

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

Tria Putri Wulandari

2102050035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh:

Tria Putri Wulandari

2102050035

Pembimbing:

- 1. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.**
- 2. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Tria Putri Wulandari
NIM : 2102050035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di penggunaan sebagaimana mestinya.

Palopo, 03 juli 2025
Yang membuat pernyataan



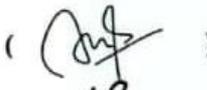
Tria Putri Wulandari
2102050035

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilat Taqwa Luwu Timur*, yang ditulis oleh *Tria Putri Wulandari*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050035, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jum'at*, tanggal *1 Agustus 2025* bertepatan dengan *7 Safar 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 8 Agustus 2025
14 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|-------------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Nurdin K., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. | Pembimbing I | () |
| 5. Sumardin Raupu, S.Pd., M. Pd.. | Pembimbing II | () |

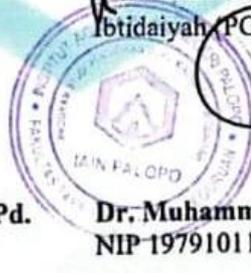
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP.19620516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP.19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt yang senantiasa melimpahkan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, Sholawat serta salam tidak lupa pula kita kirimkan kepada kepada Nabi Muhammad saw sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur”. Skripsi ini dapat terselesaikan setelah melalui tahapan yang Panjang.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, agar memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak walaupun penulis skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan penuh ketulusan kepada:

Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta Bapak Bejan Priyono dan almarhum Ibunda Mamik Juariah, yakni panutanku, surgaku dan superhiroku, yang telah mengasuh dan mendidik dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, memberi ridho, semangat, do’a, motivasi, serta selalu mengusahakan apapun demi kebutuhan penulis selama masa perkuliahan dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga. Semoga segala jerih payah dan pengorbanan yang telah

diberikan, mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, dan semoga penulis senantiasa dapat membanggakan kedua orang tua dalam setiap pencapaian yang diraih.

1. Dr. Abbas Langaji, M. Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Takdir, SH., M.H. selaku Wakil Rektor III.
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zanuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S. Ag., M. Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing I, dan Sumardin Raupu, S.Pd., M. Pd. Selaku dosen pembimbing II, yang telah berkenan mengorbankan segala tenaga dan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Dosen penasehat akademik.
6. Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., Nurul Aswar S.Pd., M.Pd., Nilam Permatasari S.Pd., M.Pd., Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., dan Ervi Rahmadani M.Pd., selaku

tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan.

7. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo.
8. Zainuddin, S. SE., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Muhammad Ansori, S.Pd.I., selaku kepala sekolah MI Sabilit Taqwa Luwu Timur, Lantarwati S,Pd, selaku wali kelas III dan Adik-Adik peserta didik kelas III, serta para guru dan staf di MI Sabilit Taqwa Luwu Timur yang telah membantu peneliti dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.
10. Kepada saudara-saudara kandung, Shandi Age Priyono, Haickhal Age Priyono, dan Al Ramadhan Age Priyono, yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta bantuan yang tak terhingga selama perjalanan studi ini.
11. Kepada The Jamet yaitu, Afida Rahmawati, Rahmadani, Handri yani, dan Afdholis Dzikrillah selaku teman terbaik yang telah bersama-sama sejak awal hingga akhir masa perkuliahan. Terima kasih atas dukungan, motivasi, semangat, yang selalu menghibur dan selalu ada. Kebersamaan dan kekompakan yang terjalin selama ini menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi peneliti dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi.
12. Kepada semua teman-teman seperjuangan selama duduk dibangku perkuliahan UIN Palopo Khususnya untuk kelas PGMI A angkatan 2021 yang selama ini

telah banyak membantu dalam segala hal, memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamai selama duduk dibangku perkuliahan.

13. Kepada teman-teman KKN, kelompok 57, desa mekar sari yang selama ini telah banyak membantu dalam segala hal, memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamai selama ini.

14. Terakhir, kepada diri sendiri Tria Putri Wulandari, terimakasih telah bertahan hingga saat ini. Meski lelah dan ragu selalu menghampiri, tetapi kamu memilih untuk terus mencoba dan pantang menyerah. Proses penusunan skripsi ini memang tidak mudah, namun kamu berhasil menyelesaikannya dengan menghadapi cobaan yang mungkin hanya kamu yang bisa menghadapinya. Ini adalah salah satu pencapaian yang layak untuk diapresiasi. Waktunya merayakan diri sendiri atas segala pencapaian yang telah dilalui.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan senantiasa mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt, Aamiin Ya Rabbal Alamiin. Mengakhiri prakata ini, sebagai manusia biasa, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan oleh karena itu, peneliti memohon saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas terselesaikannya skripsi ini. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Palopo, Mei 2025

Peneliti

Tria Putri Wulandari

2102050035

PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	„	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	“	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoton dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>FatHah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan ya>’</i>	Ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauila*

3. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا.....إ	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya'</i>	\bar{a}	a dan garis di atas
ـي	<i>kasrah</i> dan <i>ya'</i>	\bar{i}	I dan garis di atas
ـو	<i>d}ammah</i> dan <i>wau</i>	\bar{u}	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu: *tā' marbūtah* yang hidup atau harakat mendapat harakat *fathah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah (t). sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَيْدِيَّةُ : *al-madinah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan

sebuah tanda (◌◌◌), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

أَلْحَق : *al-haqq*

نُعَم : *nu'ima*

أَعْدُو : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah ((◌◌◌)), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِي : 'Ali (bukaan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَب : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْس : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata, namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَمْرُونٌ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Saw* (dari *Al-Qur'an*), *alhamdulillah* dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasikan tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dinullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah* diransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi rahmatillah*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal yang ditulis dengan sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DPP, CDK dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazibi Bakkata mubarakan Syahru

Ramadan al-lazi fihi al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi Nasr Hamid Abu Zayd Al-Tufi

Al-Maslahah fi al-Tasyri' al-Islami

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang ada di dalam skripsi:

Swt.	= <i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>sallallahu alaihi wa sallam</i>
QS .../...: 4	= QS. Yunus/10:05 No. = Nomor
3D	= Tiga Dimensi
SD	= Sekolah Dasar
SMP	= Sekolah Menengah Pertama
MTsN	= Madrasah Tsanawiyah Negeri
PPT	= <i>PowerPoint</i>

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv

PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR KUTIPAN HADIST	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Penelitian yang Relevan	13
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Prosedur Pengembangan	40
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54

B. Pembahasan Hasil Penelitian	79
BAB V PENUTUP	101
A. Simpulan	101
B. Implikasi	102
C. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat Q S Almujadallah/58:511.....	1
---	---

