PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *WORDWALL* MATERI AKTIVITAS SENAM LANTAI PADA SISWA KELAS VI SDN PERCOBAAN 1 MALANG

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA WORDWALL FOR FLOOR GYMNASTICS ACTIVITY MATERIALS FOR GRADE VI STUDENTS OF SDN PERCOBAAN 1 MALANG

Mario Azriel Iman Chodori[1], Siti Nurrochmah[2], Annang Widodo Raharja[3]

[1]Fakultas Sekolah pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Jawa Timur
[2] Fakultas Sekolah pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Jawa Timur
[3] Fakultas Sekolah pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Jawa Timur

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas VI dalam materi senam lantai. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi siswa terhadap pembelajaran teori PJOK yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti PowerPoint. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran, serta diuji coba kepada siswa melalui kelompok kecil (12 siswa) dan besar (30 siswa). Hasil validasi menunjukkan bahwa media Wordwall sangat valid dengan nilai rata-rata di atas 90%. Uji coba juga menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan, khususnya pada aspek kemenarikan. Kesimpulannya, media Wordwall efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran senam lantai.

Kata kunci : media pembelajaran interaktif *wordwall*, senam lantai, minat belajar

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Wordwall application in order to increase the interest and motivation of Class VI students in the material of gymnastics floor. The background of this study is the low motivation of students towards learning pjok theory which is still dominated by Lecture methods and the use of conventional media such as PowerPoint. Research using Research and Development (R & D) with ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The products developed are validated by media, material, and learning experts, and tested on students through small (12 students) and large (30 students) groups. Validation results show that Wordwall media is very valid with an average value above 90%. The trial also showed a significant increase in students ' interest in learning, especially in the aspect of attraction. In conclusion, Wordwall media is effective and feasible to be used as an alternative to PJOK learning that is more interesting and interactive, especially in learning floor gymnastics.

Keywords: Interactive Learning Media wordwall, gymnastics floor, interest in learning

*Correspondence: marioazrl23@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang pendidikan merupakan suatu hal penting guna meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan merupakan salah satu unsur vital dalam kehidupan manusia, karena tanpa adanya pendidikan manusia tidak akan berkembang baik secara optimal dalam hal berpikir serta bertindak. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dirancang sebaik mungkin sehingga dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang unggul guna meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia.

Seiring waktu, teknologi berkembang pesat sehingga metode pembelajaran dalam dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa melalui media visual, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Misalnya, video tutorial, simulasi 3D, *augmented reality* (AR), hingga aplikasi pembelajaran interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Penerapan media dalam pembelajaran membuat siswa tidak hanya mendapatkan instruksi secara verbal, tetapi juga dapat melihat dan menganalisis gerakan dengan lebih mendetail. Namun, menurut (Indahsari & Sumirat, 2023) ada yang perlu diperhatikan dimana untuk penggunaan teknologi AR dalam kegiatan pembelajaran juga mempunyai rintangan tersendiri. Penerapan dalam pembelajaran yang dinilai berhasil memerlukan beberapa unsur yang memadai seperti infrastruktur, investasi dalam ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta pelatihan yang sesuai untuk para tenaga pendidik.

Pada penerapan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sendiri pemanfaatan teknologi masih jarang dilakukan oleh pendidik. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek pada siswa. Melalui PJOK, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, kebugaran jasmani, serta pengetahuan mengenai pentingnya menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh (Andre et al., 2024). Selain itu, PJOK juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, disiplin, kerja sama tim, dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Namun dalam praktiknya, perancangan pembelajaran PJOK di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu kesulitan yang sering ditemui oleh guru PJOK adalah saat penyampaian materi teori di kelas sangat membosankan dan kurang interaktif dengan siswa. Misalnya saat guru menjelaskan di depan kelas hanya menggunakan metode ceramah dan powerpoint saja (L.A Indrawati et al., 2024).

Hasil observasi di kelas saat guru PJOK SDN Percobaan 1 pada tanggal 21 november 2024 menunjukkan motivasi belajar siswa dalam menerima materi teori di kelas sangat rendah, saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru menjelaskan dengan metode ceramah serta menggunakan media *power point*, namun sebagian besar siswa merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal itu ditunjukkan melalui siswa yang nampak mengobrol dengan temannya atau siswa yang asyik menggambar pada buku tulisnya. Disaat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, mereka tidak dapat menjawab dengan tepat dikarenakan kurang memperhatikan pembelajaran dan sulit mencerna materi yang telah disampaikan. Peristiwa tersebut disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dalam memperhatikan pembelajaran yang berfokus pada ceramah dan media *power point* saja.

