

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DIKELAS V SDN 2 MARGA MULYA

Dinda Fabella Mulyana Putri, Masrurotul Mahmudah, Lutfi Fadilah\*

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

[lutfifadilah2207@gmail.com](mailto:lutfifadilah2207@gmail.com)\*

## Abstrak

Pengembangan media pembelajaran berbasis game wordwall pada pelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan platform wordwall yang mudah digunakan dan memiliki berbagai jenis permainan yang menarik, seperti teka-teki, kuis, dan permainan mencocokkan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game wordwall* memperoleh nilai rata-rata presentase dari ahli media sebesar 96,87% dengan kriteria sangat valid, dan dari ahli materi mendapat presentase sebesar 91,8% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis game wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dan respon positif yang diberikan oleh siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, game wordwall, pelajaran tematik, minat belajar

## Abstract

*This development of wordwall game-based learning media in thematic lessons to increase learning interest of grade V students aims to create a more interesting and interactive learning process, so as to increase student interest and motivation to learn. This learning media is designed using the wordwall platform which is easy to use and has various types of interesting games, such as puzzles, quizzes, and matching games. This research uses the ADDIE development method. Data was collected through observation, questionnaire, and learning outcome test. The result of this study indicates that the wordwall game media obtained an average percentage value from media experts of 96,87% with very valid criteria, and from material experts got a percentage of 91,8% with very valid criteria. From the result of the study that learning media based on wordwall games proved effective in increasing interest in learning. This is evidenced by the increase in student learning outcomes and the positive response given by students to the learning media.*

**Keywords :** learning media, wordwall game, thematic lessons, learning interest.

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu faktor paling penting dalam perkembangan dan pembangunan negara. Negara dikatakan maju dalam segala bidang baik, ekonomi, teknologi, pertanian ataupun lainnya tidak lepas dari peran pendidikan (Dasopang dkk., 2024). Pendidikan pada hakikatnya suatu kegiatan yang secara sadar

dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya (Kurniawan dkk., 2023). Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja (Abdullah, 2012). Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2011).

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Kustiawan, 2016). Media pembelajaran bisa mengaktifkan sebuah pencapaian tujuan pembelajaran didalam proses KBM (Ahmadi & Ibda, 2018). Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan media kata-kata (*symbol verbal*) sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik (Abdul Wahid, 2018). Pendidik mempunyai tanggung jawab melaksanakan tugas salah satunya yaitu untuk peningkatan proses pembelajaran yang penggunaan medianya secara efektif dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang baik (Wartini, 2017).

Minat ialah keinginan yang datang dari hati nurani untuk ikut serta dalam kegiatan belajar, makin besar minatnya, makin besar semangat dan makin besar hasil kerjanya (2012). Minat dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan adanya minat peserta didik terhadap sesuatu dalam kegiatan belajar itu sendiri (Setiawan dkk., 2022). Minat mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan atau dorongan yang melatarbelakangi seseorang melakukan sesuatu (Fauziah dkk., 2017). minat yang tinggi terhadap suatu bidang dapat mengantarkan seseorang pada pencapaian yang luar biasa dibidang tersebut (Aciakatura dkk., 2021).

Indikator minat belajar ialah hal-hal yang dapat diamati sebagai tanda bahwa seseorang memiliki minat terhadap sesuatu (Saptono, 2016). Dalam konteks pendidikan, indikator minat belajar dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar minat siswa terhadap pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Ada lima indikator minat belajar yang umum diamati yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi, hasil belajar (FITRIA AGUSTINA, 2019). Perlu untuk diingat bahwa indikator minat belajar ini tidak selalu muncul secara bersamaan pada setiap siswa (Solin & Naibaho, 2023). Guru dapat mengamati dan menilai indikator-indikator untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan memberikan dukungan yang sesuai (Sitaasih, 2020).

