

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN WORDWALL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS
IV SD SWASTA IT CEMARA ISLAMI PLUS**

Fanny Landari Putri¹, Arrini Shabrina Anshor²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
e-mail : fannylandariputri@umnaw.ac.id¹, arrinishabrinaanshor@umnaw.ac.id²

ABSTRACT

The objective of the research was to develop a learning media assisted by Wordwall to improve the interest in learning mathematics of grade IV elementary school students. This research was a development research (Research and Development) using the ADDIE development model and procedures consisting of 5 stages, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used in this research was observation, interviews, questionnaires and documentation. The instruments and data analysis techniques used in this research were questionnaires given to several expert reviewers, namely material expert reviewers, media expert reviewers, teacher responses, students' responses and students' mathematics learning interest responses. The validation score obtained from the material expert reviewers was 85%. Media experts were 100%. Teacher responses were 93.75%. Students' responses were 92.88%. Students' mathematics learning interest responses were 91.98%. From these scores, it can be said that the Word Wall-assisted learning media to increase the interest in learning mathematics of grade IV elementary school students that was developed was "very valid" and "very feasible" to be used in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Wordwall, Learning Interest, Independent Curriculum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model dan prosedur pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket atau kuesioner dan dokumentasi. Instrumen dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, penelaah ahli media, respon guru, respon siswa dan respon minat belajar matematika siswa. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi yaitu 85%. Ahli media yaitu 100%. Respon guru yaitu 93,75%. Respon siswa 92,88%. Respon minat belajar matematika siswa yaitu 91,98%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Wordwall, Minat Belajar, Kurikulum Merdeka

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Oemar Hamalik dalam (Hidayat dan Abdillah et al., 2019:24). Sedangkan menurut Pristiwanti.,dkk (2022:7915) Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Menurut UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan holistik siswa, serta membantu mereka menjadi siswa yang mandiri, kritis dan kreatif. Salah satu sistem pendidikan yang digunakan di Indonesia sekarang adalah merdeka belajar. Menurut Ainia dalam (Purwowidodo & Zaini, 2023: 72-73) Merdeka belajar adalah kebebasan berpikir dan kebebasan inovasi. Merdeka belajar ini juga menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila yang dikembangkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah, salah satu pembelajaran yang ada di merdeka belajar adalah pembelajaran matematika.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis, matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasikan secara tepat berbagai ide dan kesimpulan,

matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang (Sujono dalam Majid dan Amaliah, 2021:5). Matematika mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya, nilai karakter yang ada pada pembelajaran matematika adalah relegius, disiplin, tanggung jawab, teliti, kreatif, jujur, menghargai, rasa ingin tahu dan percaya diri. Apabila peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai karakter tersebut, maka matematika akan menjadi suatu pelajaran yang menarik bagi peserta didik tanpa mengesampingkan pendidikan karakter bagi peserta didik. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan di setiap Negara dikarena sebagai bagian dari kemampuan dasar seseorang yaitu berhitung, dan matematika membekali siswa untuk mempunyai kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Santoso, dkk., 2021:174). Untuk mempermudah penyampaiannya, penyajian butir-butir matematika harus disesuaikan dengan perkiraan perkembangan intelektual peserta didik, misalnya dengan menurunkan tingkat keabstrakannya, atau dalam batas-batas tertentu menggunakan pola pikir induktif, khususnya untuk peserta didik di sekolah tingkat rendah, mengingat mereka belum dapat berpikir secara abstrak dan menggunakan pola pikir deduktif. Pada proses pembelajaran matematika, terdapat tinggi rendahnya minat belajar dalam matematika siswa yang disebabkan oleh faktor-faktor pendidikan dan pembelajaran itu sendiri seperti guru, siswa, materi pelajaran, media pembelajaran, fasilitas sekolah dan lingkungan lainnya yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa baik di sekolah maupun diluar sekolah.

DePorter dalam Akrim (2021:18) Minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Minat belajar peserta didik juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Belajar tanpa minat akan terasa membosankan, walaupun kenyataannya tidak semua belajar peserta didik didorong oleh faktor minatnya sendiri.

