

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan Pendidikan di Indonesia tidak dapat lepas dari pedoman yang digunakan, yakni kurikulum. Kurikulum diperlukan agar pendidikan dapat fokus pada tujuan yang sama. Kurikulum di Indonesia selalu mengalami perubahan dikarenakan menyesuaikan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang sesuai dengan zaman dan terus dikembangkan sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa guna membangun kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di masa kini dan masa depan. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong inovasi, pemikiran kritis, dan kolaborasi di antara siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa akan lebih banyak terlibat dalam proses belajar yang aktif dan kreatif. Mereka akan didorong untuk mengeksplorasi minat pribadi mereka, mengembangkan proyek-proyek berbasis kegiatan, dan belajar melalui pengalaman nyata di dunia nyata. Kurikulum ini menekankan pentingnya pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi antar disiplin ilmu.

Pada implementasi Kurikulum Merdeka siswa diberi kebebasan untuk menggali topik-topik yang menarik bagi mereka, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi secara mandiri. Hal ini mendorong mereka untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menganalisis informasi dengan kritis, dan mengembangkan pemikiran yang lebih kreatif. Oleh karena itu Kurikulum

Merdeka disebut dengan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga siswa dapat mengeksplorasi dan mengkonsolidasikan keterampilan pembelajaran.¹

Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang digunakan demi terwujudnya suatu tujuan pembelajaran.² Pembelajaran yang baik adalah proses belajar yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan minat belajar siswa, dimana proses belajar tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut serta aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa dapat dengan aktif membangun pengetahuannya sendiri dan dapat mengembangkan kecerdasan emosi, dimana siswa akan lebih banyak mendapatkan pengalaman yang membuat pembelajaran tersebut lebih bermakna atau berkesan. Pembelajaran yang berkesan bagi siswa tidak terlepas dari komponen-komponen yang harus dirancang oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang dinilai penting penggunaannya sebagai alat bantu belajar siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran karena sebagai alat bantu penyampaian informasi kepada siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.³

¹ Cecep Abdul Muhlis Suja'i, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Membangun Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Nurul Qomar', *HASBUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2023): 147–70.

² Ahdar Djamaluddin and Wardana, 'Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis' (Parepare, Indonesia: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 13.

³ Nizwardi Jalinus, 'Media Dan Sumber Pembelajaran' (Jakarta: Kencana Press, 2016), 14.

Media pembelajaran interaktif adalah penyatuan antara teks, suara, gambar, video, dan animasi. Komponen yang ada dalam media pembelajaran interaktif diharapkan mampu memberikan interaksi kepada pengguna dan materi yang disajikan lebih menarik daripada buku.⁴ Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi dan mengerjakan soal evaluasi. Media pembelajaran interaktif dapat mendorong dan merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga siswa mampu menikmati proses belajar yang menyenangkan, praktis dan efektif.⁵

Minat belajar adalah dorongan psikis yang mendorong siswa untuk mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga siswa secara aktif dan senang melakukannya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri sendiri, hal itu merupakan rasa suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruhnya. Apabila hubungan tersebut semakin kuat atau dekat, maka semakin besar minat belajar siswa. Menurut Slameto indikator minat belajar ada empat (4), yaitu ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa, perhatian siswa, dan perasaan senang.⁶

Web wordwall yang diterapkan sebagai variasi media pembelajaran, tentu akan meningkatkan minat belajar siswa. *Web wordwall* adalah suatu media berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis tes yang

⁴ S Anggraini et al., 'How to Improve Critical Thinking Skills and Spatial Reasoning with Augmented Reality in Mathematics Learning', *Journal of Physics: Conference Series* 1581, no. 1 (2020): 1–9, <https://doi.org/doi.org/10.1088/1742-6596/1581/1/012066>.

⁵ Masni V. Situmorang and Winda Purba, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Biologi Terhadap Hasil Belajar', *JUBIOKU Jurnal Biologiku* 3, no. 1 (2020): 14–26.

⁶ Slameto, 'Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya' (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 180.

menyenangkan. Dimana dengan adanya *web wordwall* berbasis *gamifikasi* yang tentunya interaktif, terdapat format kuis yang bervariasi, terdapat sistem umpan balik instan yang mana nantinya dapat membantu siswa untuk memantau kemajuan mereka dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Umpan balik instan juga dapat memicu refleksi dan kemampuan berpikir siswa.

Peneliti melakukan observasi sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan siswa, agar nantinya penelitian yang dikembangkan tepat dan relevan, sehingga hasil akhirnya dapat efektif ketika diberikan kembali kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti dengan guru IPA MTsN 6 Nganjuk yang dapat dilihat di lampiran 6. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di MTsN 6 Nganjuk belum sepenuhnya diterapkan oleh guru. Guru IPA di MTsN 6 Nganjuk lebih banyak menggunakan metode ceramah dan sesekali melakukan praktikum di laboratorium IPA. Menurut guru IPA di MTsN 6 Nganjuk metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif, dikarenakan jika guru menggunakan metode yang berbeda dapat membuat siswa bingung dan butuh waktu untuk penyesuaian.