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pemahaman bermakna pada siswa (Arafat Lubis, 2020). Prosedur penerapan tematik mengikuti tiga tahapan yang sistematis, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi/penilai (Muklis, 2012). Pembelajaran tematik umumnya diterapkan pada kelas awal disekolah dasar. Namun, pendekatan ini juga dapat diterapkan pada tingkat pendidikan lain dengan penyesuaian yang sesuai (Mawati dkk., 2023).

Fakta di lapangan menunjukkan peserta didik merasa bosan serta kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga perlu upaya yang sangat ekstra dari seorang pendidik untuk dapat meningkatkan.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan dilapangan menunjukkan peserta didik hanya dijadikan sebagai pendengar dari ceramah guru saja yang menjadikan peserta didik bosan dan jenuh dengan materi yang diajarkan, peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami suatu konsep dari materi yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas 5 SDN 2 Marga Mulya ibu Sumarliyah, S.Pd, selaku wali kelas V menyatakan bahwa media pembelajaran masih jarang digunakan oleh

pendidik. Pendidik hanya mengandalkan buku cetak tema, pemahaman serta pengalamannya dalam mengajar. Oleh karena itu peneliti memberikan inovasi baru dengan memberikan edukasi belajar melalui *game wordwall* di mana para siswa akan antusias dalam proses belajar mengajar karena *game wordwall* terdapat gambar dan juga warna yang menarik perhatian dan juga simpati peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aldi Anugrah dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 48 Cakranegara” jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) (Anugrah dkk., 2022). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang ini adalah pada siswa kelas IV SD sedangkan penelitian sekarang ini pada kelas V SD, penelitian sebelumnya untuk mengetahui kelayakan media sedangkan penelitian sekarang ini untuk meningkatkan minat belajar dan subjek mata pelajaran pada penelitian sebelumnya adalah pelajaran IPS dan sedangkan penelitian sekarang menggunakan pembelajaran tematik.

Penelitian kali ini akan mengembangkan sebuah media *game wordwall* yaitu sebuah game bergambar yang diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 2 Marga Mulya.

Melihat permasalahan ini, sudah seharusnya dibutuhkan sebuah solusi, salah satunya yaitu dengan menambahkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mengembangkan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis *game wordwall* pada pelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 2 MargaMulya”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada lima tahapan penelitian ADDIE yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019). Tahapan ADDIE adalah wawancara, merancang produk berdasarkan permasalahan data yang diperoleh, membuat produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan kemudian direvisi, *game wordwall* selesai lalu uji coba skala besar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian (*Research and Development*) ini adalah Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung dengan studi dokumentasi.

Penelitian ini juga menggunakan uji validasi yang terdiri dari uji validasi oleh ahli materi dan uji validasi oleh ahli media dengan instrumen penelitian berupa angket skala Likert.

Rumus pengolahan data:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Setelah mengolah data hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil tersebut dikategorikan dalam interval penilaian sebagai berikut:

**Tabel.1** kriteria penilaian uji validasi

Tingkat Pencapaian	Kriteria
$\geq 85$ skor $\leq 100$	Sangat Valid
$\geq 65$ skor $\leq 84$	Valid
$\geq 45$ skor $\leq 64$	Cukup Valid
$\geq 0$ skor $\leq 44$	Kurang Valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut diawali dari tahap *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi) dengan penjabaran sebagai berikut:

Tahap pertama pada model ADDIE yaitu analisis. Sebelum melakukan analisis peneliti melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V. Adapun hasil wawancara yaitu jumlah kelas V SDN 2 MargaMulya sebanyak 20 siswa. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru berupa metode ceramah, hal itu cenderung membuat siswa bosan dan mengantuk. Pada materi ekosistem guru belum pernah menggunakan media pembelajaran.

Menurut beliau dengan diadakanya media untuk materi ekosistem siswa akan terlihat aktif dalam pembelajaran, karena fungsi media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar juga akan tinggi, begitupun sebaliknya. Hal ini akan diukur dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 69.

Berdasarkan studi penelitian tersebut penyebab media pembelajaran kurang variatif karena guru belum pernah menggunakan media pembelajaran selain buku LKS dengan menggunakan metode cerama. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan media *game wordwall* untuk materi ekosistem.