Pentingnya minat belajar siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi perubahan kearah yang lebih positif. Oleh sebab itu, siswa yang tidak memiliki minat belajar pada suatu mata pelajaran maka ia tidak akan belajar dengan baik, ia akan cenderung merasa cepat bosan terhadap pelajaran itu bahkan mereka tidak segan untuk menghindar dari pelajaran tersebut dan akan memengaruhi prestasi belajarnya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan, James dalam Akrim (2021:18) mengungkapkan jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.

Dengan ini, peneliti berharap agar minat belajar matematika siswa dapat meningkat dalam kehidupan sehari-hari, serta siswa tidak terus bosan dalam belajar baik itu belajar matematika atau belajar mata Pelajaran lain.

Namun, faktanya berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Swasta IT Cemara Islami Plus kelas IV pada pembelajaran matematika dapat dilihat dan diperoleh informasi bahwa siswa masih memiliki minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dikatakan karena pada proses pembelajaran matematika kelas IV guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan alat bantu utama papan tulis saja, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam

pembelajaran di kelas. Selain itu, guru yang masih menggunakan media pembelajaran dan bahan ajar seadanya tanpa bantuan teknologi yang mendukung yang telah disediakan oleh sekolah, apalagi Pendidikan di era sekarang yang sudah menerapkan kurikulum Merdeka berbasis IPTEK. Dengan adanya ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik pada pembelajaran khususnya matematika juga dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Tidak hanya itu ada juga faktor lain penyebab rendahnya minat belajar matematika siswa adalah lingkungan kelas yang tidak kondusif. Yang dimana guru masih kurang mampu mengkondisikan kelas saat menjelaskan materi dan berlangsungnya pembelajaran. Sehingga siswa membuat lebih cenderung bosan dan membicarakan hal lain di luar topik pelajaran yang disampaikan guru sehingga membuat tidak fokus dalam belajar.

Melihat rendahnya minat belajar matematika siswa tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan peneliti seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka saat ini yaitu melakukan aktivitas dengan mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran matematika materi pecahan yang dibuat menarik dengan aktivitas permainan yang bervariasi. Agar dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa menjadi lebih baik lagi.

Pada penelitian ini, merencanakan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan menampilkan aktivitas permainan pengejaran dalam labirin yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Hal ini sejalan dengan Rahayu dalam Annisa.,dkk (2022:91) *Wordwall* adalah website yang menggunakan konsep belajar sambil bermain yang memiliki banyak fitur yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam aplikasi *Wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan

permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu soal Media *Wordwall* dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada pembelajaran daring. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga siswa antusias tinggi minat untuk belajar.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* diharapkan siswa dapat termotivasi dan ikut aktif berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatnya minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Nissa & Renoningtyas, (2021:2859) yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran tematik kelas II khususnya pada minat serta memberikan dorongan belajar dalam diri siswa. Artinya bahwa media pembelajaran *wordwall* ini memiliki keunggulan dalam menumbuhkan rasa minat dan semangat belajar siswa. Dimana kelebihan media pembelajaran *Wordwall* adalah mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.

Maka dari itu, penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dapat memengajak siswa untuk mengetahui bagaimana materi pecahan. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas peneliti mengangkat sebuah judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Subjek dalam penelitian ini melibatkan Guru dan siswa kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus sebagai respon penggunaan hasil media pembelajaran yang di implemmentasikan di kelas. Penelaah ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran untuk mengetahui dan mengevaluasi seberapa layak media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran matematika. Objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD pada mata pelajaran matematika.3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Muhajir dalam Siregar (2021:40) mengemukakan pengertian analisis data yaitu "sebagai upaya mencari serta menata secara teratur catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna".