DAFTAR KUTIPAN HADIST

Kutipan Hadist Riwayat Abu Daud.....	21
--------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu yang relevan.....	15
Tabel 3.1. Alternatif Jawaban Tes Siswa	44
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	45
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa.....	46
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3.6. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Siswa.....	47
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Guru.....	48
Tabel 3.8. Kisi-Kisi Angket Pretest dan Posttest	49
Tabel 3.9. Skala Likert.....	50
Tabel 3.10. Skala Validitas Produk.....	51
Tabel 3.11. Kriteria Penilaian Praktikalitas Produk	51
Tabel 3.12. Kriteria Skor N-Gain.....	52
Tabel 3.13. Kategori Perolehan Efektifitas N-Gain (%)	53
Tabel 4.1. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media.....	54
Tabel 4.2. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi.....	55
Tabel 4.3. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Bahasa.....	56
Tabel 4.4. Nama-nama Validator Media Pembelajaran.....	57
Tabel 4.5. Saran Perbaikan Ahli Media.....	57
Tabel 4.6. Saran Perbaikan Ahli Materi.....	58
Tabel 4.7. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	58
Tabel 4.8. Saran Perbaikan Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.9. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59
Tabel 4.10. Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	60
Tabel 4.11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	61
Tabel 4.12. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa.....	62
Tabel 4.13. Hasil Validasi Angket Respon Guru dan Siswa.....	63
Tabel 4.14. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Siswa.....	64

Tabel 4.15. Hasil Praktikalitas Media oleh Guru.....	65
Tabel 4.16. Hasil Validitas Angket Pre-test dan Post-test.....	66
Tabel 4.17. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik.....	67
Tabel 4.18. Hasil Efektivitas Media oleh Guru.....	69
Tabel 4.19. Tampilan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall....	70
Tabel 4.20. Analisis Kebutuhan.....	80
Tabel 4.21. Tampilan Storyboard Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Platform Wordwall.....	24
Gambar 2.2. Bangun Datar.....	31
Gambar 2.3. Persegi.....	32
Gambar 2.4. Persegi Panjang.....	33
Gambar 2.5. Segitiga.....	34
Gambar 2.6. Jajar Genjang.....	35
Gambar 2.7. Trapesium.....	35
Gambar 2.8. Belah Ketupat.....	36
Gambar 2.9. Lingkaran.....	37
Gambar 2.10. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	38
Gambar 4.1. Kesesuaian Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru Dengan Harapan Peserta Didik.....	81
Gambar 4.2. Tingkat Kesukaan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Yang Berwarna, Terdapat Vidio Penjelasan dan Terdapat Game.....	83
Gambar 4.3. . Pernyataan Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall
- Lampiran 2 Lembar Validasi Instrumen beserta Instrumennya
- Lampiran 3 Hasil Uji Praktikalitas Produk
- Lampiran 4 Hasil Uji Efektivitas Produk
- Lampiran 5 Persuratan
- Lampiran 6 Dokumentasi
- Lampiran 7 Hasil Cek Plagiarisme Media Pembelajaran Game Match
- Lampiran 8 Riwayat Hidup Peneliti

ABSTRAK

Tria Putri Wulandari, 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur.” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Nursyamsi dan Sumardin Raupu.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III MI Sabilit taqwa Luwu Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media, praktikalitas media, efektifitas media pembelajaran matematika terhadap minat belajar siswa kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur, dan *prototype* akhir media pembelajaran matematika.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 14 siswa kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, analisis kebutuhan (guru dan siswa), lembar validasi produk (media, bahasa, dan materi), angket responden (guru dan siswa) dan angket tes minat belajar belajar (pretest dan posttest). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi ahli media dan bahasa berada pada kategori sangat valid sedangkan ahli materi berada pada kategori valid, (2) hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa berada pada kategori sangat praktis, (3) hasil uji efektivitas berada pada kategori cukup efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar matematika kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur, (4) *prototype* akhir dari media pembelajaran matematika berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* yang bernama “*Game Math*” dengan pokok bahasan bangun datar kelas III. Adapun produk yang dikembangkan memuat menu awal, menu informasi tombol, menu slide 3, menu profil pengembangan, menu tujuan pembelajaran, menu utama, menu petunjuk, menu materi, menu video pembelajaran, menu aturan game, menu game, dan menu daftar referensi. Implikasi dari media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* adalah: (1) memudahkan siswa untuk belajar mandiri, (2) meningkatkan minat belajar siswa (3) menjadi daya tarik pada proses pembelajaran karena tampilan media menarik, (4) alternatif bahan ajar guru.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Berbasis *Wordwall*, Bangun Datar, Minat Belajar Siswa.

ABSTRACT

Tria Putri Wulandari, 2025. “Development of Educational Game Learning Media Based on Wordwall to Increase Interest in Learning Mathematics of Class III Students of MI Sabilit Taqwa Luwu Timur.” Thesis of Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute Palopo. Guided by Nursyamsi and Sumardin Raupu.

This thesis discusses the development of educational game learning media based on wordwall to increase interest in learning mathematics of class III students of MI Sabilit Taqwa Luwu Timur. This study aims to determine the validity of the media, the practicality of the media, the effectiveness of mathematics learning media on the learning interest of class III students of MI Sabilit Taqwa Luwu Timur, and the final prototype of mathematics learning media.

The type of research used is Research and Development (R&D), with the ADDIE development model consisting of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 14 students of grade III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur. The instruments used were interview guidelines, needs analysis (teachers and students), product validation sheets (media, language, and materials), respondent questionnaires (teachers and students) and learning interest test questionnaires (pretest and posttest). The data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis.

The results of media development show that: (1) the results of media and language expert validation are in the very valid category while material experts are in the valid category, (2) the results of practicality tests by teachers and students are in the very practical category, (3) the results of effectiveness tests are in the category quite effective for use in increasing interest in learning mathematics for class III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur, (4) the final prototype of the mathematics learning media is in the form of educational game learning media based on wordwalls called "Game Math" with the topic of flat shapes for class III. The products developed include the initial menu, button information menu, slide 3 menu, development profile menu, learning objectives menu, main menu, instructions menu, material menu, learning video menu, game rules menu, game menu, and reference list menu. The implications of educational game learning media based on wordwalls are: (1) making it easier for students to learn independently, (2) increasing students' interest in learning (3) becoming an attraction in the learning process because the media display is attractive, (4) an alternative teaching material for teachers.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Wordwall Based, Flat Shapes, Students' Learning Interests.

تجريدي

تريا بوتري وولانداري ، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعلم الألعاب التعليمية القائمة على جدار الكلمات لزيادة الاهتمام بتعلم الرياضيات لطلاب الصف الثالث في مي سايبليت تقوى شرق لوو. تهدف هذه الدراسة إلى أطروحة برنامج دراسة إعداد المعلمين في مدرسة ابتدية، كلية التربية وتدريب المعلمين، المعهد الإسلامي الحكومي بالوبو. بتوجيه من نورسيامسي وسوماردين راوبو.

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط تعلم الألعاب التعليمية القائمة على جدار الكلمات لزيادة الاهتمام بتعلم الرياضيات لطلاب الصف الثالث في مي سايبليت تقوى شرق لوو. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد صحة وسائل الإعلام ، والتطبيق العملي للإعلام ، وفاعلية وسائط تعلم الرياضيات على الاهتمامات التعليمية لطلاب الصف الثالث في مي سايبليوي شرق لوو ، والنموذج النهائي لوسائط تعلم الرياضيات.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) ، حيث يتكون نموذج تطوير اديادي ١٤ من خمس مراحل ، وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. موضوعات هذه الدراسة هي طالبا في الصف الثالث من مي سبيل تقوى الشرق سودو. كانت الأدوات المستخدمة هي إرشادات المقابلات ، وتحليل الاحتياجات (المعلمين والطلاب) ، وأوراق التحقق من صحة المنتج (وسائل الإعلام واللغة والمواد) ، واستبيانات المستجيبين (المعلمين والطلاب) واستبيانات اختبارات الاهتمام بالتعلم والتعلم (الاختبار التمهيدي والاختبار اللاحق). تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي.

