif yang akan dibuat menyesuaikan jenis soal yang telah ditentukan sebelumnya dengan berbagai pertimbangan seperti panjang atau tidaknya jawaban dan lain-lain.
7. Alur permainan media *Wordwall* ini siswa dapat mengakses *link* yang dibagikan guru menggunakan komputer yang tersedia di sekolah, kemudian siswa dapat mulai *log in* dengan mengisi nama, setelah itu *game* bisa dimainkan.
8. *Game* dapat diatur untuk diberikan waktu terbatas atau tidak, sehingga bisa digunakan sesuai kemampuan siswa.
9. Media *Wordwall* ini bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran individu, kelompok, atau mandiri di rumah.
10. Media ini dilengkapi dengan video pembelajaran sebagai media untuk menyalurkan materi pada siswa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Segi Teoretis
 - a. Penelitian ini penting dilakukan karena temuan-temuan yang diperoleh diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam hal pemanfaatan media.
 - b. Penelitian ini penting dilakukan karena hasil pengembangan media interaktif berbasis *game* ini diharapkan mampu menjadi dasar untuk menumbuhkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan dapat memberikan kelancaran pada proses pembelajaran.

- c. Penelitian ini penting dilakukan guna menambah studi literatur yang telah dilakukan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber penelitian selanjutnya.

2. Segi Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian ilmiah.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini penting dilakukan dengan tujuan untuk mendorong minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbasis *game*, dimana dalam media ini berisi latihan soal yang disajikan dalam bentuk *game* edukatif secara jelas dan ringkas.

c. Bagi Guru

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan inovasi dan variasi berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* berbasis *game* ini diharapkan dapat memudahkan proses belajar mengajar bagi guru, khususnya dalam mengukur kemampuan siswa atau evaluasi.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini penting dilakukan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk mendukung sarana dan prasarana agar minat belajar

siswa dapat meningkat, hal ini juga akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media *Wordwall* pada mata pelajaran Matematika.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut beberapa asumsi dan keterbatasan yang menjadi landasan dari penelitian pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* ini diantaranya:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian sekolah sudah mempunyai fasilitas komputer yang memadai dan dibantu dengan adanya *wifi/hotspot* area.
- b. Mayoritas peserta didik dan pendidik mampu menggunakan komputer dan internet dengan baik.
- c. Media *Wordwall* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, baik dalam pembelajaran tatap muka, *online* atau secara daring.
- d. Media ini bisa dimanfaatkan untuk semua topik dan mata pelajaran, tidak terbatas pada mata pelajaran Matematika saja.
- e. Media *Wordwall* dapat menarik perhatian siswa karena berbasis *game* interaktif yang dapat dimainkan langsung oleh siswa, selain itu, tampilan gambar dan animasi dapat menjadi salah satu daya tarik siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media *Wordwall* ini hanya bisa dimanfaatkan apabila terhubung dengan koneksi internet, sehingga jaringan internet yang baik sangat diperlukan.

- b. Media ini hanya terbatas digunakan untuk latihan soal atau kuis, tidak dapat digunakan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi.
- c. Materi yang disajikan terbatas pada materi kalimat matematika dan perhitungannya.

G. Penelitian Terdahulu

1. Menurut penelitian yang dilakukan Ditania Oktariyanti, Aren Frima, dan Riduan Febriandi (2021) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar, menyatakan bahwa penelitian ini bermaksud untuk membuat media pembelajaran *online* yang valid dan bermanfaat bagi siswa Kelas IV SD Negeri 58 Lubuklinggau berbasis *Wordwall Educational Games* dengan pokok bahasan Indahnnya Kebersamaan. Jenis yang penulis gunakan adalah *Research and Development* (Pengembangan) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan validitas dan kegunaan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 58 Lubuklinggau yang bertemakan Indahnnya Kebersamaan. Konfirmasi para ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan penafsiran agak tinggi merupakan indikasi akan hal tersebut. Temuan validasi ahli secara umum berada pada rentang baik, yaitu cukup tinggi. Sementara itu, uji praktikalitas respon guru dan uji praktikalitas tatap muka dan kelompok kecil dinilai sangat praktis.¹⁰

¹⁰ Ditania Oktariyanti, Aren Frima, Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 5, 2021.

2. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan Amril, Yulia Darniyanti, dan Desi Rahmadani Sapitri (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar menyatakan bahwa tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran berbasis wordwall untuk pembelajaran IPA di SDN 37/II Pasar Lubuk Landai dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menginspirasi siswa untuk berprestasi dalam belajar. Jenis penelitian ini yang digunakan untuk jenis penelitian adalah *Research and Develepment* (R&D) model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Temuan studi ini menunjukkan tingginya efektivitas media belajar berbasis *Wordwall*, yang telah dicoba dan dievaluasi di kelas. Hal ini terlihat dari lembar keefektifan yang telah dikuasai siswa tentang media pembelajaran berbasis *Wordwall*, dimana mereka memperoleh penilaian sebesar 85,18% dengan kategori sangat efektif.¹¹
3. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan Sumilah, Retno Danu Rusmawati, dan Harwanto (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Wordwall* untuk Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Paket A PKBM Al Hasyimi II menyatakan bahwa dengan bantuan media interaktif seperti

¹¹ Amril, Yulia Darniyanti, dan Desi Rahmadani Sapitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", *Journal of Social Science Research*, Vol. 3 No. 3, 2023.

Wordwall, penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan siswa yang belum tamat kelas 1 konsep perkalian serta teknik perhitungan yang benar. Untuk menumbuhkan pola pikir yang lebih kritis dan kreatif pada siswa selama menempuh pendidikan, maka perlu dilakukan adopsi gerakan *Wordwall* dalam pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini terutama berlaku pada materi perkalian matematika yang berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model penelitian Borg & Gall. Temuan penelitian menunjukkan bagaimana media pembelajaran multimedia interaktif *wordwall* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pendidikannya. Hal ini ditunjukkan dengan partisipasi siswa dalam menanggapi pertanyaan media pembelajaran multimedia interaktif *wordwall*. Selain itu, terlihat dari kemampuan siswa dalam menanggapi pertanyaan guru terhadap materi yang dibahas.¹²

4. Masih pada pembahasan yang sama, penelitian yang dilakukan Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, dan Moh. Irawan Zain (2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara menyatakan bahwa penelitian ini tujuannya adalah untuk mengetahui proses pendidikan pengembangan materi pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* untuk siswa kelas VI IPS, serta kelayakan media tersebut untuk siswa kelas VI SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian ini yaitu

¹² Sumilah, Retno Danu Rusmawati, Harwanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif *Wordwall* untuk Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Paket A PKBM Al Hasyimi II", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4 No. 2, 2023.

Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara dapat memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukatif untuk pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa tahap I yang memperoleh nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 960 termasuk dalam kriteria sangat baik karena sebesar 96 dengan persentase rata-rata sebesar 96%. Begitu pula pada uji coba tahap II siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar (\bar{X}) sebesar 980 yang termasuk dalam kriteria sangat baik karena sebesar 98 dengan persentase rata-rata sebesar 98%.¹³

5. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Agus Wildan, Suherman, dan Isti Rusdiyani (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar, menyatakan bahwa tujuan utama penelitian ini ada dua, yaitu: (1) membuat media pembelajaran GAULL (*Wordwall Educational Games*); dan (2) menilai kemandirian, kelayakan, dan validitas media GAULL dalam pembelajaran geometri. Penelitian ini menggunakan paradigma ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut hasil penelitiannya: GAULL merupakan *game wordwall* edukasi berbasis *website* yang menggabungkan *PowerPoint* dengan link. Diproduksi dengan dua tujuan: (1) memenuhi kriteria validitas dengan

¹³ Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, Moh. Irawan Zain, "Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara", *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 3, 2022.

validasi ahli materi sebesar 88% dan validasi ahli media sebesar 90%); (2) praktis (mendapat nilai 90%); dan (3) efektif (mendapat skor 0,93).¹⁴

6. Menurut penelitian yang dilakukan Irwana Salsabilah, Nasaruddin, & Syamsuryani Eka Putri Atjo (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD INPRES BTN IKIP I Kota Makassar menyatakan bahwa untuk mengetahui layak tidaknya pembelajaran multimedia interaktif matematika bagi siswa kelas IV SD INPRES BTN IKIP I Kota Makassar menjadi tujuan penelitian ini.. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan sangat layak untuk digunakan, berdasarkan temuan analisis data uji *alpha* dan *betha*. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi lebih lanjut bagi penelitian-penelitian selanjutnya dan terbukti inovatif dalam penciptaan media pembelajaran, khususnya multimedia pembelajaran interaktif.¹⁵

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Ditania Oktariyanti, Aren Frima, dan Riduan Febriandi,	- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media	- Focus penelitian yang digunakan yakni siswa kelas IV di	Orisinalitas penelitian yang menjadi kebaruan dalam

¹⁴ Agus Wildan, Suherman, Isti Rusdiyani, “Pengembangan Media GAULL (*Game Edukasi Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 7 No. 2, 2023.