Penggunaan buku paket sebagai bahan ajar utama dapat dipahami oleh siswa, akan tetapi juga ada beberapa siswa yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut terkait materi yang disampaikan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan hanyalah buku paket atau lembar kerja saja, sehingga siswa membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang ada di kelas. Siswa juga kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru selama proses belajar berlangsung.

Dalam wawancara tersebut guru juga memaparkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini disampaikan oleh guru bahwa nilai ulangan harian atau *pretest-posttest* siswa 40% di bawah KKM, sedangkan KKM di MTsN 6 Nganjuk pada mata pelajaran IPA adalah 75. Menurut guru MTsN 6 Nganjuk materi yang susah atau butuh pemahaman lebih adalah materi klasifikasi makhluk hidup. Materi klasifikasi makhluk hidup ada materi yang mencakup pengelompokan makhluk hidup berdasarkan karakteristik tertentu, seperti kingdom, filum, kelas, dan seterusnya. Kadang-kadang materi ini bisa terasa rumit bagi siswa, terutama jika hanya disampaikan melalui metode ceramah tradisional.

Hasil observasi dengan siswa tentang analisis kebutuhan mengemukakan bahwa 86,2% siswa menjawab guru sering menggunakan metode ceramah, dan 65,5% siswa menjawab jika guru mapel IPA tidak menggunakan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran. Dan 75,9% siswa menjawab penjelasan dari guru belum cukup dipahami oleh siswa, dikarenakan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru IPA di MTsN 6 Nganjuk hanya satu kali menggunakan *e-learning* sebagai tempat pengumpulan kuis.

Kurangnya minat belajar siswa juga menjadi permasalahan berdasarkan hasil pra-penelitian. Hal ini dibuktikan sesuai dengan salah satu indikator minat yaitu adanya rasa suka atau ketertarikan dengan jawaban siswa bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif akan membuat belajar IPA menjadi lebih paham dan menyenangkan (tidak membosankan). Hal ini dikarenakan kurangnya pengembangan media pembelajaran yang dapat berguna untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah ada, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*, materi yang disajikan dalam bentuk aplikasi yang mudah digunakan siswa, dan juga latihan soal yang dikemas dalam bentuk *web wordwall* yang tentunya interaktif dan menyenangkan akan membuat siswa lebih tertarik dan temotivasi untuk mempelajari materi yang dianggap sulit atau membosankan jia diajarkan secara konvensional. Dan tentunya juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan dari media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang akan dikembangkan adalah terdapat video pembelajaran dan latihan soal pada setiap sub materi yang dapat menunjang pembelajaran siswa.

Berdasarkan uraian di atas teori belajar yang cocok dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* adalah teori belajar konstruktivisme. Dimana teori belajar konstruktivisme adalah pendekatan atau perspektif dalam bidang pendidikan yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman baru. Konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa secara aktif terlibat dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan informasi, pengalaman, dan lingkungan sekitar mereka.⁷

Hal ini sejalan dengan implementasi pengembangan media yang akan dilakukan, dimana siswa akan belajar dengan sendiri setelah memakai media

⁷ Suparlan, 'Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran', *Islamika* 1, no. 2 (2019): 79–88, <https://doi.org/doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*, guru hanya mengarahkan cara pemakaian dan merefleksikan hasil pengetahuan siswa setelah memakai media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dengan valid?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis pada materi klasifikasi makhluk untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Jelas dan rapi dalam penyajian media
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang dikembangkan menggunakan huruf yang jelas dan gambar yang dapat membantu siswa memahami materi klasifikasi makhluk hidup.
 - b. Desain visual media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* ditata sedemikian rupa agar rapi dan mudah digunakan oleh siswa.
2. Menarik minat siswa
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dapat menarik minat siswa karena berbasis *web wordwall* dan terdapat pilihan opsi dalam penggunaannya.
 - b. Media pembelajaran berbasis *web wordwall* yang dikembangkan terdapat video pembelajaran dan latihan soal pada setiap sub materi yang dapat menunjang pembelajaran siswa.
3. Sesuai dengan materi yang diajarkan
 - a. Materi yang diangkat dalam media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* sudah melalui validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media.

b. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang dikembangkan dilengkapi dengan materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, video pembelajaran singkat, soal evaluasi pada setiap sub materi dan soal evaluasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik.

4. Memiliki kualitas yang baik

a. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dibuat dengan bantuan aplikasi *smartapp creator*.

b. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* sebelum digunakan oleh siswa terlebih dahulu melalui proses validasi oleh validator ahli untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan baik dan layak.

c. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*.

5. Ukuran media pembelajaran sesuai dengan lingkungan belajar

Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang telah dikembangkan memiliki sifat mudah digunakan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alat untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang layak dan efektif di dalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* ini, siswa akan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup.
- b. Meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran klasifikasi makhluk hidup.
- c. Dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- d. Melatih siswa dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi kepada guru dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian siswa serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan program pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai di masa yang akan datang.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan baru terhadap perkembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar siswa ini adalah:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang melandasi penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan minat belajar siswa.
- b. Dapat memberikan variasi dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.
- c. Kelas VII-2 belum menerima materi klasifikasi makhluk hidup dengan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian ini memfokuskan pengembangan produk media pembelajaran, yakni media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*.
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* yang dikembangkan hanya memuat materi klasifikasi makhluk hidup yang didasarkan pada kurikulum merdeka.
- c. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas VII-2 MTsN 6 Nganjuk
- d. Penelitian dilaksanakan di MTsN 6 Nganjuk kelas VII-2 dengan jumlah 20 siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang secara tidak langsung berkaitan dengan pembahasan dengan penelitian peneliti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Web Wordwall* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.”