Teknik analisis data yang selanjutnya digunakan adalah analisis kelayakan untuk menganalisis kelayakan dan penilaian terhadap media pembelajaran berbantuan *Wordwall*, dimana pengambilan datanya menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif yang mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan sebagaimana apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

1. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli dan Respon Guru

Data yang diperoleh dari ahli materi dianalisis menggunakan skala pengukuran skala likert untuk mengetahui

tingkat kelayakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan. Menurut (Sugiyono 2010:134) Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Berikut langkah-langkah dalam menganalisis dari instrumen validasi ahli materi dan ahli media:

- a. Pemberian skor pada tiap kriteria dengan ketentuan sebagai berikut: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju(TS), dan Sangat Tidak Setuju(STS) dengan skor seperti tabel di bawah:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Ahli Materi, Ahli Media Kepraktisan, Kefektifan dan Respon Minat Belajar Siswa

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

- b. Data yang terkumpul dihitung skor rata-rata untuk setiap kriteria dengan menggunakan rumusan rata-rata.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata.

$\sum x$ = Jumlah data,

n = Banyak data

- c. Untuk melihat kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan, data hasil dari penilaian para ahli diukur juga menggunakan skala likert. Berdasarkan sumber Riduwan (2011:15) data diproses dengan menggunakan rumus.

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Reasearch and Development*). Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus dengan jumlah siswa 16 orang dan 1 guru kelas. Produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada mata Pelajaran matematika materi pecahan. Adapun pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (analysis), (2) tahap desain (design), (3) tahap pengembangan (development), (4) tahap implementasi (implementation), dan (5) tahap evaluasi (evaluation). Pada sub bab ini menjelaskan tentang perancangan media pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran.

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu model pengembangan *ADDIE*, maka harus melalui lima tahap. Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Hasil *Analysis* (Analisis)
 - 1) Analisis masalah
 - 2) Analisis Kebutuhan
 - 3) Hasil analisis Konten
 - 4) Hasil analisis Perangkat *Hardware* dan *Software*
2. Hasil *Design* (Perancangan)



Gambar 2 Tampilan Pengejaran Dalam Labirin di *Wordwall*

3. Hasil *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini dihasilkan produk dan dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan, kemudian melakukan revisi setelah itu dilakukan uji coba terbatas. Berikut adalah deskripsi hasil tahapan pengembangan:

- a. Hasil Pengembangan rancangan
- b. Tahap Validasi
- c. Hasil Validasi

1. Hasil Angket Telaah Ahli Materi

Validasi telaah ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Proses validasi telah dilakukan sebanyak 2 kali dengan validator ahli materi yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Ibu Dwi Novita Sari, S.Pd.I., M.Pd.

Lembar angket telaah ahli materi ini memiliki 12 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrumen, total skor yang diperoleh 60. Untuk mencari total skor, peneliti menjumlahkan seluruh skor yang didapatkan dari ahli Materi terlebih dahulu. Kemudian menggunakan rumus

Tahap I

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{44}{60} \times 100\%$$

$$= 73,3\%$$

Tahap II

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Setelah memperoleh hasilnya, maka dapat ditentukan tingkat kevalidan dan kelayakan materi pecahan senilai dan pecahan desimal pada media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi diperoleh pada tahap I sebanyak 44 dengan presentase 73,3% berada pada Kriteria valid dan layak. Validator menyimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan belum dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena masih ada revisi kecil dalam ketepatan materi soalnya. Kritik dan saran yang didapat dari validator, yaitu: 1) Waktu belum disesuaikan dengan kesulitan soal, 2) Soal belum berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan berbentuk cerita.

2. Hasil Angket Telaah Media

Validasi media yang dilakukan oleh ahli media dengan cara memberikan penilaian pada media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain evaluasi pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Proses validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali dengan validator ahli media pada penelitian ini yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Ibu Dr. Cut Latifah Zahari, M.Pd.

Lembar angket telaah ahli media ini memiliki 14 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrumen, total skor yang diperoleh 70. Untuk mencari total skor peneliti menjumlahkan seluruh skor yang didapatkan dari ahli Media terlebih dahulu. Kemudian menggunakan rumus :

Tahap I

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{56}{70} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Tahap II

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{70}{70} \times 100\%$$

= 100%

Setelah memperoleh hasilnya, maka dapat ditentukan tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan. Adapun hasil validasi media pada tahap I mendapatkan skor 56 dengan *presentase* 80% telah berada pada kriteria valid dan layak. Meskipun demikian validator menyatakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini perlu dilakukan revisi kecil dengan beberapa kritik dan saran yaitu: 1) menambahkan tag Kurikulum Merdeka dan kata Pecahan pada tampilan media, 2) menambah soal sesuai dengan diskusi arahan ahli materi. Saran yang diberikan oleh validator media akan dijadikan bahan perbaikan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan.

Setelah melakukan revisi, dilakukan penilaian pada tahap II. Hasil yang telah dihitung memperoleh skor 70 dengan *presentase* 100%. Dari hasil skor tersebut dapat dinyatakan dalam kriteria sangat valid dan sangat layak layak. Berdasarkan hasil penilaian pada tahap II, validator ahli media mengatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* sangat layak digunakan untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi.

2. Hasil *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas yaitu uji coba perorangan dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan serta melihat minat belajar dari siswa setelah menggunakan media dengan menggunakan 3 angket respon, yang pertama angket respon terhadap kepraktisan media yang ditujukan kepada guru. Kemudian yang kedua angket respon terhadap keefektifan media dan angket respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media yang ditujukan kepada siswa. Uji coba dilakukan dengan siswa berjumlah 16 orang. Siswa yang dipilih terdiri dari kemampuan yang berbeda.

Setelah uji coba siswa akan diberikan angket untuk melihat keefektifan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan dan respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media tersebut. Selain siswa, peneliti juga memberikan angket respon kepada guru untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan dari penglihatan guru. Jika hasil angket yang diperoleh berada pada kriteria tidak praktis dan tidak efektif, maka media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan harus direvisi sesuai masukan yang diberikan sampai media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dapat berada pada kriteria praktis dan efektif.

1. Penilaian Kepraktisan Oleh Guru

Peneliti memberikan angket kepraktisan kepada guru kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut dengan menggunakan rumus :

$$p(\text{presentase \%}) = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$
$$p(\text{presentase \%}) = \frac{75}{80} \times 100\%$$
$$= 93,75\%$$

Hasil penilaian kepraktisan yang diberikan oleh guru mendapatkan skor 75 dengan *presentase* 93,75% berada pada kriteria sangat praktis. Setiap aspek yang telah dikembangkan, memperoleh respon yang baik oleh guru sehingga mendapatkan penilaian yang baik dan memperoleh kriteria sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Penilaian Keefektifan oleh Siswa

Tingkat keefektifan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan penyebaran angket kepada siswa, dimana subjeknya adalah siswa kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus berjumlah 16 orang. Berikut adalah hasil uji coba perorangan:

$$p(\text{presentase } \%) = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p(\text{presentase } \%) = \frac{966}{1.040} \times 100\% \\ = 92,88\%$$

Pada perhitungan diatas menunjukkan bahwa jumlah penilaian respon siswa pada saat dilakukan uji coba perorangan mencapai *presentase* 92,88% dengan kriteria sangat efektif. Secara keseluruhan setiap aspek mendapatkan penilaian sangat baik. Dari hasil uji coba perorangan dengan berada pada kriteria sangat efektif. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Penilaian Angket Respon Minat Belajar matematika Siswa setelah Penggunaan Media

Tingkat tingginya minat belajar belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa. Hal ini dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket minat belajar yang berisi 17 pernyataan setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Yang Dimana subjeknya adalah siswa kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus berjumlah 16 orang. Kemudian peneliti menjumlahkan seluruh skor yang telah didapat. Berikut adalah tabel hasil minat belajar matematika siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* :

$$p(\text{presentase } \%) \\ = \frac{f(\text{skor yang diperoleh})}{N(\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p(\text{presentase } \%) = \frac{1.251}{1.360} \times 100\% \\ = 91,98\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas memperoleh hasil skor 1.251 untuk 16 responden minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*

dengan *presentase* 91,98% dari hasil tersebut berada pada kriteria sangat tinggi. Dimana dapat disimpulkan bahwa respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* sangat tinggi dan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Hasil *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi yang akan berlangsung adalah peninjauan terhadap hal-hal yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui masukan terhadap keberhasilan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan, penilaian dapat dilakukan pada setiap tahapan *ADDIE*. Selama proses pengembangan, validator banyak memberikan kritik, saran dan komentar. Kritik, saran dan komentar yang diberikan akan menjadi pedoman atau tolak ukur dalam melakukan revisi pada setiap tahapan untuk menyempurnakan produk menjadi lebih baik. Seperti ketika validasi media ada kekurangan pada kemenarikan tampilan media di evaluasi kembali sehingga kekurangan pada tampilan media dapat diperbaiki.

