



Siti Afifah<sup>1</sup>  
 Turmuzi Basyir<sup>2</sup>  
 Dwi Andriani<sup>3</sup>  
 Mega Fatria<sup>4</sup>

## PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA TERPADU NURUL HUDA

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Wordwall pada pembelajaran ekonomi di SMA Terpadu Nurul Huda Kelas X. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode Reserch and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu rang praktisi pembelajaran ekonomi, dan 31 siswa kelas X SMA Terpadu Nurul Huda sebagai subjek uji coba. Ahli materi mendapatkan skor 4,6 dengan kategori "Sangat Layak", ahli media mendapatkan skor 4,5 dengan kategori "Sangat Layak", dan praktisi pembelajaran ekonomi mendapatkan skor 4 dengan kategori "Layak". Seluruh 31 siswa pada siswa kelas X MIPA C SMA Negeri 1 Pamekasan memberikan respon positif dengan tingkat respon 95,7%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Wordwall.

### Abstract

The purpose of this study is to ascertain the growth of economic- related media Wordwall. At SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah Class X. The development procedures used in this study referred to the ADDIE development model, which has five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research and development (R&D) method was used in this study. One material expert, one media expert, one economics learning practitioner, and 31 students from class X SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah served as the test subjects. Material experts received a score of 4.6, placing them in the "Very Eligible" category, media experts received a score of 4.5, placing them in the "Very Eligible" category, and economics learning practitioners received a score of 4 placing them in the "Eligible" category. All 31 students in class X SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah responded positively, with a 95.7% response rate.

**Keywords:** Development, Media Wordwall..

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan tetap terkait erat, peningkatan teknologi saat ini adalah hal yang tidak dapat kita hindari sepanjang hidup (Haidar & Firmansyah, 2021). Teknologi adalah bagian penting dari pendidikan serta bagian dari kehidupan sehari-hari karena kemajuan teknologi menghadirkan peluang yang sangat besar untuk pengembangan manajemen pendidikan dan proses pembelajaran (Restianty, 2018). Pendidikan tidak hanya diajarkan di ruang tertutup dengan buku dan guru. Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Beberapa karakteristik bermanfaat memungkinkan kita memperoleh informasi dengan cepat dari seluruh dunia. Teknologi informasi dan komunikasi pada zaman batu dikira mustahil, namun kini menjadi kenyataan. Kita harus bisa memanfaatkan teknologi yang melimpah ini untuk kepentingan kita, khususnya dalam dunia pendidikan (Azhari, 2019).

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda  
 email: afifah@stkipnurulhuda.ac.id

Pendidikan ekonomi merupakan mata pelajaran spesialisasi yang ada dalam program Ilmu Sosial di sekolah menengah atas dan setaranya, mata pelajaran Ekonomi ditawarkan kepada peserta didik (Johnson & Selvina, 2018). Penyebab menurunnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa adalah karena kurangnya waktu pembelajaran yang berarti guru tidak mempunyai waktu untuk menilai pembelajaran pada setiap pertemuan. Pembelajaran Ekonomi di kelas menyesuaikan dengan kurikulum yang dipakai pada saat itu yaitu Kurikulum 2013. Media pembelajaran dalam pendidikan kini dipandang lebih dari sekedar alat, melainkan dipandang sebagai bagian penting dari sistem pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran harus berperan dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran akan sangat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran dalam pendidikan. Variasi media pembelajaran memerlukan pemilihan yang cermat untuk memastikan bahwa mereka digunakan secara tepat dan memenuhi harapan guru dan peserta didik tentang hasil belajar (Simanjuntak et al., 2020). Media pembelajaran telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar dalam sejumlah penelitian. Menurut penelitian Subhan dkk pada tahun 2022, pendidik dapat menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan evaluasi kelayakan ahli media. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Pamungkas et al. (2021) bahwa pembelajaran dengan media interaktif memungkinkan guru berinteraksi secara bebas dengan siswa, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, menjadikan pembelajaran terfokus pada informasi yang diteliti. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi para peserta didik yang juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk minat dan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran tersebut dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik (Minarta & Pamungkas, 2022).