Salah satu aspek utama dalam kegiatan pembelajaran adalah pengaplikasian media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Menurut Nurrita (2018), media

pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Pemilihan media yang tepat sesuai dengan gaya belajar mereka dapat mempengaruhi hasil belajar. Egitia (2021) juga menekankan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam penerapan model serta media yang digunakan. Selain itu, Rusdewanti dan Gafur (2014) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat mengoptimalkan hasil belajar. Dewi dan Budiana (2018) turut menguatkan bahwa penggunaan media yang efektif sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

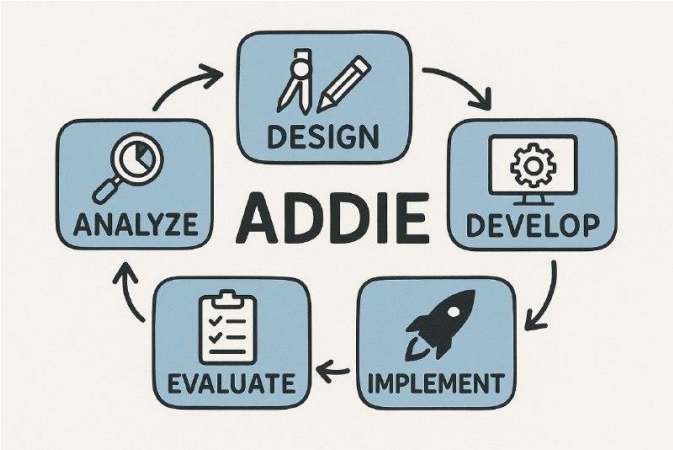
Salah satu media yang dapat menjadikan materi menjadi lebih interaktif adalah Wordwall. Menurut Khairunisa, (2021), media interaktif *wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis internet yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mengevaluasi materi. Lestari, (2021) menambahkan bahwa media interaktif *wordwall* berfungsi sebagai bahan ajar, media pembelajaran, sekaligus alat evaluasi yang menarik bagi siswa. Berdasarkan penelitian Sari et al., (2021) membuktikan bahwa pengaplikasian teknologi media pembelajaran interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN Percobaan 1 Malang".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D), guna mengembangkan serta menguji materi pembelajaran senam lantai menggunakan media interaktif *wordwall*. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan ADDIE yang dinilai sesuai untuk merancang kinerja dalam konteks pembelajaran (Branch, 2009). Melalui beberapa tahapan yaitu, tahap pertama adalah analisis kebutuhan awal (*Analyze*), tahap kedua adalah perancangan media (*Design*), tahap ketiga pengembangan media (*Develop*) yang di uji validasi oleh para ahli, tahap keempat adalah implementasi di lapangan (*Implement*), serta tahap terakhir adalah evaluasi media (*Evaluate*) sebelum akhirnya menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Model ADDIE dipilih karena dinilai sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan media dalam penelitian ini.

Model yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Pendekatan ini memilki desain instruksiona dan sistematis yang terdiri atas lima tahapan : *Analyze, Design, Develop, Implement,* dan *Evaluate*. Model berikut dirancang guna membantu pengembang instruksional dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif serta efisien (Branch, 2009).



Gambar 1. Tahapan model addie

Langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan media *wordwall*l guna meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK materi senam lantai adalah: (a) analisis kebutuhan, yaitu proses pengumpulan informasi konkret yang berhubungan kebutuhan penggunaan media pembelajaran; (b) perencanaan pembelajaran, yang mencakup penyusunan desain awal media; (c) pengembangan media, yaitu proses pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya; (d) penerapan media sebagai tahap uji coba untuk menilai efektivitas penggunaannya, yang dilaksanakan di kelas 6 sekolah dasar; (e) evaluasi dilakukan melalui tes formatif setelah media *wordwall* digunakan, dan dilanjutkan dengan evaluasi sumatif untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi.