Tujuan dari evaluasi terakhir adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dinyatakan valid dan siap digunakan dan diuji cobakan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, dapat dikatakan menurut validator ahli media dan materi serta data respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dan respon siswa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan telah dinyatakan valid, praktis, efektif dan layak digunakan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai dan pecahan desimal kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Prosedur Pengembangan

Berdasarkan prosedur pengembangan *ADDIE*, langkah-langkah dalam proses mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran matematika materi pecahan senilai dan pecahan desimal kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus yang pertama adalah *analysis* (analisis), pada tahap analisis hal-hal yang akan dianalisis adalah masalah, kebutuhan, konten dan perangkat *hardware* dan *software*. Kedua *design* (desain), peneliti merancang media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap desain peneliti membuat storyboard yang nantinya akan menjadi pedoman dalam pembuatan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Ketiga *development* (pengembangan), yang dimulai dengan merencanakan pembuatan produk, lalu membuat instrument validasi yang nantinya ketika sudah selesai akan divalidasi oleh validator ahli. Validasi produk meliputi validasi materi dan validasi media. Keempat *implementation* (implementasi) pada tahap ini produk yang telah selesai di validasi akan di uji cobakan. Dilakukan uji coba terbatas yaitu uji coba perorangan untuk melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan. Kelima *evaluation* (evaluasi), pada tahapan ini untuk mengkaji kembali bahwa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Jika produk belum layak maka akan dilakukan revisi sampai dengan dinyatakan layak digunakan yang dilakukan pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut prosedur pengembangan *ADDIE* sangat cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Karena pada model ini secara jelas menjelaskan tahapan-tahapan dan apa yang harus dilakukan. Kesalahan sekecil apa pun dapat berdampak besar

bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan teknik pengembangan yang tepat untuk meminimalisir kesalahan dan peneliti harus melakukan evaluasi apada setiap tahapan untuk meminimalisir kesalahan.

Analisis Data

1. Analisis Hasil Validasi

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil validasi berdasarkan data validasi ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli materi dan ahli media. Ibu Dwi Novita Sari, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Universitas Muslim Nusantara AL Washliyah sebagai ahli materi. Ibu Dr. Cut Latifah Zahari, M.Pd. selaku Dosen Universitas Muslim Nusantara AL Washliyah sebagai ahli media.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 2 validator disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini :

Tabel 4.7 Rata-rata Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	85%	Sangat Valid dan Layak
2.	Ahli Media	100%	Sangat Valid dan Layak
Nilai Rata-rata Presentase		92,5%	Sangat Valid dan Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis data dari dua validator ahli telah diperoleh *presentase* nilai rata-rata sebesar 92,5%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Wordwall* telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan. Dengan artian media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Selanjutnya analisis kritik, saran dan komentar terhadap kevalidan dan kelayakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* oleh validator akan menjadi acuan untuk revisi dan perbaikan produk. Saran-saran dari

validator dijadikan acuan untuk merevisi produk yang dapat digunakan untuk pembelajaran agar lebih baik dan memenuhi kriteria standar pengembangan media pembelajaran.

2. Analisis Hasil Uji Kepraktisan, Keefektifan Produk dan Respon Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Produk

Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Jika guru dan siswa sangat kesulitan menggunakannya, maka media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dinyatakan tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan capaian dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Salah satu cara untuk melihat kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* adalah dengan melihat kepraktisan dan keefektifannya. Kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* akan menentukan kualitas kemudahan penggunaan dari *Wordwall* tersebut. Hal ini sejalan dengan Arikunto dalam Marlina (2019:278) mengartikan kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/ memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya. Oleh karena itu peneliti menguji kepraktisan dan keefektifan produk untuk menyesuaikan dengan harapan dan kebutuhan lapangan.