Peran media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan dalam upaya meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru. Media pembelajaran interaktif berpotensi mendorong respon positif peserta didik secara signifikan terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Beberapa website yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah Google Form, Quizziz, Kahoot dan Wordwall. Dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan website Wordwall. Alasannya adalah dengan Wordwall, bisa membuat puzzle yang terasa seperti sebuah permainan. Wordwall menawarkan 18 jenis template permainan yang dapat diakses secara gratis. Game yang dibuat juga dapat dengan mudah dibagikan dengan Google Classroom, melalui email, atau di jejaring sosial. Selain itu, game yang dibuat juga dapat diunduh dalam format PDF. Wordwall adalah aplikasi website yang merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dipakai guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Salah satu fitur aplikasi Wordwall yang dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran adalah template berupa permainan yang menarik, efisien, dan efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah ditemukan bahwa guru Ekonomi lebih banyak menggunakan media pembelajaran seperti Power Point, namun belum ada yang menggunakan media pembelajaran berbasis website. Sesuai dengan pernyataan di atas, guru harus dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk menjamin kelancaran proses belajar mengajar. Dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Wordwall Pada Pembelajaran Ekonomi”, penulis termotivasi untuk membuat sebuah media berbasis website bernama Wordwall untuk Pembelajaran ekonomi.

## **METODE**

Penelitian dilakukan merupakan model penelitian Research and Development (R&D). Teknik yang digunakan dalam penelitian & pengembangan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi kelayakannya (Bungalangan et al., 2015). Penelitian dan pengembangan ini dapat berupa perangkat lunak atau perangkat keras yang terkait, seperti program komputer untuk pembelajaran, pelatihan, bimbingan, dan penilaian. Metodologi penelitian didasarkan pada model pengembangan lima tahap ADDIE: analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation) (Cahyadi, 2019).

Desain eksperimen penelitian ini terdiri dari One Group Pretest-Posttest Design. Subjek uji coba sebanyak 36 peserta didik kelas X SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah dipilih

sebagai tempat uji coba karena menurut pengamatan, sekolah ini memiliki teknologi yang memadai (Abraham & Supriyati, 2022) (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, dua jenis data digunakan: data kualitatif dan kuantitatif. Kritik dan rekomendasi dari ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran ekonomi (Fadli, 2021). Data tersebut dikumpulkan selama evaluasi kelayakan revisi media untuk tahap akhir produk. Sedangkan kevalidan media dan data respon peserta didik merupakan jenis data kuantitatif utama yang digunakan dalam penelitian (Pridana & Sinurasi, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahapan yang mendasari yang diselesaikan dalam review ini. Di SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah dilakukan observasi yang dimulai dari kegiatan belajar mengajar dan diakhiri dengan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Peneliti melakukan tiga kegiatan selama tahap analisis: analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis capaian pembelajaran. Analisis masalah merupakan langkah awal sebelum melangkah ke tahap berikutnya karena bertujuan untuk melihat permasalahan yang menjadi landasan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan peneliti, SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X namun tidak mengubah proses pembelajaran di kelas. Pengamatan menunjukkan bahwa guru menjelaskan materi dan kemudian mengajukan pertanyaan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Tahap analisis kebutuhan yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang kreatif, interaktif, dan mampu menarik perhatiannya agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam semua aspek belajar mengajar. Peserta didik juga harus dapat berpartisipasi dalam metode pembelajaran yang digunakan agar tidak menjadi bosan. Untuk membangkitkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, guru harus dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Perumusan capaian pembelajaran didasarkan pada analisis indikator pembelajaran yang terdapat di tujuan pembelajaran serta materi mengenai pengetahuan yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Pendidikan yang bermutu dapat tercapai apabila proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif, artinya dapat lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### 2. Tahap Desain (Design)

Perumusan Kegiatan berikut diperlukan untuk membuat desain pembelajaran Wordwall interaktif. Setelah membuat sketsa yang akan memfasilitasi pembuatan media, kemudian untuk visualisasi pengembangan media memilih template yang terdapat pada aplikasi Wordwall. Sketsa media pembelajaran yang akan dibuat disesuaikan dengan template yang ada pada aplikasi Wordwall. Setiap materi memiliki minimal satu template yang dapat disesuaikan dengan isi dari sub bab materi tersebut. Acuan template yang akan digunakan dapat melihat dari contoh hasil karya yang telah disediakan pada aplikasi Wordwall agar penggunaan media pembelajaran dapat maksimal.