Tahap selanjutnya adalah desain. Pada tahap ini peneliti menyusun produk game wordwall. Desain produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi *game wordwall* pada link *wordwall.net*
- b. Setelah masuk ke aplikasi wordwall, klik daftar untuk mulai membuat. Setelah itu peneliti masuk menggunakan akun google

**Cara mudah untuk membuat sumber pengajaran Anda sendiri.**

Buatlah aktivitas khusus untuk kelas Anda. Kuis, pertandingan, permainan kata, dan banyak lagi.

71.062.920 sumber daya dibuat

[Daftar Untuk Mulai Membuat](#)

Gambar 1.

- c. Setelah masuk keberanda, pilih menu buat aktivitas untuk memilih *template* yang diinginkan

Wordwall    Fitur   Aktifitas saya   Hasil Saya   [Buat Aktivitas](#)   Meningkatkan

**Pilih templat**

Anda telah menggunakan 2 dari 5 sumber daya Anda

Sortir dengan: PALING POPULER   ALFABETIS

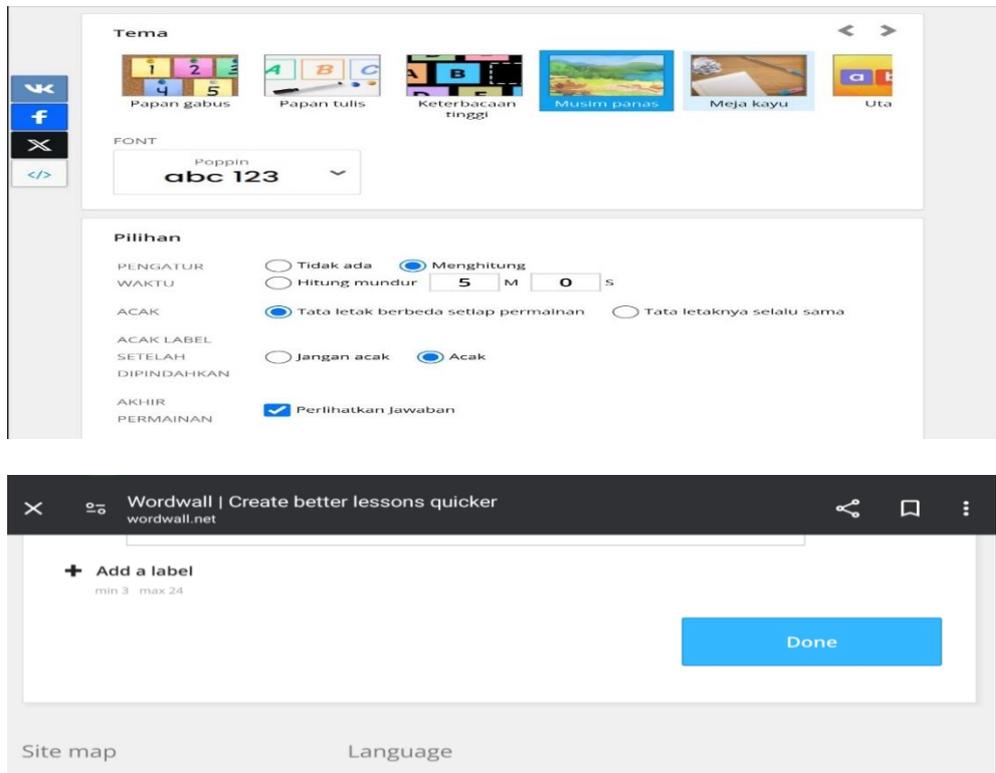
[Sesuai](#)   [Ulangan](#)

Gambar 2.

	<b>Sesuai</b> Buatlah kartu flash yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Ulangan</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Kartu berbicara</b> Buatlah kartu flash yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Putar rodanya</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Penyortiran kelompok</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Pasangan yang cocok</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Buka kotak itu</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Temukan kecocokan...</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Kartu flash</b> Buatlah kartu flash yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Selesaikan kalimatnya</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Tidak campur aduk</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Algojo</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Pencarian kata</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Anagram</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Balik ubin</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Kuis pertunjukan per...</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.
	<b>Diagram berlabel</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.		<b>Teka teki silang</b> Buatlah aktivitas yang dapat digunakan untuk kegiatan di kelas.