Uji coba dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran, guru dan siswa diberikan angket. Yang dimana angket kepraktisan diberikan kepada guru dan angket keefektifan serta minat belajar diberikan kepada siswa untuk melihat respon guru dan siswa yang menentukan tingkat kepraktisan dan keefektifan produk serta minat belajar matematika dari peserta didik. Adapun hasil dari

responden tersebut dalam tabel dan diagram sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Responden

No	Validasi	Presentase	Kriteria
1	Respon Guru	93,75%	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	92,88%	Sangat Efektif
3	Respon Minat Belajar Matematika Siswa	91,98%	Sangat Tinggi

Hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru memperoleh skor *presentase* sebesar 93,75% berada pada kriteria sangat praktis. Adapun hasil angket yang diberikan kepada siswa untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yaitu memperoleh skor *presentase* 92,88% berada pada kriteria sangat efektif. Selain melihat tingkat kepraktisan dan keefektifan, peneliti juga melihat respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan melalui angket minat belajar. Hasil dari angket respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* memperoleh skor *presentase* 91,98% yang berada pada kriteria sangat tinggi. Hasil yang telah diperoleh dari uji coba perorangan berupa respon dan saran terhadap produk yang dikembangkan yaitu agar guru dan siswa dapat menggunakannya dengan baik dan mudah. Hasil penilaian angket dari guru dan siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*, membuat siswa senang dan tertarik untuk belajar. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang hanya memuat materi tentang matematika pada pecahan senilai dan pecahan desimal.

Keunggulan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu :

- a. Sudah menggunakan akun pro(berbayar) Mudah membuat aktivitas template seperti permainan pengejaran dalam labirin tanpa dibatasi
- b. Template banyak tersedia dan gaya visual yang menarik.
- c. Mengintegrasikan pemanfaatan teknologi seperti perangkat komputer dan gadget dengan materi matematika pecahan senilai dan pecahan desimal yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari menjadi sebuah media belajar pendukung untuk menarik minat belajar matematika siswa.
- d. Soal dalam media *Wordwall* dapat dicetak untuk memudahkan siswa mereview ulang soal tanpa harus membuka link tautan.
- e. Tersedia dalam bentuk *software*.

E. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan sistem bermain pengejaran dalam labirin untuk menuju ke zona jawaban yang benar, yang dilaksanakan pada materi matematika pecahan senilai dan pecahan decimal yang telah dipelajari, khususnya di SD Swasta IT Cemara Islami Plus pada semester dua dapat membuat siswa tetap tertarik dalam memecahkan masalah soal dan menemukan jawaban yang benar dengan cara-cara inovatif terkini melalui *website online* yang sangat menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan kajian produk yang telah direvisi, temuan dan pernyataan dapat dirangkum sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada Pelajaran matematika materi pecahan senilai dan pecahan decimal kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus ini menggunakan model *ADDIE* dengan lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Dengan adanya media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini yang awalnya siswa merasa bosan dan jenuh untuk belajar matematika

menjadi berantusias semangat dan aktif. Sedangkan pada guru, yang awalnya memerlukan tenaga dan waktu yang cukup lama menjadi lebih praktis untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa karena siswa berantusias semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Berdasarkan dari data hasil uji validasi media pembelajaran berbantuan *Wordwall*, yaitu ahli materi memperoleh hasil *presentase* sebesar 85% dalam kriteria sangat valid dan sangat layak. Ahli media memperoleh hasil *presentase* sebesar 100% berada pada kriteria sangat valid dan sangat layak. Dengan rata-rata keseluruhan memperoleh hasil *presentase* 92,5% dengan kriteria sangat valid dan sangat layak dan dapat diuji coba kepada siswa.
3. Berdasarkan hasil angket respon kepraktisan media oleh guru memperoleh hasil *presentase* sebesar 93,75 % berada pada kriteria sangat praktis. Hasil angket respon keefektifan media oleh siswa memperoleh *presentase* sebesar 92,88% dengan kriteria sangat efektif. Adapun hasil angket respon minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media *Wordwall* memperoleh hasil *presentase* 91,98% dengan kriteria sangat tinggi. Jadi, hasil penilaian angket dari respon guru dan siswa telah menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*, membuat siswa senang dan tertarik untuk belajar. Berdasarkan kriteria kevalidan dan kelayakan, serta respon guru dan siswa yang telah terpenuhi, maka media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dengan sistem bermain pengejaran dalam labirin untuk menuju ke zona jawaban yang benar ini dapat dikatakan hasilnya sangat layak dan berkualitas baik sehingga minat belajar matematika siswa kelas IV dapat meningkat