Gambar 1. Tampilan Template Wordwall



Gambar 2. Desain awal materi Sejarah Koperasi Indonesia, Pengertian, dan Tujuan dengan Instruksi



Gambar 3. Desain Awal Materi Sejarah Koperasi Indonesia, Pengertian dan Tujuan

Penyusunan modul diperlukan sebagai pedoman untuk melakukan proses belajar mengajar dikelas. Muatan utama modul ajar ini adalah materi Koperasi Kelas X SMA semester genap tahun ajaran 2022/2023. Metode pembelajaran kooperatif, model pembelajaran think-talk-walk, dan media Wordwall digunakan selama 4 Jam Pelajaran. Buku peserta didik tentang ekonomi praktis SMA/MA kelas X semester 2, buku paket ekonomi kelas X yang relevan, internet, dan sumber lain yang relevan merupakan sumber belajar yang digunakan dalam proses tersebut.

### 3. Tahap Pengembangan (Development)

Sketsa untuk setiap materi diselesaikan pada tahap ini. Dari sketsa tersebut diaplikasikan pada template yang ada di aplikasi Wordwall serta disesuaikan tema, huruf, waktu, dan kunci jawabannya. Sumber materi yang digunakan disusun dari berbagai sumber referensi. Di bawah ini merupakan desain awal yang dibuat.



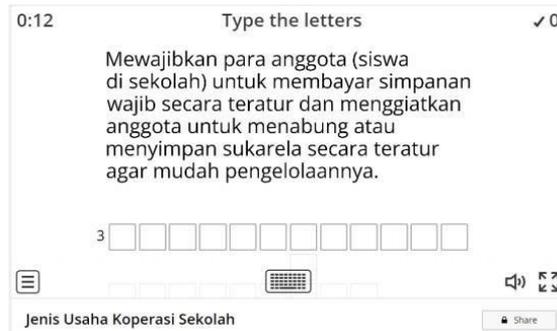
Gambar 4. Desain Awal Materi Sejarah Koperasi Indonesia, Pengertian, dan Tujuan



Gambar 5. Desain Awal Materi Landasan dan Asas Koperasi



Gambar 6. Desain Awal Materi Jenis Usaha Koperasi



Gambar 7. Desain Awal Materi Jenis Usaha Koperasi Sekolah



Gambar 8. Desain Awal Materi Struktur Organisasi dan Modal Koperasi Sekolah



Gambar 9. Desain Awal Materi Sisa Hasil Usaha (SHU) Koperasi



Gambar 10. Desain Awal Materi Pembinaan, Pengawasan, dan Keanggotaan Koperasi

Pada tahap ini, satu praktisi pembelajaran ekonomi, satu ahli media, dan satu ahli materi memvalidasi media yang dibuat. Tujuan validasi adalah untuk memastikan apakah media yang dihasilkan dapat digunakan. Revisi media akan didasarkan pada saran dan masukan validator pada tahap ini. Hasil validasi yang dilakukan ahli materi mendapatkan persetujuan terkait Wordwall adalah alat Pendidikan berupa media pembelajaran yang menarik. Kuesioner validasi dilengkapi untuk tujuan validasi dengan nilai rata-rata yang diberikan ahli materi pada aspek desain pembelajaran dalam evaluasinya adalah 4,6. Nilai tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak". Validasi ahli media Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif, divalidasi oleh ahli media. Kuesioner validasi dilengkapi untuk tujuan validasi. Indikator dalam angket validasi ahli materi dibagi menjadi dua kategori yaitu kerekayasaan perangkat dan tampilan visualnya. Hasil menunjukkan bahwa penilaian yang dibuat oleh ahli media mengenai aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,75, yang menempatkannya dalam kategori "Sangat Layak". Aspek tampilan visual mendapatkan nilai 4,17 nilai tersebut termasuk dalam kategori "Layak". Nilai dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,5 untuk keseluruhan aspek. Kategori untuk nilai ini adalah "Sangat Layak".