تظهر نتائج التطوير الإعلامي أن: (١) نتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام واللغات في الفئة الصحيحة جدا بينما خبراء المواد في الفئة الصالحة ، (٢) نتائج اختبار التطبيق العملي من قبل المعلمين والطلاب في الفئة العملية للغاية ، (٣) نتائج اختبار الفعالية في فئة فعالة جدا في زيادة الاهتمام بتعلم الرياضيات في الصف الثالث مي الخوف من الساحل الشرقي ، (٤) النموذج الأولي النهائي لوسائط تعلم الرياضيات في شكل وسائط تعليمية تعليمية قائمة على جدار كلمة تسمى "عبة الرياضيات" مع موضوع الفئة الثالثة للبناء المسطح. تحتوي المنتجات المطورة على قائمة البداية ، وقائمة معلومات الزر ، وقائمة الشريحة ٣ ، وقائمة ملف تعريف التطوير ، وقائمة أهداف التعلم ، والقائمة الرئيسية ، وقائمة التعليمات ، وقائمة المواد ، وقائمة فيديو التعلم ، وقائمة قواعد اللعبة ، وقائمة الألعاب ، وقائمة قائمة المراجع. الآثار المترتبة على وسائط تعلم الألعاب التعليمية القائمة على جدار الكلمات هي: (١) تسهيل تعلم الطلاب بشكل مستقل ، (٢) زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم ، (٣) أن تصبح نقطة جذب في عملية التعلم لأن عرض الوسائط جذاب ، (٤) مواد تعليمية بديلة للمعلمين.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية ، الألعاب التعليمية ، القائمة على جدار الكلمات ، البناء المسطح ، اهتمام الطلاب بالتعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman yang terus terjadi dan berjalan dengan pesat mengakibatkan berbagai aspek kehidupan juga ikut berkembang untuk memenuhi tuntutan kehidupan yang ada. Salah satunya dalam bidang pendidikan yang terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi yang digunakan merupakan modifikasi dari teknologi yang telah ada atau merupakan penemuan terbaru. Pendidikan merupakan fondasi yang menunjang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat di ukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan, suatu negara akan tertinggal jauh dari negara lain. Sebagaimana dijelaskan dalam Q S AlMujaddilah /58:11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. ¹

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018),796.

Ayat diatas memberi tuntutan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam satu majelis. Allah berfirman: *Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu oleh siapa pun: “berlapang-lapanglah, yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat orang lain, dalam majelis-majelis, yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan untuk duduk, apabila diminta kepada kamu agar melakukan itu maka lapanglah tempat itu untuk orang lain itu dengan sukarela. Jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya allah akan melapangkan segala suatu buat kamu dalam hidup ini. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu ke tempat yang lain, atau untuk diduduki tempatmu buat orang yang lebih wajar, atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti shalat dan berjihad, maka berdiri dan bangkit-lah, allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu, wahai yang memperkenankan tuntutan ini, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat kemuliaan di dunia dan diakhirat dan allah terhadap apa yang kamu kerjakan sekarang dan masa datang Maha Mengetahui.*

Ada riwayat yang menyatakan bahwa ayat dibatas turun pada hari jumat. Ketika itu, Rasul saw. Berada di suatu tempat yang sempit, dan telah menjadi kebiasaan beliau memberi tempat khusus buat para sahabat yang terlibat dalam perang badar karena besarnya jasa mereka. Nah, ketika majelis telah berlangsung, beberapa di antara sahabat-sahabat mereka hadir, lalu mengucapkan salam kepada Nabi saw. Nabi pun menjawab, selanjutnya mengucapkan salam kepada hadirin, yang juga dijawab namun mereka tidak memberi tempat. Para sahabat itu terus saja berdiri. Maka nabi saw, memerintahkan kepada sahabat-sahabatnya yang lain –

yang tidak terlibat pada perang badr – untuk mengambil tempat lain agar sahabat yang berjasa itu duduk di dekat Nabi saw.¹

Pendidikan adalah proses penting yang tidak akan bisa dipisahkan dari kehidupan manusia di seluruh dunia, menjadi salah satu pondasi bagi keberlangsungan guru, siswa, metode dan media yang digunakan, materi, tujuan pembelajaran beserta proses evaluasi. Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan mempelajari bentuk-bentuk atau struktur abstrak dan hubungan di antara mereka. Agar Mampu memahami struktur dan hubungan tentu diperlukan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam matematika.² Matematika merupakan mata pelajaran yang ada di setiap jenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan matematika merupakan mata pelajaran yang diujikan secara nasional selain mata pelajaran bahasa indonesia dan bahasa inggris. Berdasarkan observasi, banyak peserta didik takut dengan pelajaran matematika atau setidaknya mengatakan bahwa matematika itu susah untuk dipahami.³ Pembelajaran matematika ini penting, sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Tujuan mata pelajaran matematika di sekolah dasar pada intinya

¹ Lentera Hati, Tafsir Al-Mishbah, (Jakarta: Lentera Hati, 2011), 488-489.

² Aura Rifqah Nabila and dkk, “Pemanfaatan *Game* Edukasi *Online* Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, (Universitas Negeri Jakarta, 2022), 360. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4289>

³ Raupu Sumardin, “Analisis Hasil Belajar Integral dengan Menggunakan Soal Pilihan Ganda dan Soal Essay (Studi Perbandingan pada Mahasiswa Semester II Prodi Tadris Matematika” 2 (2017): 48. <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v4i1.49457>

adalah agar siswa dapat memecahkan masalah secara logis dan sistematis dalam kehidupan sehari-hari.

Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun-bangun dua dimensi. Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung.⁴ Bangun datar adalah bangun 2 dimensi dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Pengertian lain mendefinisikan bangun datar sebagai bangun yang rata yang mempunyai 2 dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Macam-macam bangun datar salah satunya terdiri dari bangun datar segi empat, segitiga, dan lingkaran. Bangun datar segi empat adalah bangun datar yang memiliki 4 sisi dan 4 sudut, contohnya persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapezium, belah ketupat, layang-layang.⁵

Game dalam pembelajaran dapat menghadirkan suasana berbeda dalam kegiatan pendidikan, *game* jenis ini disebut dengan *Game Education*. Dengan adanya aplikasi *Wordwall* ini dapat dikembangkan kuis dan *game* edukasi yang menarik.⁶ *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk mendorong siswa mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dan melatih kemampuan serta memotivasi siswa untuk memainkannya dalam

⁴Een Unaenah and others, "Teori Brunner pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, (2020), 328. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.812>

⁵Siti Rahmi Rajab, Ahmad Afandi, and Hasan Hamid, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Lingkaran," *Jurnal Pendidikan Guru Matematika 2*, no. 1 (2022): 120. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i1.4127>

⁶Martwi Parisa and others, "Pengembangan Kuis dan *Game* Edukasi Menggunakan *Wordwall* pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier", *Jurnal THEOREMS (The Original Research Mathematics)*,(2023), 169 <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>.