dengan baik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- AKRIM, A. (2021). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar Pai Mencetak Karakter Siswa). Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Group.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. In *Forum Paedagogik* (Vol. 6, No. 01). IAIN Padangsidempuan.
- Annisa, S. (2022). Penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada materi unsur lingkaran kelas 6 SDN 1 Mangliawan (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Apriadi, D & Setyansah, R. 2017. Penerapan Media Simulasi Matlab Berbasis Interaktif Konseptual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*. 6(2): 159-167.
- Aqib, Zainal. 2010. Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya:Insan Cindekia
- Astuti, T. K. (2022) Modul Matematika SD/MI Kelas IV. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Azizah, N. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Berutu, N. J., Aurora, D., Amalia, R., Amelza, R., Siregar, T. A., & Lubis, N. A. (2023). Analisis Standardisasi Laboratorium Dalam Proses Pembelajaran Fisika (Studi Kasus Di SMA 4 Langsa). *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 75-83
- Damayanti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Menunjang Kualitas Proses Pembelajaran. Dalam *Studi Sosial, Humaniora, dan Pendidikan (SHES): Seri Konferensi* (Vol. 4, No. 6, hlm. 938-943).
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish. Dinah, A. J. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN GEKBRONG 1 KABUPATEN CIANJUR (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Dwi Anugrah. (2023). Media Pembelajaran Dan jenis-jenisnya . Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Universitas Islam Negeri Shultan.
- Fitriyah, CZ, & Wardani, RP (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* , 12 (3), 236-243.
- Gunawan., Ritonga.A.A., (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0, Depok: CV. Rajawali Pers.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Herzamzam, D. A., & Dwiprabowo, R. (2020). PKM PENYULUHAN YUK, BERMAIN DENGAN MATEMATIKA DI SDN CIBITUNG KULON 01 PAGI. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 42-46.
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). *Ilmu pendidikan: konsep, teori dan aplikasinya*, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Isran, R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal Uinsu*.
- Khairunisa, Y., Nurhasanah, Y., Tyas, S. S., Ardiani, S., & Rahmayanti, H. D. (2022). PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM GAMIFIKASI EDUKATIF GUNA PENGUATAN PENDIDIKAN DI ERA PANDEMI COVID 19 BAGI GURU SEKOLAH DASAR DAN MENENGAH DI KOTA DEPOK. *Jurnal Abdi Insani*, 9(1), 198-209.
- Kristanto. A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Majid, A., Amaliah, R. F., (2021) *Strategi Pembelajaran Matematika SD/MI*. Jawa Tengah: CV. Tahta Media Group.
- Marlini, C. (2019). Praktikalitas penggunaan media pembelajaran membaca permulaan berbasis macromedia flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6 (2), 277-289.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar di madrasah ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1-12.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Pertiwi, I. C., Sujarwo. (2023). Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda di Sekitarku Siswa Kelas III SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 163-170.
- Paggara. H., Syawaluddin. A., Krismanto.W., & Sayidiman (2022) *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purwowododo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka

- Belajar. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 65.
- Rachman. A, Yochanan. C, Samanlangi. I.A, Purnomo, H.(2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rivai, N. S. (2009). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Riyana. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Rizki, D. P., Suparmanto, S., Isdianti, F. Z., Santika, S., & Adrianti, N. (2024). Tantangan dan Peluang Implementasi Kurikulum Merdeka Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mataram. *Al-Wazan: Journal of Arabic Education*, 2(1), 35-47.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.