Praktisi Pembelajaran Ekonomi Praktisi pembelajaran ekonomi telah memverifikasi materi pembelajaran interaktif Wordwall. Tiga kategori elemen tampilan visual, aspek rekayasa perangkat, dan aspek desain pembelajaran digunakan untuk mengelompokkan indikator. Menunjukkan bahwa ketika praktisi pembelajaran ekonomi mengevaluasi beberapa komponen desain pembelajaran, seringkali mendapatkan nilai 4 yang masuk dalam kategori "Layak". Komponen teknik perangkat mendapat skor rata-rata 4, menempatkannya pada kategori "Layak". Nilai rata-rata kategori penampilan visual adalah 4 dengan kategori "Layak". Berdasarkan temuan validasi praktisi pembelajaran ekonomi, total rata-rata empat nilai masuk dalam kategori "Layak"



Gambar 11. Revisi Media oleh Ahli Materi



Gambar 12. Revisi Media oleh Ahli Media

Guru hanya memberikan penilaian berkaitan dengan unsur desain pembelajaran pada tahap validasi media Wordwall. Unsur-unsur tersebut antara lain seberapa sesuai materi dengan tujuan pembelajaran dan CP, seberapa lengkap isi materi, seberapa sesuai isi materi dengan tujuan pembelajaran, seberapa baik materi disampaikan dalam hal kejelasan dan

pengorganisasian, seberapa sederhana pemahamannya. kontennya, seberapa menarik kontennya, seberapa baik materi tersebut membangun pengetahuan dasar siswa, dan seberapa mudahnya dibaca.

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini dilakukan dengan jumlah peserta didik kelas X sebanyak 36 peserta didik. 5 peserta didik tidak dapat berpartisipasi, maka peneliti menggunakan 31 peserta didik yang hadir di kelas tersebut. Peserta didik mengakses media WordWall dengan menggunakan smartphone masing-masing.

##### a. Uji Coba Lapangan

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Wordwall berlangsung secara tatap muka langsung. Peserta didik awalnya diberikan tes awal (Pretest) lalu diberikan media pembelajaran interaktif Wordwall, langkah selanjutnya diberikan tes akhir (Posttest), terakhir pesertadidik mengisi respon peserta didik. Hasil belajar siswa telah tuntas setelah menggunakan media belajar peneliti. Terlihat jelas bahwa 74%, media yang dibuat dapat meningkatkan hasilbelajar siswa secara signifikan. Meskipun ada belberapa siswa yang mengalami peningkatan, namun tidak semuanya memenuhi persyaratan KKTP. Setelah pretest dan post test selesai, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk menilai dan melihat respon dari media yang dibuat. Berikut adalah jawaban survei dari siswa kelas X. Menurut (Subhan et al., 2022), respon peserta didik dianggap positif jika mendapat nilai  $\geq 65\%$ . Kecuali indikator kejelasan penyampaian materi yang mendapat persentase 96,7%, hampir semua indikator mendapat 100% seperti terlihat pada tabel di atas. Berdasarkan data terselbut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada pembelajaran ekonomi peserta didik memberikan respon positif terhadap media pembelajaran interaktif Wordwall dengan persentase sebesar 65%. Selain itu, peserta didik antusias dan tertarik untuk mempelajari cara penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