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Alpian, Harja Santana Purba, dan Andi Ichsan Mahardika yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan model *Discovery Learning* untuk siswa SMP/MTs kelas VII. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *web* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mudah digunakan oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-Gain yang telah dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest* yang memperoleh skor 0,46 dengan kriteria sedang.⁸

Kedua, penelitian oleh Hesti Gustini, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim tentang efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* pada materi pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* pembelajaran yang telah dilakukan efektif dalam proses pembelajaran dan berhasil dengan klasifikasi tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*

⁸ Muhammad Alpian, Harja Santana Purba, and Andi Ichsan Mahardika, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dengan Model Discovery Learning Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VII’, *Computer Science and Education Journal* 3, no. 1 (2023): 29–38.

menyiratkan efektif dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan dan juga efisien penggunaannya bagi siswa.⁹

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, dan Moh. Irawan Zain pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran IPS kelas VI SDN 48 Cakranegara menunjukkan hasil media pembelajaran *Wordwall* yang dikembangkan telah layak digunakan dengan persentase hasil 86%. Hasil uji coba kelompok kecil tahap I mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata 96% dan tahap II mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata persentase 98%. Hasil uji di lapangan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dibandingkan dengan siswa layak digunakan dalam pembelajaran IPS.¹⁰

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nadhirotuz Zulfa tentang pemanfaatan media *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa memperoleh persentase 78% dengan kategori baik pada siklus I, pada siklus II memperoleh persentase 83,6%

⁹ Hesti Gustini, Yayat Ruhayat, and Lukman Nulhakim, 'Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berikir Kritis', *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal* 10, no. 1 (2023): 33–39.

¹⁰ Aldi Anugrah, Siti Istiningsih, and Moh Irawan Zain, 'Anugrah, A., Istiningsih, 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, no. 3 (2022): 208–16.

dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siklus III memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat baik.¹¹

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Maulia Agusti dan Aslam tentang efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, hal ini dibuktikan dengan uji t yang menunjukkan bahwa $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ dengan harga $3,203 > 2,039$ pada $\alpha = 0,05$ Sehingga H_0 ditolak dan H_1 disetujui.¹²

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang menyatakan bahwa aspek keaktifan siswa meningkat.¹³

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Novia Lestari dan Rini Wirasty tentang pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan

¹¹ Nadhirotuz Zulfah, 'Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (2023): 11–11.

¹² Nurul Maulia Agusti and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.

¹³ Tatsa Galuh Pradani, 'Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1, no. 11 (2022): 806–11.

oleh peneliti tersebut menunjukkan bahwa guru-guru di SMPN 1 Bukit Sundi masih menerapkan sistem konvensional dalam pembelajarannya, dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif guru-guru dapat lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga dapat menarik semangat dan minat belajar siswa.¹⁴

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Peneliti Kembangkan

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Alpian, M., Purba, H. S., & Mahardika, A. I., tahun 2023: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dengan Model <i>Discovery Learning</i> Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi klasifikasi makhluk hidup.	Peneliti menggunakan <i>web wordwall</i> sebagai basis media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
2	Gustini, H., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L., tahun 2023: Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis.	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran interaktif.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>web wordwall</i> dengan materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
3	Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I., tahun 2022: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>wordwall</i> .	Peneliti menggunakan mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup dan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
4	Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Peneliti melaksanakan penelitian di jenjang SMP/MTs dan penelitian hasil belajar.
5	Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.	Sama-sama menggunakan <i>web wordwall</i> sebagai media pembelajaran dan meneliti hasil belajar siswa.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>web wordwall</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa.

¹⁴ Novia Lestari and Rini Wirasty, 'Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.', *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2019): 349–53, <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>.

6	Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.	Sama-sama menggunakan <i>wordwall</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>web wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SMP/MTs.
7	Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>web wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan interpretasi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu guru dalam menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami.

2. *Web Wordwall*

Web Wordwall adalah platform online yang memungkinkan pengguna, terutama guru dan pendidik, untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki, permainan, dan lain sebagainya.

3. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah sistem pengelompokan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan dalam karakteristiknya. Tujuan utama klasifikasi ini adalah untuk mengorganisasi dan mengidentifikasi makhluk hidup dalam kategori tertentu, sehingga memudahkan dalam mempelajari dan memahami keanekaragaman hayati

4. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa adalah ketertarikan, perhatian, dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar ditandai dengan adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk mempelajari sesuatu dengan penuh antusias dan keinginan yang kuat.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah pencapaian atau kinerja yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diukur melalui penilaian atau evaluasi. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan dan kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut.