

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL
TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI
PERSATUAN DAN KESATUAN DI KELAS V SDN 101764 BANDAR KLIPPA**

Rida Oktafiani Hariadi¹, Safrida Napitupulu²
PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
Alamat e-mail : ridaoktafianihariadi@umnaw.ac.id, safrida@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop wordwall-based learning media for interest in learning about Pancasila Education on unity and oneness material in class V elementary school. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE development procedure which consists of 5 stages. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire given to several expert reviewers, namely media expert reviewers, material expert reviewers, teacher responses, student responses, and student learning interests. The validation score obtained from media expert reviewers was 96%. The validation score obtained from material expert reviewers was 98%. Teacher response 100%. Student response was 93.15% and student interest in learning was 92%. From this score, it can be said that the wordwall-based learning media for interest in learning about Pancasila Education on unity and oneness material in class V elementary school that was developed is "very valid" for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli media, penelaah ahli materi, respons guru, respons siswa, dan minat belajar siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli media sebesar 96%. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi sebesar 98%. Respons guru 100%. Respons siswa 93,15% dan minat belajar siswa 92%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V SD yang dikembangkan sudah "sangat Valid" untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Keywords: Pengembangan, Media Pembelajaran, Wordwall

A. Pendahuluan

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis,

yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan

manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mengubah hampir seluruh bidang kehidupan termasuk pendidikan. Pemerintah perlu memberikan perhatian serius terhadap dunia pendidikan, terutama dalam konteks kebutuhan untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas.

Pembelajaran dapat disajikan dengan menarik dan inofatif melalui media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan yang dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di sekolah. Hal

ini sejalan dengan kutipan (Kartika & Sujarwo, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Menurut Seiring kemajuan teknologi, pembelajaran dapat didukung dengan aplikasi dan media pembelajaran berbasis web yang interaktif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran tentunya memberikan pengaruh terhadap kualitas pembelajaran (Napitupulu & Ningrum, 2021). Penyajian media pembelajaran yang menarik dapat menjadi sarana meningkatkan minat belajar siswa terhadap pendidikannya. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan pembelajaran yang disajikan lebih mudah dipahami siswa dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Karena minat belajar siswa dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut. Dapat dikatakan

bahwa adanya minat belajar sangatlah penting dalam diri siswa karena akan memungkinkan siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar, dan tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa mampu melakukan semua tugas yang diberikan dengan mandiri serta dengan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan peningkatan minat belajar agar mendapatkan hasil yang baik pada siswa.

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 101764 Bandar Klippa pada kelas V, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT dan pembelajaran masih bersumber hanya dari buku paket yang disediakan oleh pemerintah, serta menggunakan kertas-kertas yang dikreasikan. Hal ini dikarenakan faktor usia guru dan perkembangan teknologi di bidang Pendidikan yang masih minim edukasi. Selain itu siswa belum memiliki minat belajar yang tinggi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal ini di sebabkan karena siswa telah mensugesti di dalam pikirannya bahwa pembelajaran yang di ajarkan guru

suatu pembelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Selain itu guru lebih sering menggunakan metode ceramah, dan tugas mandiri dalam proses belajar mengajar. Kebiasaan guru yang hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas saja sehingga siswa lebih pasif karena hanya menerima penjelasan dari guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut. Hal ini karenakan menurut guru pembelajaran menggunakan metode ceramah lebih mudah sehingga menyebabkan minat belajar siswa rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Di Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. (2) Menganalisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Di Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. (3) Menganalisis Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

Pada Pendidikan Pancasila Materi Persatuan dan Kesatuan Di Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut (Sugiyono, 2022) Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi pada masyarakat luas.

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini adalah Penelaah Ahli Media Pembelajaran dan Penelaah Ahli Materi, Guru Pendidikan Pancasila

kelas V, dan siswa Kelas V di SDN 101764 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2023/2024. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. Adapun Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Adapun Langkah-langkah prosedur pengembangan Media Pembelajaran model ADDIE yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan adalah analisis, pada tahap ini peneliti menganalisis terkait penggunaan Media Pembelajaran di kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. Dengan cara analisis ini didapatkan gambaran, fakta dalam penyelesaian masalah yang memudahkan pengembangan Media Pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Siswa.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memunculkan dan

menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah yang bersangkutan.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan materi yang digunakan di sekolah tersebut.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya adalah perancangan. Pada tahap ini peneliti akan merancang (mendesain) membuat sebuah Media Pembelajaran berbasis *Wordwall*.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan tahapan rancangan yang telah dibuat dimana hal ini diperlihatkan dalam bentuk yang nyata. Selain itu, meliputi juga penyusunan dimana hal ini disesuaikan dengan rancangan yang telah

diciptakan pada tahap sebelumnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* berbentuk produk yang dinyatakan layak dalam penelitian oleh para ahli media dan ahli materi. Kemudian akan di ujicoba kepada guru dan siswa kelas V SDN 101764 Bandar Klippa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap Evaluasi adalah suatu tahap yang bertujuan untuk melihat suatu ketercapaian tujuan pengembangan produk pembelajaran yang telah dirancang berhasil atau tidak.

Subjek dalam penelitian ini adalah Penelaah Ahli Media Pembelajaran dan Penelaah Ahli Materi, Guru Pendidikan Pancasila kelas V, dan siswa Kelas V di SDN 101764 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2023/2024. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD. Adapun Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, validasi, dan angket. Sedangkan Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skala likert. Adapun rumus statistik deskriptif menurut Arikunto (2018) sebagai berikut :

$$P (\%) = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah skor maksimum

100 = Bilangan tetap

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* digital dalam pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam memberikan informasi supaya peserta didik lebih memahami materi dengan mudah. Sama halnya dengan teori menurut (Yuliani et al., 2021), yang mana bila produk baru telah diuji, maka produk tersebut bila dipergunakan dalam pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan tersebut akan lebih mudah, lebih cepat, kualitas dan kuantitas hasilnya pun akan meningkat. Penelitian dan pengembangan diartikan metode

penelitian yang mengembangkan serta menguji kelayakan produk yang nantinya berkembang di dunia pendidikan. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan produk berbasis *wordwall* karena media pembelajaran yang digunakan guru masih jarang yang berbasis IT. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V SDN 101764 Bandar Klippa.

Produk akhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran berbasis *wordwall* ini memiliki kemampuan dalam menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa

karena media ini mengandung unsur bermain game yang membuat belajar tidak terasa membosankan.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis pada media yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dan menetapkan masalah yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung di kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menganalisis atau observasi keadaan pembelajaran sebagai informasi utama, kemudian mengamati minat belajar Pendidikan Pancasila siswa serta mengamati ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran seperti apa

yang akan dikembangkan untuk membantu siswa belajar.

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan di SDN 101764 Bandar Klippa kelas VB, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran dimana saat mengajar di kelas yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT dan pembelajaran masih bersumber hanya dari buku paket yang disediakan oleh pemerintah, serta menggunakan kertas-kertas yang dikreasikan. Hal ini dikarenakan faktor usia guru dan perkembangan teknologi di bidang Pendidikan yang masih minim edukasi. Selain itu siswa belum memiliki minat belajar yang tinggi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal ini di sebabkan karena siswa telah mensugesti di dalam pikirannya bahwa pembelajaran yang di ajarkan guru suatu pembelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Selain itu guru lebih sering menggunakan metode ceramah, dan tugas mandiri dalam proses belajar mengajar. Kebiasaan guru yang

hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas saja sehingga siswa lebih pasif karena hanya menerima penjelasan dari guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut. Hal ini dikarenakan menurut guru pembelajaran menggunakan metode ceramah lebih mudah sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dan berdampak pada minat belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar belajar menjadi lebih efektif. Adapun pengembangan media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *wordwall*.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah yang bersangkutan. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Adapun kurikulum yang digunakan di

SDN 101764 Bandar Klippa yaitu Kurikulum Merdeka.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan materi yang digunakan di sekolah tersebut. Analisis materi yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi, menentukan, dan menyusun materi apa yang akan dikembangkan. Adapun materi yang digunakan adalah materi pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila adalah "Persatuan dan Kesatuan".

Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, kurikulum, dan materi. Kemudian peneliti menemukan kesulitan dari peserta didik saat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media yang monoton dan tidak interaktif. Hal tersebut menimbulkan keluhan dari peserta didik karena dalam penyampaian materi kurang menarik dan membosankan. Sehingga mereka kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

2. Perancangan (*Design*)

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada tahap analisis, peneliti merancang produk media pembelajaran berbasis *wordwall*. Media pembelajaran berbasis *wordwall* berisi mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Persatuan dan Kesatuan.

Tahap kedua yaitu tahap desain (*Design*), perancangan produk yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi digital dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *wordwall*. *Wordwall* dirancang dan dibuat dengan memuat teks, gambar, audio dan sebagainya. Materi disajikan pada *Wordwall* disajikan dalam bentuk soal dengan sederhana dan menarik. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang diperlukan, seperti lembar validasi untuk ara ahli, dan angket respons guru, angket respons siswa, dan angket minat belajar siswa.



Gambar. Tampilan Menu Media

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan membuat produk awal media pembelajaran yang akan divalidasi kepada para ahli. Hasil revisi validasi produk awal untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan dilakukan dengan melakukan validasi kelayakan media oleh telaah ahli media dan validasi media oleh telaah ahli materi. Dengan melakukan validasi oleh para telaah ahli, validator akan memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, dengan memberikan kritik dan saran yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi supaya media tersebut layak dan benar-benar dapat digunakan di sekolah.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap media dengan guru kelas, setelah penerapan media dalam pembelajaran didalam kelas. Terdapat tiga aspek didalamnya yaitu *design* pembelajaran, operasional, komunikasi visual.