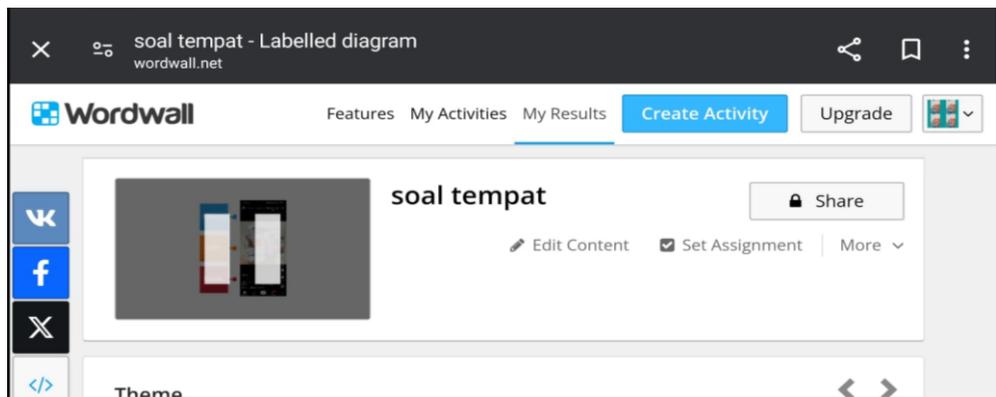
Gambar 3.

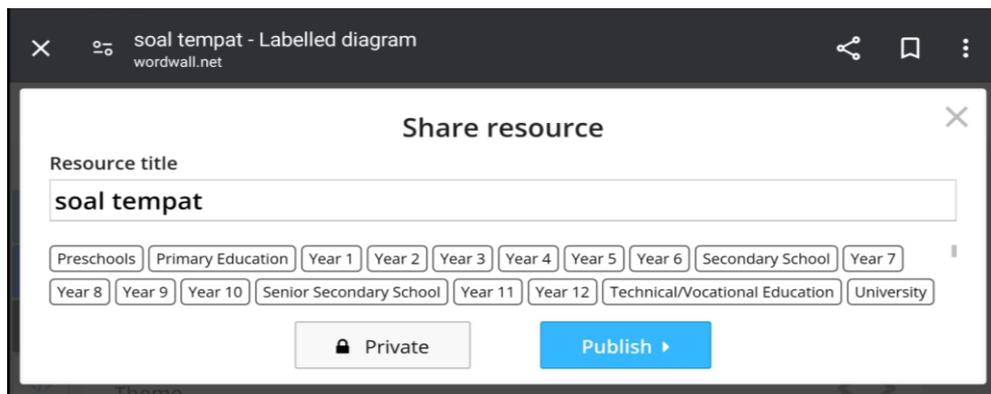
- d. Setelah selesai memilih *template*, tulisan dan desain disesuaikan semenarik mungkin dengan materi yang akan digunakan lalu klik selesai



Gambar 4.

- e. Setelah selesai dibuat, klik bagikan lalu klik *publish* dan salin link agar dapat menggunakan *template* yang sudah didesain





Gambar 5.

Selanjutnya yaitu pengembangan, tahap pengembangan ini menghasilkan bentuk akhir bahan ajar pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli/praktisi dan data hasil uji coba.

Kemudian tahap implementasi dimana media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi dan revisi selanjutnya diterapkan dengan cara uji coba dalam kelas besar. Tahap ini peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui pendapatnya terhadap media *game wordwall* untuk meningkatkan minat belajar. Dalam mengukur peningkatan minat belajar pada peserta didik peneliti juga memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Dalam tahap ini peneliti membandingkan dan menganalisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, respon guru dan respon peserta didik terhadap media berbasis *game wordwall* untuk kelas V materi ekosistem.