¹⁵ Irwana Salsabilah, Nasaruddin, Syamsuryani Eka Putri Atjo, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD INPRES BTN IKIP I Kota Makassar”, *Jurnal Metafora Pendidikan*, Vol. 1 No.1, 2023, h. 64.

	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnyanya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar, 2021</i>	berbasis teknologi atau <i>game</i> , yakni menggunakan <i>Wordwall</i> . - Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (RnD).	SDN 58 Lubuklinggau. - Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Tematik Tema Indahnyanya Kebersamaan.	penelitian ini diantaranya: - Media yang dikembangkan merupakan media interaktif berbasis <i>game</i> yang disebut media <i>Wordwall</i> - Variabel terikat yang digunakan yakni minat belajar - Mata pelajaran yang dikaji adalah mata pelajaran Matematika - Fokus penelitiannya di MI Miftahul Huda Ngreco - Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip.
2.	<i>Amril, Yulia Darniyanti, dan Desi Rahmadani Sapitri, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar, 2023</i>	- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media yang berbasis <i>game</i> , yakni menggunakan <i>Wordwall</i> . - Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (RnD).	- Variabel terikat yang digunakan yakni motivasi belajar. - Mata pelajaran yang dikaji yakni menggunakan mata pelajaran IPA. - Fokus penelitiannya berfokus pada siswa kelas V SDN 37/II Pasar Lubuk Landai	
3.	<i>Sumilah, Retno Danu Rusmawati, dan Harwanto, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Wordwall untuk Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Paket A PKBM Al Hasyimi II, 2023</i>	- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran multimedia interaktif, yakni menggunakan <i>Wordwall</i> . - Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Matematika. - Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (RnD).	- Fokus penelitiannya yakni siswa <i>Paket A PKBM Al Hasyimi II</i> . - Variabel terikat yang digunakan yakni percepatan kemampuan berhitung.	
4.	<i>Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, dan Moh. Irawan Zain, Pengembangan Media</i>	- Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis <i>game</i> ,	- Fokus penelitiannya yakni siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara,	

	<i>Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara, 2022</i>	<p>yakni menggunakan <i>Wordwall</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Penelitian dan Pengembangan (RnD), 	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran IPS
5.	<i>Agus Wildan, Suherman, dan Isti Rusdiyani, Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar, 2023</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media berbasis <i>game</i> edukasi, yakni menggunakan <i>Wordwall</i>. - Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang - Metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian dan pengembangan (RnD) 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitiannya yakni siswa kelas 5 SDIT Bina Insani
6.	<i>Irwana Salsabilah, Nasaruddin, & Syamsuryani Eka Putri Atjo, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar, 2023</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran yang dikaji yakni mata pelajaran Matematika. - Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus penelitiannya yakni siswa kelas IV SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar - Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media interaktif yakni aplikasi <i>Puzlearn</i>.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan aktivitas ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan konsep dan teori ilmiah yang sudah ada untuk menumbuhkan ciri, keunggulan, serta penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada atau untuk menciptakan teknologi baru.
2. Media pembelajaran adalah semua hal yang bisa dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima untuk memusatkan perhatian siswa, menggugah emosinya, dan membangkitkan minatnya terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas.
3. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lainnya. Menariknya lagi, selain memungkinkan pengguna mengakses media yang sudah dibuat melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas.
4. Minat belajar merupakan kecenderungan atau ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap suatu bidang pelajaran, topik, atau aktivitas pembelajaran tertentu. Hal ini melibatkan motivasi internal yang mendorong seseorang untuk belajar, mengeksplorasi, dan memperoleh pengetahuan atau keterampilan baru dalam bidang yang diminatinya.
5. Pembelajaran Matematika merupakan proses dimana siswa mengkaji simbol-simbol matematika secara berulang-ulang untuk mengembangkan pengetahuan matematika yang dikaji secara terampil dan cerdas.