rangka menunjang kegiatan pembelajaran. Keberadaan *game* edukasi dapat menimbulkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Karena didalam *game* edukasi tersebut terdapat hal menarik yang menimbulkan perasaan senang dalam mengaksesnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pendidikan yang terjadi di sekolah saat ini, siswa lebih banyak waktu bermain daripada belajar, bahkan lebih banyak bermain *game* dari pada membantu orang tuanya di rumah dan mereka lebih cepat merasa bosan ketika belajar dikelas apalagi pelajaran matematika.⁷ Dalam hal ini, *game* edukasi berbasis *wordwall* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tanpa di sadari *game* memberikan dampak pada semuanya yang termasuk salah satunya adalah yang berdampak pada dunia pendidikan. Banyak anak pada zaman sekarang cenderung malas belajar karena terlalu sibuk dengan *game* yang ada pada *android*. Tetapi apabila *game* dibuat sebagai sarana dalam pembelajaran, maka *game* dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk belajar. *Game* dalam pembelajaran dapat menghadirkan suasana berbeda dalam kegiatan pendidikan. *Game* jenis ini disebut dengan *Game Education*. Dengan adanya aplikasi *wordwall* ini dapat dikembangkan kuis dan *game* edukasi yang menarik. Tampilan visual, audio, serta interaksi pada kuis dan

⁷ Agus Wildan, Suherman Suherman, and Isti Rusdiyani, "Pengembangan Media GAULL (*Game* Edukasi *Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, (Jakarta 2023), 1625. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>.

game edukasi pada *wordwall* dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi.

Wordwall merupakan suatu *website* yang memiliki fasilitas berbagai *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik.⁸ *Wordwall* adalah platform pembuatan *game* edukasi yang mudah digunakan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. *Wordwall* memiliki banyak template bersifat interaktif. Template interaktif tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran maupun alat penilaian jika dipadukan dengan materi.⁹ Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat belajar matematika secara interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Selain itu *wordwall* juga menyediakan berbagai pamflet yang menarik, sehingga dapat membuat siswa semangat untuk terus belajar dan mudah memahami pelajaran yang di berikan guru. *Website* ini juga dapat memudahkan guru untuk terus memberikan pembelajaran yang tidak monoton sehingga dapat membuat siswa memiliki banyak pengetahuan yang baru.

Berdasarkan wawancara bersama wali kelas III yang dilakukan pada 4 Januari 2024 di kelas 3 MI Sabilat-taqwa Luwu timur guru mengatakan bahwa pembelajaran dikelas jarang menggunakan media pembelajaran. Model

⁸ Indo Uleng, Rohana Rohana, and Asnurul Isroqmi, "Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Matriks Menggunakan *Web Google Sites* Berbantuan *Game Edukasi Wordwall*", *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, (Universitas PGRI Palembang 2023), 468. <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1462>.

⁹ Modi Wahyu Ningtia and Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis Web Aplikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Universitas Negeri Surabaya 2022), 1306. <http://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>

Pembelajaran yang masih berfokus pada guru cenderung membuat siswa yang aktif memperhatikan menjadi satu-satunya yang memahami materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran, siswa sering kali hanya mendengarkan penjelasan teori dari guru atau belajar secara mandiri melalui bacaan, yang dapat mengakibatkan rasa kantuk dan kebosanan. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi, sehingga minat mereka terhadap pembelajaran menjadi berkurang. Kurangnya minat siswa dalam belajar perlu mendapatkan perhatian serius, karena dapat berdampak negatif pada pemahaman materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa mungkin merasa mengantuk di kelas dan tidak memperoleh ilmu yang seharusnya didapatkan di sekolah, sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Dari permasalahan yang ada perlu ditindaklanjuti agar dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara memberikan inovasi-inovasi pada perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan oleh guru sebelum melakukan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Perangkat pembelajaran ialah rangkaian media/sarana yang digunakan dan disediakan oleh pendidik dan siswa untuk membangun pengalaman dalam kelas.¹⁰ Seperti, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran, LKPD bahan ajar dan instrument pembelajaran. Sumber dan materi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti modul, buku, presentasi disebut sebagai bahan ajar.

¹⁰ Sabella fuja, “Perangkat Pembelajaran and Pendidikan Agama”, *Jurnal Al-Wahyu*, (Sekolah Tinggi Agama Islam Maarif Jambi 2023) .136

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting, bertanggung jawab menyampaikan informasi yang jelas, membangkitkan motivasi siswa, membentuk lingkungan belajar yang positif dan menjadi fasilitator dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan pada siswa.

Dengan demikian, peneliti ingin mencoba memberikan ide media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas III MI Sabilit-taqwa untuk membantu siswa agar mudah memahami pelajaran matematika. Penelitian ini diteliti karena jika permasalahan ini tidak diselesaikan maka akan berdampak pada kelas selanjutnya. Maka dari itu peneliti menawarkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika layak diterapkan pada kelas tersebut dan ingin mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

Pemilihan MI Sabilit taqwa Luwu timur sebagai lokasi penelitian didasari pada komitmen sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan dan keinginan untuk memberikan pengalaman belajar terbaik kepada siswa. Mulai dari membuat minat belajar pada siswa semakin besar dan media *game* edukasi yang membuat proses pembelajaran semakin menyenangkan, diharapkan dapat diberikan solusi nyata untuk mengatasi kendala yang muncul dalam pembelajaran matematika kelas III.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit Taqwa Luwu Timur?
2. Bagaimanakah tingkat praktikalitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit Taqwa Luwu Timur?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit Taqwa Luwu Timur?
4. Bagaimanakah *prototype* akhir media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit Taqwa Luwu Timur?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan tingkat validasi pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit-taqwa Luwu Timur.
2. Mendeskripsikan praktikalitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit-taqwa Luwu Timur.
3. Mendeskripsikan efektifitas dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas 3 MI Sabilit-taqwa Luwu Timur.

4. Mendeskripsikan *prototype* akhir dalam pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran Matematika kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengembangan keilmuan dan wawasan peneliti dan pembaca secara teoritis tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 MI Sabilit-Taqwa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk mengembangkan media *game* edukasi berbasis *wordwall* pada pembelajaran matematika dan di harapkan memberikan kemajuan bagi mutu pendidikan sekolah.

- b. Bagi guru

Dengan adanya media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* guru bisa menggunakan media ini dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menarik dan siswa menjadi semangat untuk belajar.

- c. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*, siswa dapat menjadi aktif dan tidak lagi merasa bosan dalam proses pembelajar.