Hasil pengembangan lalu divalidasi oleh para pakar yaitu ahli media, sedangkan validasi materi dilakukan oleh ahli materi dan validasi bahasa dilakukan oleh ahli pembelajran PJOK. Melalui hasil validasi dari penilaian oleh ketiga ahli tersebut dijadikan sebagai acuan terkait dengan kelayakan produk sebelum diujicobakan. Tahap penerapan dilakukan dengan merujuk ketentuan (Gall et al., 2003), dimana produk diujicobakan kepada siswa kelas VI SDN Percobaan 1 Malang yang terdiri dari kelompok kecil 12 siswa dan kelompok besar beranggotakan 30 siswa. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk berdasarkan penilaian dan catatan saran perbaikan yang telah direkomendasikan oleh validator sebagai bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan beberapa instrumen seperti angket validasi media, angket kesesuaian materi, angket bahasa dan angket respon siswa serta guru. Dalam angket validitas digunakan untuk memperoleh tanggapan, kritik dan saran dari validator terkait produk yang harus dinilai oleh responden menggunakan skala Likert rentang nilai dari 1 hingga 4 (Arikunto, 2013). Skor 1 menunjukkan kategori sangat tidak baik/ tidak setuju/ tidak menarik/ tidak jelas, skor 2 mencerminkan kategori kurang baik/ kurang setuju/ kurang menarik/ kurang jelas, skor 3 mengindikasikan kategori baik/ setuju/ menarik/ jelas, sedangkan skor 4 merepresentasikan kategori sangat baik/ sangat setuju/ sangat menarik/ sangat jelas.

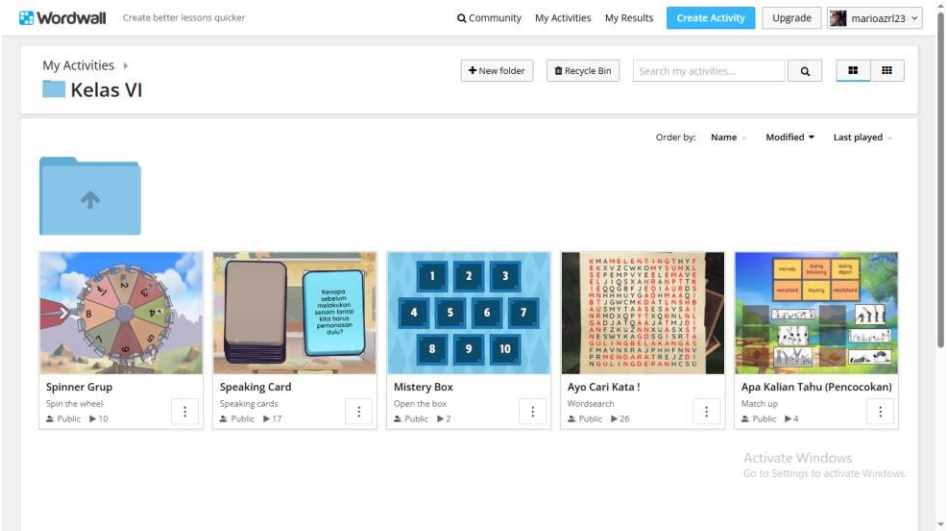
Tabel 1. Instrumen Angket Validasi

Kriteria	Skor Maks	Skor Hasil
75,01%-100%	Sangat Valid	Digunakan Tanpa Revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan Dengan Revisi
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Dilarang Digunakan

Pada penelitian pengembangan ini, data kualitatif diperoleh melalui saran serta masukkan para validator. Setiap dosen validator diberikan instrumen berupa angket untuk memberikan penilaian serta umpan balik tahapan produk yang sedang dikembangkan. Sementara itu, angket untuk uji coba kelompok kecildan besar disebarkan kepada siswa dan guru setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan tujuan agar mereka dapat memberikan evaluasi berdasarkan pengalaman langsung dalam menggunakan produk tersebut

HASIL

Berdasarkan rangkaian terhadap uji coba yang telah dilaksanakan, produk hasil pengembangan dinyatakan layak dan siap untuk diuji di lingkungan pembelajaran nyata. Kelayakan produk ini didasarkan pada hasil validitas yang telah diuji oleh tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selain validasi para ahli, produk juga telah diuji coba secara terbatas pada kelompok kecil maupun keloompok besar yang terdiri dari siswa kelas VI SDN Percobaan 1 Malang. Untuk mempermudah proses analisis data, diguakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 4, yang kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil dari analisis data tersebut kemudian disesuaikan dengan nilai kriteria validitas yang ditetapkan oleh (Akbar & Sriwijaya, 2011) untuk menentukan tingkat kelayakan produk.