Langkah kelima dari model desain pembelajaran ADDIE adalah Evaluasi. Dalam proses evaluasi terdapat 3 aspek penilaian, yaitu aspek materi, aspek media dan respon guru dan siswa terhadap media *game wordwall*. Ketiga aspek penilaian tersebut dijadikan acuan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta peningkatan minat belajar peserta didik.

#### 1. Hasil Uji Coba Validasi Media Pembelajaran

##### a. Uji Validasi Materi

Angket instrumen validasi dari ahli materi berfungsi untuk mengetahui kelayakan terhadap kualitas materi dan media yang dikembangkan sebelum media diuji cobakan kepada calon pengguna media. Berikut hasil validasi dari ahli materi yaitu Ibu Sumarliyah, S.Pd. berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi sesuai tabel 2. Menunjukkan jumlah skor akhir yang diperoleh dari validator tersebut sebesar 91,8% . Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada *game wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dikategorikan "sangat valid".

##### b. Uji Validasi Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kegrafikan dan penyajian media *game wordwall* untuk pelajaran IPA materi Ekosistem. Validasi ahli media dilakukan oleh salah satu validator, yaitu Ibu Nurul Aisyah, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Ma'arif Lampung.

Penilaian diambil setelah dilakukan beberapa masukan yang diberikan oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan. Dari hasil validasi oleh ahli media, penilaian dari validator memperoleh skor 96,87% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan demikian terlihat bahwa *game wordwall* yang dikembangkan memenuhi kelayakan. Namun terdapat beberapa

masuk oleh ahli media bahwa tampilan *game wordwall* yang disajikan dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang disesuaikan dengan media. Dengan demikian produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli adalah sebagai berikut:

**Tabel.2 Hasil Validasi Ahli**

Penilaian Validasi	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Materi	34	37	91,8%	Sangat Valid
Media	31	32	96,87	Sangat Valid

**2. Hasil Angket Respon Terhadap Media Pembelajaran**

*a. Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Game Wordwall*

Analisis hasil respon guru diambil satu responden yaitu Ibu Sumarliyah, S.Pd. selaku wali kelas V. Dari data tersebut diketahui bahwa hasil penilaian dari guru memperoleh skor 85,4% dengan kategori "Sangat Valid" dengan demikian media game wordwall pembelajaran IPA ini sangat layak digunakan.

**Tabel.3 Hasil Angket Respon Guru**

Penilaian Validasi	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	398	700	85,4%	Sangat Menarik
Total	398	700	85,4%	Sangat Menarik

*b. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Game Wordwall*

Hasil rata-rata skor menunjukkan nilai 85,7% dengan kategori "Sangat Valid". Dari setiap butir pertanyaan juga menunjukkan hasil dengan kategori sangat valid. Dengan demikian media game wordwall sangat layak digunakan.

**Tabel.4 Hasil Angket Respon Siswa**

Penilaian Validasi	Skor		Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maksimal		
Ketertarikan	60	70	85,7%	Sangat Menarik

Total	60	70	85,7%	Sangat Menarik
-------	----	----	-------	----------------

c. Nilai Hasil belajar (*pre-test dan post-test*)

Dari perolehan data sebelumnya atau *pre-test* siswa memperoleh 59,5%. Dengan demikian akan di uji coba kembali dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* untuk meningkatkan minat belajar. Hasil nilai *post-test* siswa memperoleh 93,75%. Nilai *pre-test* dan *post-test* jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,8 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian media *game wordwall* ini layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran *game wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar serta memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran serta mengelola kelas (Dewanti & Sholihah, 2022). Langkah- langkah dari pengembangan ini sesuai dengan model yang diterapkan yaitu model ADDIE. *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi) tersusun secara sistematis. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara pendidik, peserta didik, dan lingkungannya (Hidayat & Muhamad, 2021).

Peneliti merancang khusus pengembangan media dengan optimal sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan. Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar materi ekosistem dan menambah pengetahuan tentang ekosistem.