#### 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

##### a. Analisa Uji Coba

Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif Wordwall pada mata pelajaran ekonomi, data yang dikumpulkan dari validator dan respon siswa dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Caranya dengan menghitung rata-rata keseluruhan setiap aspek kemudian mengkonversi hasilnya dengan menggunakan skala Sukarjo. Validasi ahli materi pelajaran, ahli media, dan praktisi pembelajaran ekonomi kemudian dilakukan melalui uji coba media. KKTP (Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran ekonomi SMA Terpadu Nurul Huda Tanah Merah adalah 76. Semua hasil pretest sebelum siswa menggunakan materi pembelajaran interaktif Wordwall berada di bawah ambang batas tersebut. Rata-rata nilai pretest sebesar 34, masih jauh di bawah KKTP yang telah ditetapkan. Seltelah diterapkan media pembellajaran yang penelliti kembangkan, peserta didik selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui efektifitas media dilihat dari skor posttest. Skor posttest para peserta didik banyak sekali diatas KKTP dengan rata-rata nilai yang didapat sebesar 81 dan sebanyak 23 dari 31 peserta didik yang tuntas. Semua indikator berada di atas 65%, menandakan bahwa media Wordwall memberikan dampak positif terhadaprespon peserta didik. Kecuali indikator kejellasan penyampaian materi yang hasilnya 96,7%, hampir semua indikator hasilnya 100%. Peserta didik juga antusias dan tertarik untuk bellajar ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall. Hal ini dikarenakan media interaktif WordWall juga dapat membantu siswa belajar secara aktif untuk mendapatkan pengalaman belajar dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga mereka tidak cepat bosan dan merasa antusias.

##### b. Kevalidan Media

Terciptanya Materi Edukasi Interaktif Apabila wordwall pada mata pelajaran ekonomi dengan materi pelajaran kooperatif yang dikembangkan mendapat klasifikasi layak pada skala 3,41-4,20 dan klasifikasi sangat layak pada skala 4,21-5,00, maka dikatakan valid jika rata-rata seluruh aspek dalam angket validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran ekonomi diperoleh. Skor sangat layak sebesar 4,6 dicapai dengan penilaian validasi komprehensif oleh ahli materi pelajaran, termasuk kriteria dari unsur

desain pembelajaran. Validasi yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan skor rata-rata 4,5 berdasarkan kriteria sangat realistis, yang mencakup faktor terkait presentasi visual dan rekayasa gadget. Validasi praktisi pembelajaran ekonomi menghasilkan skor rata-rata 4, berdasarkan kriteria sesuai yang mencakup faktor-faktor terkait tampilan visual, rekayasa perangkat, dan desain pembelajaran.

### **Pembahasan**

Pembahasan berikut akan memberikan penjelasan secara jelas dan mendalam tentang hasil pembangunan secara keseluruhan, yang merupakan solusi dari rumusan masalah, setelah pelaksanaan prosedur pembangunan sebelumnya. Pembahasan berikut difokuskan pada kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. Nilai rata-rata pada tahap validasi media yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran ekonomi, ahli media, dan ahli materi lebih tinggi dari nilai minimal pada kategori layak yaitu 4,36 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kepraktisan Penggunaan Media Wordwall pada Pembelajaran Ekonomi. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall yang tervalidasi, respon peserta didik mengungkapkan kepraktisan media tersebut. 99,5% dari 31 peserta didik kelas X yang mengikuti uji coba mengatakan “Ya” atau setuju dengan temuan tersebut. Terdiri dari 8 pernyataan tanggapan peserta didik mengenai daya tarik desain media, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman, dan kegunaan media dalam menunjang kegiatan pembelajaran, serta kejelasan penyampaian materi, contoh, rumusan soal, dan pembahasan. pertanyaan.