Gambar 2. Media interaktif *wordwall*

Berdasarkan rangkaian terhadap uji coba yang telah dilaksanakan, produk hasil pengembangan dinyatakan layak dan siap untuk diuji di lingkungan pembelajaran nyata. Kelayakan produk ini didasarkan pada hasil validitas yang telah diuji oleh tiga validator, yaitu

ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selain validasi para ahli, produk juga telah diuji coba secara terbatas pada kelompok kecil maupun keloompok besar yang terdiri dari siswa kelas VI SDN Percobaan 1 Malang. Untuk mempermudah proses analisis data, diguakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 4, yang kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil dari analisis data tersebut kemudian disesuaikan dengan nilai kriteria validitas yang ditetapkan oleh (Akbar & Sriwijaya, 2011) untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Variabel	Skor Maks	Skor Hasil	Presentase
1	Kesesuaian	12	11	92%
2	Kemudahan	12	12	100%
3	Kejelasan	12	11	92%
4	Kemenarikan	16	15	94%
5	Ketepatan	8	6	75%
6	Kebermanfaatan	8	8	100%

Pada tabel tersebut bisa diketahui bahwa pada variabel kesesuaian memperoleh skor 11 dari nilai maksimal sebanyak 12 poin dengan presentase 92% yang mana dapat dikategorikan sangat valid. Pada aspek kemudahan mendapat nilai sebesar 12 dengan presentase sebesar 100% yang termasuk kategori sangat valid. Pada aspek kejelasan dengan perolehan senilai 11 presentase 92% yang dapat dikatakan dalam kategori sangat valid. Pada aspek kemenarikan memperoleh angka 15 dengan nilai presentase 94% masuk dalam kategori sangat valid. Pada aspek ketepatan dengan perolehan nilai 6 nilai presentase 75% termasuk dalam golongan kategori cukup valid. Pada aspek kebermanfaatan dengan memperoleh nilai sebesar 8 presentase sebesar 100% dapat dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan pada ahli media secara keseluruhan memperoleh nilai validitas sebesar 93% sehingga produk dapat dikategorikan sangat valid untuk diujicobakan.

Pada proses validasi oleh ahli materi memperoleh nilai validitas sebesar 95% dimana dengan nilai tersebut produk pengembangan bisa dikategorikan sangat valid. Adapun hal-hal yang diuji oleh ahli materi diantaranya ialah aspek kesesuaian, aspek ketepatan, aspek kemenarikan serta aspek kemudahan. Secara lengkap data hasil validasi oleh ahli materi dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Variabel	Skor Maks	Skor Hasil	Presentase
1	Kesesuaian	36	35	97%
2	Ketepatan	12	10	83%
3	Kemenarikan	4	4	100%
4	Kemudahan	4	4	100%

Bersumber pada tabel tersebut diketahui bahwasanya hasil uji oleh validator ahli materi dalam aspek kesesuaian memperoleh skor 35 dari skor maksimal sebanyak 36 dengan nilai presentase 97% yang dapat dikategorikan sangat valid. Untuk aspek ketepatan memperoleh skor 10 dengan presentase 83% yang dikategorikan sangat valid. Pada aspek kemenarikan memperoleh skor 4 dengan nilai persen senilai 100% yangmana termasuk kategori sangat valid.

Terakhir, untuk aspek kemudahan memperoleh skor 4 dengan presentase 100% dimana

dikategorikan sangat valid.

Pada proses validasi oleh ahli pembelajaran secara keseluruhan memperoleh nilai validitas sebesar 94% dimana dengan nilai tersebut produk pengembangan bisa dikategorikan sangat valid. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli pembelajaran diantaranya meliputi aspek kesesuaian, aspek ketepatan, aspek kebermanfaatan, serta aspek kejelasan. Secara lengkap data hasil validitas yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil validasi ahli pembelajaran

No	Variabel	Skor Maks	Skor Hasil	Presentase
1	Kesesuaian	24	23	96%
2	Kemudahan	20	20	100%
3	Kebermanfaatan	8	8	100%
4	Kejelasan	12	12	100%

Berdasarkan data tersebut dapat diketahuibahwa hasil penilaian validator ahli pembelajaran pada aspek kesesuaian memperoleh skor 23 dari skor maksimal sebanyak 24 dengan nilai presentase 96% yang dikatakan sangat valid. Pada aspek kemudahan memperoleh skor 20 dengan nilai sebesar 100% dikategorikan sangat valid. Pada aspek kebermanfaatan memperoleh skor 8 dengan nilai 100% masuk dalam kategori sangat valid. Pada aspek kejelasan memperoleh skor 12 dengan nilai presentase 100% dapat dikategorikan sangat valid.