- d. Bagi peneliti lainnya

Dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan data untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* di lingkungan sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* yang didasarkan pada mata Pelajaran matematika kelas III MI.
- b. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan *platform wordwall.net* yang kemudian diletakkan pada *website* dengan mencakup tombol-tombol dan petunjuk terkait penggunaannya.
- c. Media ini disertai dengan materi-materi tentang bangun datar.
- d. Nama dari produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* adalah “Game Math” yang terdiri dari tombol pilihan menu yang bermacam-macam yaitu tujuan pembelajaran, profil pengembang, petunjuk penggunaan, materi, poster, dan beberapa game tentang bangun datar.
- e. Cakupan yang ada pada media ini berisikan pembelajaran untuk lebih mudah memahami materi tentang bangun datar pada salah satu mata Pelajaran pada kelas III SD/MI.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Beberapa asumsi yang mengarah pada pengembangan media *game* edukasi berbasis *wordwall* ini adalah:

- a. Guru pada matapelajaran matematika belum menggunakan media Ketika pembelajaran sehingga melalui media berbasis *game* edukasi *wordwall* ini dan melalui bimbingan dari guru, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.
 - b. Mengurangi Tingkat kebosanan pada siswa dalam proses pembelajaran matematika, Dimana dalam media pembelajaran berisi *game* edukasi *wordwall* ini penyampaian materi dilakukan melalui *game* edukasi yang dapat menarik perhatian siswa karena memiliki tampilan yang variative dan menarik.
 - c. Mempermudah siswa dalam memahami materi bangun datar pada mata pelajaran matematika karena di dalam media terdapat macam-macam bangun datar yang dibuat dengan bentuk beberapa *game* yang di sertai gambar sehingga dapat lebih mudah diingat oleh siswa.
2. Keterbatasan pengembangan

Adapun pemantasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Media *game* edukasi berbasis *wordwall* hanya difokuskan pada siswa kelas III SD/MI.
- b. Media ini hanya dapat di akses secara *online*.
- c. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III di Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait pengembangan bukanlah pertama kali dilakukan oleh beberapa peneliti. Hal ini karena terdapat penelitian sebelumnya yang membahas mengenai masalah yang sama dalam sudut pandang yang berbeda. Setiap peneliti menghasilkan suatu yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang diangkat dalam penelitiannya.

Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan Hilmi Fadhillah Akbar dan Muhamad Sofian Hadi yang berjudul ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa’. Tahun 2023, Hasil penelitiannya yaitu menggunakan perhitungan *Effect Size* yang diperoleh pada hasil belajar siswa adalah 1.9 sehingga kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan tinggi dengan nilai persentase 79,4%. Pembelajaran menggunakan media *wordwall* di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang tinggi terhadap minat belajar siswa. Perhitungan *Effect size* minat belajar diperoleh nilai sebesar 1.1 yang termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 58.9%. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media *wordwall* memberi pengaruh tinggi terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas.¹

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan Siti Nur Hidayah dan Tego Prasetyo, ‘‘Pengembangan Media *Game* Edukasi Tematik Berbasis *Web Wordwall*

¹ Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, ‘‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa,’’ *Jurnal Psikologi* 4, no. 2 (2023): 168. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>

Berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar''. Tahun 2022. Hasil penelitiannya yaitu hasil validasi pakar materi memperoleh kelayakan 68% sehingga masuk dalam kategori layak untuk digunakan. Dari uji validasi memperoleh 76% dengan kategori tinggi dan uji validasi media memperoleh 53% dengan kategori cukup. Dari hasil uji terbatas pada siswa dan guru, dari uji terbatas oleh 10 siswa kelas 4, memperoleh 84% dari siswa dan 90% diperoleh dari uji terbatas guru kelas, sehingga dapat dikatakan efektif dengan kategori sangat tinggi.²

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ditania Oktariyanti, Aren Frima dan Riduan Febriandi, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar''. Tahun 2021. Hasil penelitiannya yaitu hasil validasi ahli Bahasa menggunakan Aiken's V 0,82 dengan kategori tinggi, hasil validasi ahli media menggunakan Aiken's V 0,73 dengan kategori cukup tinggi, hasil validasi ahli materi menggunakan Aiken's V 0,82 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian seluruh validator Analisis validitas berdasarkan data pengisian angket oleh tiga ahli menunjukkan bahwa draft I media pembelajaran *online* yang telah diperbaiki berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan rata-rata 0,79 dan

²Siti Nur Hidayah and Tego Prasetyo, "Pengembangan Media *Game* Edukasi Tematik Berbasis Web *Wordwall* Berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2634. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>.

disesuaikan interpretasi validitas Aiken's V termasuk kedalam kategori $0,60 \leq V$, $0,80$ dengan keterangan cukup tinggi atau dapat dikatakan cukup valid.³

Persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Ditania Oktariyant, Aren Frima & Riduan Febriandi	Siti Nur Hidayah & Tego Prasetyo	Hilmi Fhadillah Akbar & Muhammad Sofian Hadi	Tria Putri Wulandai
2	Tahun Penelitian	2021	2022	2023	2025
3	Jenis Penelitian	Model pengembangan ADDIE	Metode R&D (Research and Development) yang dimodifikasi dan model ASSURE	Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif	Model pengembangan ADDIE
4	Model Pembelajaran yang digunakan	Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	ASSURE	Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	
5	Instrument Penelitian	Angket validitas	Teknik deskriptif persentase dan kategori.	Literatur Riview	Wawancara & tes
6	Variabel Penelitian		Meningkatkan hasil belajar siswa	Minat dan hasil belajar siswa	Meningkatkan minat belajar siswa
7	Teknik pengumpulan data	Angket	Wawancara & tes	Literatur review	Wawancara & tes
8	Tingkatan Subjek Penelitian	SD	SD	SD	SD
9	Kegiatan Uji Coba	Secara langsung	Secara langsung	Secara langsung	Secara langsung

³ Ditania Oktariyanti, Aren Frima, and Riduan Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4097-4098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.

B. Landasan Teori

1. Model-Model Pengembangan

Research and Development adalah suatu langkah-langkah atau proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁴ Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan dan kebermanfaatan produk, serta mengetahui bagaimana tanggapan Siswa dan Pendidik terhadap produk yang dikembangkan.⁵ Berikut beberapa model pengembangan yang akurat diimplementasikan pada proses pengembangan media pembelajaran atau bahan ajar.

a. Model 4-D

Model pengembangan 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran. Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu *Define* atau Pendefinisian, *Design* atau tahap Perancangan, *Develop* atau tahap Pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk Penyebaran.⁶ Keempat tahapan ini saling berkelanjutan dan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan pendekatan yang sistematis, model 4-D memastikan bahwa setiap tahap dilakukan secara terstruktur,

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), 114.

⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 89.

⁶ Irrando Arkadiantika, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan *Termination dan Splicing Fiber Optic*," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, No. 1 (2020): 31, <http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>

mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyebaran media yang telah dikembangkan, sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

b. Richey and Klein

Model pengembangan *Richey and Klein* adalah studi sistematis dalam proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan membangun dasar yang empiris menciptakan produk dan alat non intruksional atau model dan non model yang telah ada maupun baru yang dikembangkan guna mendorong kegiatan pembelajaran maupun nonpembelajaran.⁷ Pendekatan ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembang untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Melalui proses yang sistematis ini, model *Richey and Klein* memungkinkan terciptanya inovasi yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, baik dalam lingkup pendidikan maupun sektor lainnya.

c. ADDIE

ADDIE merupakan desain dan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peneliti dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasikan pada struktur implementasi.⁸ Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk

⁷Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 2 (2024): 1222, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

⁸N. W. Siwardani, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015," *EJurnal Program Pascasarjana universitas Pendidikan Ganeshha Program Studi Administrasi Pendidikan* 6, No.1 (2015), 4, <https://doi.org/10.23887/japi.v6i1.1590>.

pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 yang awalnya bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran.⁹ Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:¹⁰

1) Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa dituntut untuk belajar mandiri. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat memberikan penjelasan dari materi tersebut.

2) Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain yang dilakukan antara lain mendesain aplikasi media pembelajaran, menampilkan materi, gambar dan video yang sesuai dan tepat, serta menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran berdasarkan kerangka awal media yang akan dikembangkan.

4) Tahap *Implement* (Implementasi)

⁹M. Ismail Walid, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar, (Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2017) 26-27.

¹⁰ Sumardin Raupu, dkk, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 11, No. 3 (2022): 1818, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5664>

Pada tahap ini produk yang telah di perbaiki sesuai koreksi dari validator diterapkan pada siswa dalam pembelajaran.

5) Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi dapat dilakukan dalam setiap tahapan model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan maupun penelitian yang dilakukan.

Model pengembangan ADDIE menunjukkan sejumlah keunggulan dan kelemahan. Keunggulan model ADDIE terdapat pada tahap implementasi yang dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh, sementara kelemahannya terdapat pada tahap perancangan atau desain karena model ADDIE tidak menguraikan mengenai cara membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Analisis dan perencanaan harus dilakukan dengan teliti untuk mencapai hasil prioritas dari keseluruhan proses pengembangan.

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dari berbagai model pengembangan yang telah dipaparkan untuk digunakan dalam proses penelitian karena menganggap model pengembangan ADDIE konsisten dengan penelitiannya yaitu pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media sudah menjadi alat atau instrumen yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu kebutuhan bagi pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Jika media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kurang, kemungkinan besar siswa tidak

dapat memahami apa yang disampaikan guru. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan terampil menggunakan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, guru juga harus mampu mengadaptasi media agar sesuai dan sesuai kebutuhan dan kepribadian siswa.¹¹

Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar, yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien.¹² Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih akurat dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media ini mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakan adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan di hadapan siswa.

Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pada pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pada pembelajaran tertentu. Aenuellael menjelaskan

¹¹Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

¹² Perancangan Game et al., "Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan Wahyu Wibisono, Lies Yulianto" 2, no. 2 (2020).38. <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878>

jika pada suatu media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran, hal ini bisa berupa dapat dilihat pada suatu perangkat keras juga keras pada perangkat lunak yang biasa digunakan pada perangkat.¹³ Pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah dipahami apabila pengajar menggunakan serta melibatkan media pembelajaran sebagai salah satu alat yang dapat membantu tercapainya pembelajaran.

Jadi, media pembelajaran adalah alat atau instrumen yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Media ini juga berfungsi untuk mempermudah proses belajar mengajar, mengingatkan pemahaman, dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berikut ini adalah hadist tentang media pembelajaran yang diriwayatkan oleh Hadist Riwayat Abu Daud.

عَنْ حَبِيبِ بْنِ مَسْلَمَةَ الْفِهْرِيِّ أَنَّهُ قَالَ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يُنْقِلُ الثُّلُثَ بَعْدَ الْخُمْسِ.¹⁴ (رواه أبو داود)

Artinya:

“Dari Habib bin Maslamah Al Fihri, bahwa ia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam memberikan tambahan sepertiga setelah diambil seperlima”.

¹³ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, “Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran,” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 45. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

¹⁴ Abu Daud Sulayman ibn al-asy'ats ibn Ishaq al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abu Daud*, Kitab. Al-Jihad, Juz 2, 2748, (Beirut-Libanon: Darul Kutub 'Ilmiyah, 1996M), 284.

3. Game Edukasi *Wordwall*

a. Pengertian *game* edukasi

Game edukasi adalah permainan yang memiliki konten edukasi. Tujuan dari permainan edukatif ini adalah untuk merangsang minat mempelajari materi pada saat bermain, memudahkan siswa memahami materi yang disajikan dengan perasaan senang, sehingga meningkatkan minat belajar siswa.¹⁵ *Game* edukasi merupakan salah satu media yang digunakan untuk membimbing dan meningkatkan pengetahuan pengguna dengan cara yang unik dan menarik. Tipe ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, jadi bukan kesulitannya, tetapi yang terpenting di sini adalah permainan warna.¹⁶ Berdasarkan penjelasan di atas, *game* edukasi merupakan suatu bentuk permainan yang membantu untuk mendukung proses belajar mengajar menggunakan cara yang lebih menyenangkan, kreatif dan digunakan untuk mengajar dan menambah pengetahuan pengguna terhadap media yang menarik.

Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidik yang dapat dikembangkan pada pembelajaran tertentu dalam membimbing siswa dan melatih kemampuan serta dapat menarik minat siswa untuk lebih semangat mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan *game* edukasi bertujuan agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang

¹⁵ Kiki Karnila Widiastuti and Ana Fitrotun Nisa, "Peningkatan Hasil Belajar Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegetatif Melalui *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall*," *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* 1, no. 01 (2023), <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

¹⁶ Fesah Easter, Verry Ronny Palilingan, and Arje Cerullo Djamen, "Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD," *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 261.

didalamnyamemuat permainan sehingga siswa dapat merasa senang ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Game edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, game edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