### **Keefektifan Penggunaan Media Wordwall pada Pembelajaran Ekonomi**

Hasil pretest dan posttest yang nantinya akan dianalisis ketuntasan hasil belajarnya, dapat digunakan untuk mengevaluasi keefektifan media. Kali ini peneliti melakukan uji coba lapangan terhadap 31 peserta didik kelas X. Peneliti memberikan soal pretest kepada peserta didik untuk menilai kemampuannya selbelum mengimplementasikan media Wordwall. Nilai peserta didik tidak lebih tinggi dari KKTP (75) yaitu setelah mengikuti pretest. Akibatnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik belum memahami materi koperasi yang akan diajarkan. Peneliti kemudian mengaplikasikan media yang telah dibuat. Dalam penggunaan media Wordwall, peserta didik secara efektif mengambil bagian dalam pengalaman belajar dengan memberikan pendapat serta bertanya jika terdapat materi yang belum dipahami. Setelah itu, peneliti memberikan post test untuk menilai hasil belajar peserta didik yang telah diberi perlakuan dengan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Sebagai hasil posttest, 23 peserta didik dari 31 mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 75, yang merupakan KKTP. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Kelas X mencapai nilai belajar keseluruhan “Sangat Baik” sebesar 74% pada uji coba lapangan untuk kelas X. Oleh karena itu, dapat dikatakan terciptanya media Wordwall yang diukur dari hasil ketuntasan belajar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditentukan dari hasil uji coba lapangan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan ini terlaksana atas bantuan Universitas Nurul Huda melalui LPPM dalam pelaksanaan Hibah Internal tahun anggaran 2023 yang tertuang dalam Surat Kontrak No. 097/UNUHA/LPPM-PkM/XI/2023. Untuk itu tim pengabdian mengucapkan trimakasih atas bantuan dan motivasi yang telah diberikan sehingga proses kegiatan dapat terlaksana dengan lancar.

### **SIMPULAN**

Pembuatan materi edukasi interaktif Berdasarkan hasil validasi ahli materi, Wordwall dinilai “Sangat Layak”. Untuk keperluan validasi diisi angket validasi dan ahli materi memberikan skor rata-rata komponen desain pembelajaran evaluasi sebesar 4,6. Wordwall, sebuah media pembelajaran interaktif, juga dianggap “Sangat Layak” oleh para ahli media. Hasil menunjukkan bahwa penilaian yang dibuat oleh ahli media mengenai aspek rekayasa perangkat memperoleh nilai rata-rata 4,75. Aspek tampilan visual mendapatkan nilai 4,17 nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Nilai dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,5 untuk keseluruhan aspek. Kategori untuk nilai ini adalah “Sangat Layak”. Respon peserta didik terhadap angket pengembangan media Wordwall memberikan hasil “Sangat

Positif” terhadap proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media Wordwall dapat diimplementasikan dengan sangat efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik. Hasil belajar peserta didik meningkat menjadi “Sangat Baik” berdasarkan hasil ketuntasan belajarnya dari pretest dan posttest. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Wordwall.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jimel.v8i3.3800>
- Ardiani, F. K., & Pujiriyanto, P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Epistema*, 3(2), 81–90. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elpistelma/article/view/50555>
- Azhari, H. (2019). The Analyze Of Utilization Policy Of Information Technology In Education (Analisis Kebijakan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan). *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 209-235.
- Bungalangan, Y. T., Isu, R. J., Hadi, M. P., Astuti, N. N. T., Dibia, I. K., Riastini, P. N., Addailani, S. H., Santoso, A. B., Sulastri, Imran, Firmansyah, A., Telfa, P. I., Bulu, V. R., Nittel, Y. M., Idrus, C., Lidia, W., Hairunisya, N., Sujai, I. S., Distya, M., Arikunto, S. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 240. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD%0Ayang%0Ahttp://perspektif.ppj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/75%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/29825-ID-perbedaan-hasil-belajar-siswa-menggunakan-metode-pelmbelajaran-kooperatif-tipe>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Haidar, M. I., & Firmansyah. (2021). Analisis pertumbuhan ekonomi negara-negara asean Analysis of economic growth asean countries. *Forum Ekonomi*, 23(3), 593–605.
- Harjono, H. S. (2019). Litelrasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Penajurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pelna.v8i1.6706>
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Ilahi, K. A., Sudiana, R., & Nindiasari, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Mengurangi Kecemasan Matematika. *WILANGAN: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 304–312. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol6No2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Mustika, M., Sugara, El. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Onlinel Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 136.
- Pridana, H. S., & Sinurasi, D. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif. (Vol. 21, Issue 1).

- Relstianty, A. (2018). Litelrasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Litelrasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Safitri,M., Nazliati & Rasyid,M.N.(2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Fauziddin. 2014. *Pembelajaran PAUD Bermain Cerita Menyanyi Secara Islami*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.
- Sujimat, D. Agus. 2000. Penulisan karya ilmiah. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah dalam Saukah*, Ali dan Waseso, M.G. 2000. *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.