Uji coba untuk kelompok kecil dilakukan kepada 12 peserta didik kelas VI SDN Percobaan 1 Malang. Berikut merupakan hasil dari uji coba yang telah dilaksanakan dituliskan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil uji coba kelompok kecil

No	Variabel	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian	88%	Sangat Valid
2	Kemudahan	89%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	91%	Sangat Valid
4	Kejelasan	89%	Sangat Valid

Dengan serangkaian hasil dari uji coba yang telah dilakukan terdapat beberapa variabel yang telah dinilai oleh subjek kelompok kecil meliputi variabel kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, dan kejelasan. Hasil dari uji kelompok kecil diperoleh nilai skor rata-rata 92% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat valid. Hal tersebut bisa dijadikan sebagai indikator bahwa produk pengembangan media interaktif *wordwall* untuk pembelajaran senam lantai kelas VI SDN Percobaan 1 Malang siap untuk diujikan ke level kelompok besar.

Uji coba pada kelompok besar dengan responden 30 peserta didik kelas VI SDN Percobaan 1 Malang. Dari serangkaian proses uji coba yang telah dilaksanakan diperoleh data seperti pada tabel berikut:

No	Variabel	Presentase	Kategori
1	Kesesuaian	88%	Sangat Valid
2	Kemudahan	89%	Sangat Valid
3	Kemenarikan	91%	Sangat Valid
4	Kejelasan	89%	Sangat Valid

Berdasarkan pada serangkaian hasil uji coba yang telah dilakukan pada kelompok besar, dapat ditarik kesimpulan bahwa pegembangan produk media interaktif *wordwall* untuk

pembelajaran senam lantai kelas VI SDN Percobaan 1 Malang bisa dikategorikan sangat valid. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai skor hasil uji coba pada kelompok besar sejumlah 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan bisa untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN Percobaan 1 Malang.

DISKUSI

Pengumpulan informasi melalui analisis kebutuhan siswa dan dengan kegiatan wawancara dengan peserta didik kelas 6. Media pembelajaran atau bahan ajar yang belum pernah digunakan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran senam lantai sehingga membuat siswa kurang berminat dalam belajar. Mengimplementasikan media berbasis teknologi sebagai sarana belajar. Karena selama ini, metode pembelajaran yang digunakan masih terlalu monoton seperti metode ceramah, demonstrasi belum optimal, sehingga pemanfaatan teknologi melalui media interaktif menjadi solusi guna membantu meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran senam lantai kelas 6. Dimana nantinya dapat menjadi solusi untuk meningkatkan prestasi belajar dan kreativitas siswa.

Setelah penyajian media pembelajaran berbasis teknologi *Wordwall* dan sudah melakukan hasil uji coba. Berdasarkan hasil data persentase minat belajar siswa, terlihat adanya peningkatan pada setiap indikator yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar memiliki peran penting dalam menunjang proses dan hasil pembelajaran. Rojabiyah dan Setiawan (2019) menjelaskan bahwasanya keminatan belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara konsisten oleh seseorang dalam suasana menyenangkan tanpa ada paksaan dari orang lain. Kartika et al. (2019) menyebutkan bahwa minat belajar sangat memengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Seseorang yang tidak memiliki minat terhadap suatu materi, cenderung tidak mencapai hasil belajar yang optimal. Dan didukung oleh hasil penelitian Anggita et al. (2023), dimana minat belajra merupakan kondisi ketika siswa menunjukkan perhatian dan keinginan kuat untuk memahami suatu hal, hingga pada tahap menciptakan dan membuktikan hasil belajarnya secara berkelanjutan. Dengan kata lain, minat bisa diartikan sebagai rasa suka atau kegemaran terhadap sesuatu yang mendorong siswa untuk terus belajar.

Berdasarkan hasil presentase minat belajar siswa perindikator menunjukkan kategori yang tertinggi yaitu indikator kemenarikan dalam pembelajaran. Indikator pertama yaitu kemenarikan. Perasaan tertarik dan senang dari peserta didik terlihat apabila seseorang peserta didik memiliki minat tinggi serta antusiasme terhadap suatu pelajaran, sehingga peserta didik tersebut akan lebih mempelajari hal yang ia suka tanpa rasa terpaksa untuk belajar. Hasil presentase perasaan senang peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran setelah penggunaan media wordwall sebesar 91%. Lalu pada indikator kemudahan dan kejelasan media interkatif *wordwall* yang materi senam lantai kelas 6 mendaptakan nilai presentase 89% dan di indikator kesesuaian mendapatkan nilai presentase 88%.