Media yang telah dikembangkan kemudian dilakukan penelitian dan diimplementasikan di SDN 2 Marga Mulya dengan jumlah siswa 20 dengan karakteristik yang berbeda-beda. Media *game wordwall* yang telah dikembangkan mendapat respon positif dari siswa, antusias siswa dalam mempraktekannya dapat meningkatkan minat belajar dengan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil nilai *post-test* siswa memperoleh nilai 93,75%. Dengan demikian nilai dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *game wordwall* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar setelah mempelajari materi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldi Anugrah dkk. Menyatakan bahwa *game wordwall* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Anugrah dkk., 2022).

Dalam pengembangan sebuah produk pasti terdapat kelebihan dan kekurangan, begitu juga media *game wordwall* yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan yang peneliti kembangkan ialah dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sulfi Purnamari, dkk. menyatakan bahwa *game wordwall* salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar (Purnamasari dkk., 2022).

Media *game wordwall* ini juga memiliki kekurangan, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font zisanya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan (Rindiantika, 2022).

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh pengembangan media pembelajaran berbasis *game wordwall* pada pelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 2 Marga Mulya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Hasil Validasi ahli media dan ahli materi dengan skor 398 dan diperoleh persentase 85,4% termasuk kriteria yang sangat valid. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media adalah dengan skor 60 dan diperoleh persentase 85,7% termasuk dalam kriteria sangat valid.
2. Sedangkan untuk mengukur tingkat efektifitas produk yang dikembangkan berdasarkan nilai test siswa. Untuk nilai *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 59,5% sedangkan nilai *post-test* memperoleh nilai rata-rata 93,75%, termasuk nilai diatas KKM. Dengan hasil yang telah dipaparkan maka media *game wordwall* layak dan efisien digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada universitas ma'arif lampung (UMALA) yang selama ini telah menjadi tempat dimana peneliti mencari ilmu pengetahuan

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), Article 2. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2). <https://doi.org/10.22373/jid.v12i2.449>
- Aciakatura, C., Magdalena, I., Zahranisa, A., & Zahro, N. L. (2021). Analisis Pengembangan Minat dan Bakat Siswa pada Siswa Sekolah Dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 89–94. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v1i2.15>
- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Arafat Lubis, M. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada. <https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain-umarhadini-8584-5-baii.pdf>
- Dasopang, H. R., Iswantir, I., Khamim, S., Siregar, N., & Lindra, A. (2024). Eksistensi Madrasah di Indonesia Pasca Keluarnya Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8081>
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3). <https://doi.org/10.33369/jpmr.v7i3.22260>

- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4, 47. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- FITRIA AGUSTINA, 1513053118. (2019). Hubungan Keterampilan Mengadakan Variasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Gugus Cut Nyak Dien Kecamatan Metro Timur [Skripsi]. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. <https://digilib.unila.ac.id/59294/>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Kurniawan, A., Mahmud, R., Rahmatika, Z., Mustofa, M., Nur, M., Maksum, M., Jumini, S., Muhammadiah, M., Winarti, P., Puling, D., De, A., Magalhaes, J., & Pratiwi, E. (2023). *DASAR-DASAR ILMU PENDIDIKAN Penulis*.
- Kustiawan, U. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Mawati, A. T., Hanafiah, H., & Arifudin, O. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *FENOMENA*, 4(1). <https://doi.org/10.21093/fj.v4i1.279>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), Article 2.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi Dan Keberhasilan Belajar Siswa. *Regula Fidei : Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), Article 1.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sitaasih, D. K. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Proses Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25461>
- Solin, L. W., & Naibaho, D. (2023). Pentingnya Komunikasi Dalam Interaksi Guru Pak Dalam Memacu Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12691–12705.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijanto. (2012). *Pendidikan Orang Dewasa: Dari Teori Hingga Aplikasi*. Bumi Aksara.

Wartini, 14913078 Sri. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Tulis, Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor dan Laboratorium Bahasa Bagi Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Bantul*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/31618>