Pada angket respons guru, adapun yang menjadi validator pada penggunaan media ini adalah

guru Pendidikan Pancasila di SDN 101764 Bandar Klippa. Dan pada anget respons siswa serta anket minat belajar siswa disebarkan kepada 26 siswa di kelas VB.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukannya kegiatan evaluasi untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media serta minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada Pendidikan Pancasila materi persatuan dan kesatuan. Dari tahap evaluasi ini nantinya akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan.

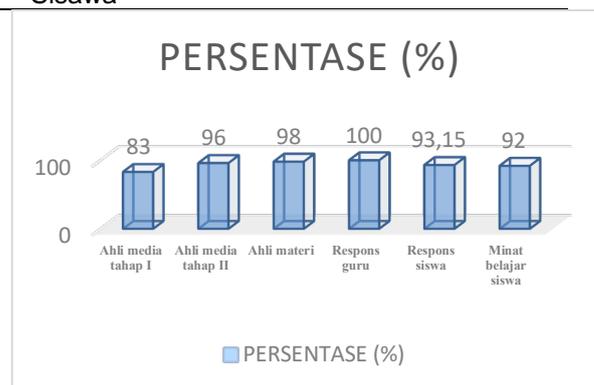
a. Penilaian produk

Penilaian produk media pembelajaran berbasis *wordwall* didapatkan berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli materi, hasil respons guru, hasil respon siswa dan juga hasil anket minat belajar siswa terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat melalui tabel berikut ini

Tabel 1. Hasil rekapitulasi validasi

Validasi	Hasil Validai		
	Nilai Yang Diperoleh	Perse ntase	Katego ri
Ahli	25	83	Layak

Media Tahap I			
Ahli Media Tahap II	48	96	sangat layak
Ahli Materi	49	98	sangat layak
Respons Guru	50	100	sangat layak
Respons Siswa	1200	93,15	sangat layak
Minat Belajar Sisawa	1191	92	sangat layak



Grafik 1. Hasil Rekapitulasi Validasi

Kualitas produk *wordwall* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum melakukan uji coba produk. Hasil evaluasi yang didapat dari masing-masing validator memiliki kriteria yang menyatakan produk pengembangan *wordwall* sangat layak dan dapat digunakan. Data penilaian kelayakan produk berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian anket menggunakan skala likert yang memiliki skor dari skala 1 sampai 5. Setelahnya, data tersebut akan dijadikan acuan untuk mengukur

kelayakan media pembelajaran berbasis wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V SDN 101764 Bandar Klippa.

Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian validasi oleh ahli media mendapat skor 83% dengan kriteria "Sangat Layak" namun mendapat sedikit revisi hingga mendapat nilai 96% dengan kriteria "Sangat Layak". Kemudian hasil penilaian validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 98% dengan kategori "Sangat Layak" dengan tanpa revisi. Penilaian angket respons guru oleh guru Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa mendapat skor 100%. Hasil uji coba yang dilakukan dengan menyebarkan angket respons siswa dan angket minat belajar kepada 26 orang siswa mendapatkan skor 1200 dari jumlah skor maksimal 150 dengan persentase kelayakan 93,15% sehingga dapat dikategorikan "Sangat Layak" untuk angket respons siswa, serta mendapatkan skor 1191 dari jumlah skor maksimal 150 dengan persentase kelayakan 92% sehingga dapat dikategorikan "Sangat Layak" untuk angket minat belajar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila pada materi persatuan dan kesatuan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall ini menggunakan prosedur pengembangan Research and Development (R&D). Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Hasil akhir penelitian ini adalah produk yang berupa media pembelajaran wordwall dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Persatuan Dan Kesatuan Di Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa".
2. Media pembelajaran berbasis wordwall ini dikembangkan dengan kualitas yang baik dan media yang dibuat sudah layak untuk digunakan siswa sebagai

media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan telaah ahli media oleh dosen mendapat skor 96%, dan hasil validasi yang telah dilakukan telaah ahli materi oleh dosen mendapat skor 98%, serta validasi yang telah dilakukan ahli pembelajaran oleh guru mendapat skor 100% melalui angket respons guru. Dengan demikian kelayakan media pembelajaran berbasis wordwall dinyatakan sangat layak.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, respons siswa serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran menggunakan media berbasis wordwall mendapatkan tanggapan yang baik. Berdasarkan hasil angket respons siswa diperoleh skor 93,15%, dan hasil angket minat belajar 92%. Dengan demikian respons siswa serta minat belajar siswa termasuk kategori sangat baik, dan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa.

and Development/R&D). Bandung. ALFABETA.

- Kartika, A. G., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 8(1), 9–18.
- Napitupulu, S., & Ningrum, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. In *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* (Vol. 2, Issue 4).
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., Kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling. 5(3).

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research*