Hasil yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *wordwall* memiliki *prototype* dan hasil final yang mampu membantu peningkatan minat dan motivasi peserta didik yaitu template *match up*, *speaking card*, *mistery box*, dan teka-teki menemukan kata. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menggunakan aplikasi *wordwall* ini telah dilakukan pengujian terhadap beberapa pakar seperti pakar media, materi dan pembelajaran PJOK. Guna menilai efektifitas media pembelajaran maka dilakukan uji

kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik untuk mengetahui efektifitas secara nyata. Ditemukannya bahwa minat peserta didik dapat ditingkatkan secara signifikan apabila

digunakannya media pembelajaran interaktif *wordwall.* Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Firdaus (2018) yang mengakatan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara sistematik agar media pembelajaran itu efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan data persentase minat belajar, menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak yang baik dan positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lia Ayu Indrawati, Yuli Ifana Sari, (2024) yang menyebutkan bahwa media game edukatif seperti Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar. Mereka menemukan bahwa aplikasi Wordwall membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi. Penelitian lain oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan kuis interaktif Wordwall lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang tidak menggunakan media. Selain itu, menurut Khairunisa (2021), penggunaan gamifikasi berbasis Wordwall terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman materi oleh siswa. Secara keseluruhan, berbagai penelitian menyimpulkan bahwa aplikasi Wordwall mampu meningkatkan baik minat maupun hasil belajar siswa.

Keberhasilan dalam mengembangkan media interaktif *wordwall* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran senam lantai yang terkesan membosankan. Tidak hanya terlihat dari hasil perhitungan data, tetapi juga ditunjang oleh beberapa faktor pendukung lainnya. Salah satunya ialah media interaktif *wordwall* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, hal tersebut sejalan dengan model belajar yang diterapkan membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat. Tampilan media yang menarik dan bervariasi juga membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan karena tidak monoton selama proses pembelajaran senam lantai.

SIMPULAN

Dari hasil Pengimplementasian media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas 6 materi senam lantai. Hal ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, uji coba media, serta peningkatan data minat belajar siswa pada setiap indikator, terutama pada aspek kemenarikan pembelajaran. Sebelumnya, pembelajaran masih bergantung pada metode ceramah dan demonstrasi yang kurang menarik bagi siswa. Melalui Wordwall, siswa dapat belajar sambil bermain dengan tampilan yang menarik dan beragam, sehingga membuat mereka lebih aktif, termotivasi, dan tidak cepat bosan. Uji kelayakan dan keefektifan media ini juga menunjukkan bahwa Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung peningkatan hasil belajar secara nyata. Dengan demikian, *Wordwall* layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran PJOK, khususnya senam lantai.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi selama penyusunan artikel ini. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada Sekolah Pascasarjana yang telah memberikan dukungan akademik selama proses penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Prof.

Dr. Siti Nurrochmah, M.Kes dan Bapak Annang Widodo Raharja, S.Pd selaku dosen pembimbing lapangan dan guru pamong yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan artikel, dan yang terakhir untuk kepala SDN Percobaan 1 Malang yang telah memberikan izin serta fasilitas selama melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

REFERENSI

Akbar, S., & Sriwijaya, H. (2011). *pengembangan kurikulum dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial*. Cipta Media.

Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR. INVENTA, 7(1). https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104

Andre, J., Hasibuan, S., Siregar, S., Giawa, I. B., & Zai, E. B. (2024). *Permasalahan Yang Dihadapi Oleh Seorang Guru Dalam Merancang Pembelajaran Penjas*. *2*(2), 111–113.

Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. In *Jurnal Universitas Udayana. ISSN* (Vol. 2302). Rineka cipta.

Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.

Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran. Universitas Brawijaya Press.

Egitia, F. et. a. (2021). Peningkatan Keprofesionalan Guru Matematika Selama Pandemi Melalui Pelatihan dan Pembinaan Guru. *Profesi Keguruan*, *7*(2), 151–155.

Firdaus, T. (2018). Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran. Artikel: Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda.

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). Educational Research: An introduction. In *Qualitative Voices in Educational Research* (7th ed.). https://doi.org/10.4324/9781003008064-1

Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *1*(1), 7–11. https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20

Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7(1). https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360

Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, *2*(1), 41–47. https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254

Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4). https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran

Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, *2*(2), 111–116. https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309

Lia Ayu Indrawati, Yuli Ifana Sari, Y. S. H. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *In Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, *1*(2), 312–325.

Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 2*(3), 119–127. https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447

Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas Vii Dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. Journal On Education, 01(02).

Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 1(2), 153-164.

Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, *6*(2), 76. https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828