4. Aplikasi Web *Wordwall*

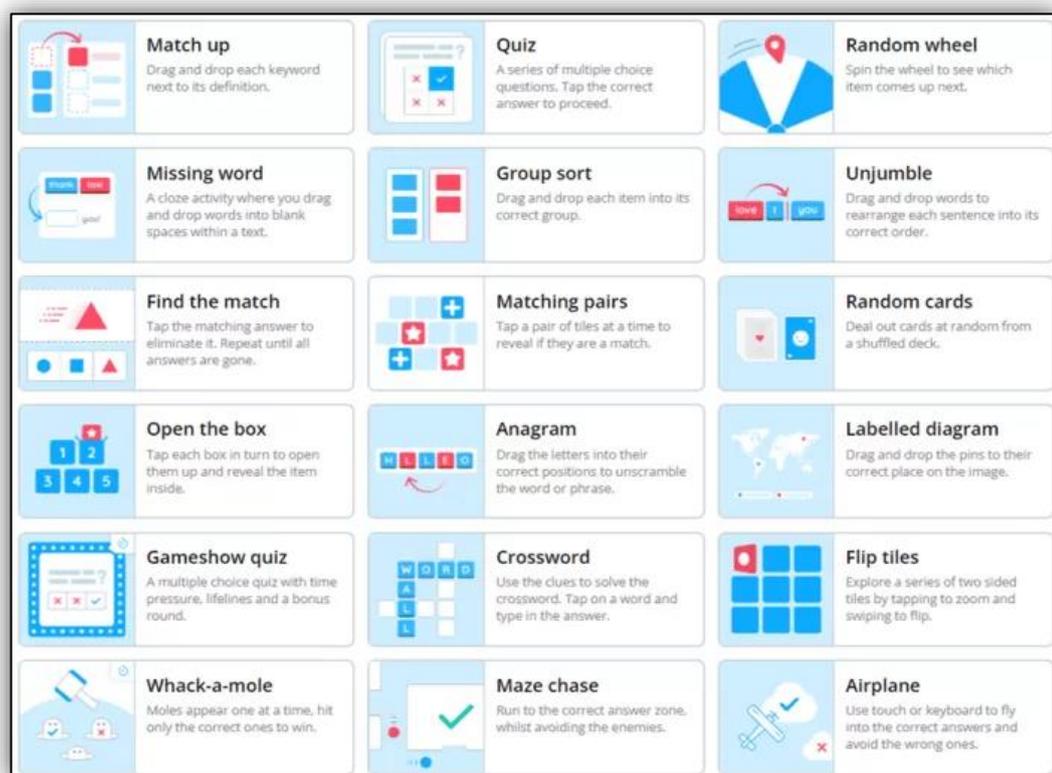
a. Pengertian

Wordwall adalah sebuah situs *web* dimana guru belajar berbagai template dapat dibuat pembelajaran desain yang mendalam bentuk permainan. Keuntungan aplikasi ini memiliki fitur yang beragam templat kuis gaya permainan, ini dapat meningkatkan minat siswa jadikan pembelajaran lebih banyak interaktif dan dapat ditingkatkan minat siswa dalam belajar.¹⁷ Hal menarik dari *Wordwall* adalah kita dapat melihat dan memainkan *game* yang telah dibuat oleh anggota lain, dan fitur yang ada pada *wordwall* adalah sistem point otomatis yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Karena sifatnya berbasis komunitas, kita bisa belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan para anggota lainnya.¹⁸ *Wordwall* adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan

¹⁷Desyandri Deni Okta Nadia, "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," no.02 Desember (2022): 1926–1927. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>

¹⁸Asmadi, "Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Proses Belajar *Online*", *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, (Jawa Tengah, 2022), 952. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>.

dengan huruf yang besar dan ditempelkan padadinding suatu kelas. *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat.¹⁹ *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang tidak hanya ditampilkan atau dilihat saja, media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. *Game* bukan hanya digunakan untuk hiburan atau kesenangan tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan pada otak dalam mengatasi konflik atau



Gambar 2.1. Platform *wordwall* permasalahan buatan yang ada dalam *game* tersebut.

¹⁹ I Gusti Putu Agung Arimbawa, "Penerapan *Wordwall Game Quis* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi," *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 325. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>

Wordwall merupakan aplikasi yang menarik yang dapat diakses melalui browser yang dapat digunakan untuk sumber belajar, media, dan alat penilai yang menyenangkan bagi siswa.²⁰ Untuk membuat game atau konten menggunakan *wordwall* ini, guru dapat login terlebih dahulu ke *wordwall.net*. Guru kemudian dapat memilih *template* yang disediakan untuk membuat materi pembelajaran yang dijadikan sebagai konten dalam *template* tersebut. *website* ini memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

a) Kelebihan dari *web wordwall*

Media bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa, Menarik dan tidak monoton, Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

b) Kekurangan dari *web wordwall*

Membutuhkan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat, membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya, Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.²¹

b. Macam-Macam *Game Wordwall*

Fitur yang disediakan *wordwall* cukup lengkap mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Terdapat 18 (delapan belas) fitur *template game*, yaitu:

²⁰ Indah Rahmayanti and Munirul Abidin, "Efektivitas Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu", *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, (2023), 351 <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>.

²¹ Zhenith Surya Pamungkas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro* 2, no. 2 (2021): 140, <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>

- 1) Fitur *Match Up*, yaitu game *drag and drop* atau mencocokkan fungsi atau definisi.
- 2) Fitur *Open the Box*, yaitu game menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 3) Fitur *Random Cards*, yaitu game menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
- 4) Fitur *Anagram*, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
- 5) Fitur *Labelled Diagram*, yaitu menyusun gambar dengan metode *drag and drop*.
- 6) Fitur *Categorize*, yaitu serupa dengan *drag and drop* tetapi diletakkan pada kolom-kolom yang tersedia.
- 7) Fitur *Quiz*, yaitu game dengan pilihan berganda.
- 8) Fitur *Find the Match*, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
- 9) Fitur *Matching Pairs*, yaitu game memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 10) Fitur *Missing Word*, yaitu game *drag and drop* yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- 11) Fitur *Wordsearch*, yaitu game menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (*grid*).
- 12) Fitur *Rank Order*, yaitu game *drag and drop* item sampai susunannya benar.
- 13) Fitur *Random Wheel*, yaitu game memutar roda.

- 14) Fitur *Group Sort*, yaitu *game drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- 15) Fitur *Unjumble*, yaitu *game drag and drop* kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) Fitur *Gameshow Quiz*, yaitu *game* pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
- 17) Fitur *Maze Chase*, yaitu *game* berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari *enemy* (musuh).
- 18) Fitur *Airplane*, yaitu *game* dengan menyentuh layer atau menggunakan panah pada *keyboard* untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.²²

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat berpengaruh besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi siswa untuk belajar. Minat merupakan suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas pemahaman, dan keterampilan untuk perhatian atau pencapaian. Minat juga erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan sesuatu. Ketika seseorang belajar dengan minat yang rendah, kemungkinan besar mereka akan mudah bosan, dan tidak ada inisiatif

²² Ainatul Mardhiyah, “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam”, *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, no. 4 (2022): 483-484 <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>

untuk apa yang harus mereka pelajari.²³ Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Seorang siswa belajar dengan minat yang rendah terhadap suatu hal, maka bisa dipastikan bahwa hasil belajarnya juga tidak memuaskan. Hal ini disebabkan karena tanpa adanya minat dalam belajar, maka siswa tidak mempunyai rasa antusiasme maupun ketertarikan untuk belajar.

Belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif serta psikomotorik.²⁴ Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar yang nampak setelah pembelajaran terakhir. Perubahan dalam tingkah laku merupakan hasil dari pembelajaran yang dilakukan.

Minat belajar merupakan sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Faktor yang turut mendukung seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa. seseorang akan memetik hasil dari belajarnya manakala ia berminat pada sesuatu yang ia pelajari. Indikator minat belajar yaitu:

- a) Perasaan senang,
- b) Ketertarikan,

²³Iman Saro Ndraha, Ratna Natalia Mendrofa, and Rama'eli Lase, "Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 674.<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>

²⁴Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Pendekatan Stem pada Materi Vektor di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. Vol 9 No 2 (2020): 64. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>

- c) Perhatian,
- d) Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas,
- e) Tekun dan disiplin dalam belajar, dan
- f) Memiliki jadwal belajar.²⁵

Minat belajar merupakan sifat penting yang harus dimiliki seorang siswa, minat belajar tidak tumbuh dengan sendirinya apalagi ada sejak lahir. Menurut pendekatan behavioristik yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh awal psikologi pendidikan, seperti Edward Thorndike, “*According to Edward Thorndike, repetition and regular engagement help solidify knowledge. If interest drives frequent practice, learning outcomes will improve.*”²⁶ Makna dari kutipan di atas adalah menurut Edward Thorndike, Pengulangan dan keterlibatan rutin membantu memperkuat pengetahuan. Jika minat mendorong praktik yang sering, hasil pembelajaran akan meningkat. Repetisi (pengulangan) dan keterlibatan secara teratur dalam proses belajar sangat penting dalam memperkuat pemahaman dan mengingat informasi jangka panjang. Ketika seseorang terus-menerus berlatih atau berinteraksi dengan materi pembelajaran, hubungan antara stimulus (materi pelajaran) dan respon (pemahaman atau tindakan) akan semakin kuat. Hal ini sesuai dengan prinsip *Law of Exercise* dari Edward Thorndike, yang menyatakan bahwa semakin sering suatu koneksi digunakan, semakin kuat koneksi itu terbentuk.

²⁵ Nisa Nabilatus Solehah, Heri Hadi Saputra, and Heri Setiwan, “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>

²⁶ Edward L. Thorndike, *Educational Psychology: Briefer Course* (New York: Columbia University Teachers College, 1914), 74–78.

Minat belajar (*learning interest*) berperan penting dalam mendorong seseorang untuk melakukan latihan secara rutin. Ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap suatu topik, mereka cenderung untuk:

- (1) lebih sering mengulang materi,
- (2) lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar,
- (3) dan lebih termotivasi untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam.

Akibatnya, praktik yang sering dan berkualitas tinggi yang dipicu oleh minat tersebut akan mengarah pada peningkatan hasil belajar (*learning outcomes*). Siswa akan menunjukkan pemahaman yang lebih baik, retensi informasi yang lebih kuat, serta kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi baru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan atau kecenderungan seseorang untuk mempelajari suatu hal atau subjek tertentu. Minat ini dapat muncul dari berbagai faktor, seperti rasa ingin tahu, kebutuhan, dan pengaruh lingkungan. Minat belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik seperti yang dikemukakan dalam penelitian Nurhasanah & Sobandi mengungkapkan bahwa Minat belajar (meliputi ketertarikan, perhatian, motivasi, pengetahuan) terbukti signifikan memengaruhi hasil belajar melalui analisis regresi.²⁷ Dengan demikian guru atau pendidik sering berusaha untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan cara menciptakan lingkungan yang belajar dan menarik, relevan, dan mendukung eksplorasi serta kreativitas.

²⁷ Nurhasanah & Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1 No. 1 (2016): 128–135. [https://doi:10.17509/jpm.v1i1.3264](https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264)

6. Materi Bangun Datar

a. Pengertian Bangun Datar

Bangun datar ialah bagian dari geometri yang merupakan cabang dari matematika. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun rata yang mempunyai dua dimensi yaitu Panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal.²⁸ Sifat-sifat setiap bangun Datar memiliki dua dimensi yaitu Panjang dan lebar, tanpa ketebalan.

Misalnya segitiga mempunyai besar 180 derajat, sedangkan segi empat (empat sisinya) mempunyai besar 360 derajat



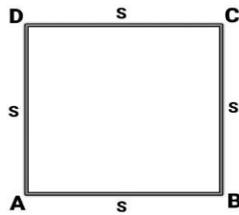
Gambar2.2. Bangun ruang

b. Macam-macam Bangun Ruang Sisi Datar

1) Persegi

Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut yang masing-masing berukuran 90 derajat.

²⁸Novi Ersa Monika and Ahmad Sukri Nasution, "Desain Pembelajaran Bangun Datar Segiempat Melalui Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, no. 2 (2022): 61. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1139>



Gambar 2.3. Persegi

a) Sifat-sifat Persegi

- (1) Memiliki 4 sisi yang sama panjang ($AB = BC = CD = AD$)
- (2) Mempunyai 2 pasang sisi yang berhadapan (sejajar) ($AB=CD$) ($AD=BC$)
- (3) Mempunyai 4 sudut siku-siku ($\sphericalangle A$, $\sphericalangle B$, $\sphericalangle C$, dan $\sphericalangle D$)
- (4) Mempunyai 2 diagonal yang berpotongan tegak lurus dan membagi dua bagian yang sama.²⁹($AC = BD$)

b) Rumus Luas Persegi

$$L = s \times s$$

Keterangan:

L = luas persegi

s = sisi persegi³⁰

c) Rumus keliling Persegi

$$K = 4 \times s$$

Keterangan:

²⁹ Wulan Safitri, Samsul Bahri, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Pelajaran Matematika Pengenalan Sifat-Sifat Bangun Datar Berbasis Paikem Kelas SD Negeri 105364 Lubuk Rotan," *Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 3 (2023): 41. <http://doi.org/10.51178/cok.v3i1.1096>

³⁰E. Unaenah et al., "Konsep Matematika Siswa dalam Menuntaskan Permasalahan Bangun Datar," *Seroja: Jurnal Pendidikan* 2, no. 4 (2023): 133. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.812>

K = keliling persegi

s = ukuran sisi ³¹

2) Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi, di mana sisi-sisi yang berlawanan memiliki panjang yang sama



Gambar 2.4. Persegi Panjang

a) Sifat-sifat Persegi Panjang

- (1) Mempunyai 2 panjang sisi yang sejajar, berhadapan, dan sama panjang yaitu ($AB = CD$) dan ($AC = BD$).
- (2) Mempunyai 4 sudut sama besar, besarnya 90° .³² ($\sphericalangle A = 90^\circ$, $\sphericalangle B = 90^\circ$, $\sphericalangle C = 90^\circ$, dan $\sphericalangle D = 90^\circ$)

b) Rumus Luas Persegi Panjang

$$L = p \times l$$

Keterangan:

L = luas persegi panjang

³¹Handayani Putri, Cara Asyik Belajar Bangun Datar di *SD*, (Indonesia: Guepedia/Ag, 2021),38-39

³²Fahrur Rozi, Rezal Ridlo Kurniawan, and Farid Sukmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Matematika," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 6, no. 2 (2021):442. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2180>

p = panjang persegi panjang

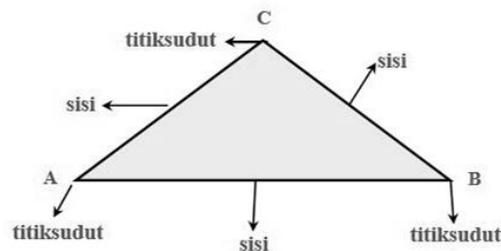
l = lebar persegi Panjang

c) Rumus Keliling Persegi Panjang

$$K = (2 \times p) + (2 \times l)$$

3) Segitiga

Segitiga adalah sebuah bangun datar yang dibatasi dengan tiga ruas garis/sisi.



Gambar 2.5. Segitiga

a) Sifat-sifat Segitiga

(1) Memiliki tiga sisi, yaitu ($AB = BC = AC$)

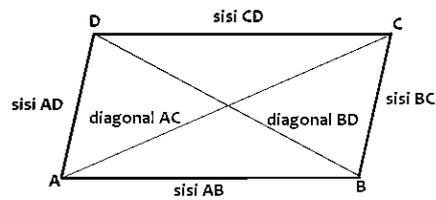
(2) Memiliki tiga titik sudut, yaitu ($\sphericalangle A, \sphericalangle B, \sphericalangle C$)

(3) Memiliki jumlah sudut 180 derajat.³³ ($\sphericalangle A = 60^\circ, \sphericalangle B = 60^\circ, \text{ dan } \sphericalangle C = 60^\circ$).

4) Jajar Genjang

Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi, di mana pasangan sisi yang berlawanan memiliki panjang yang sama.

³³ Asa Pratiwi, Susi Damayanti, and Nurita Primastya, "Pengembangan Media Booklet pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 496. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2936>



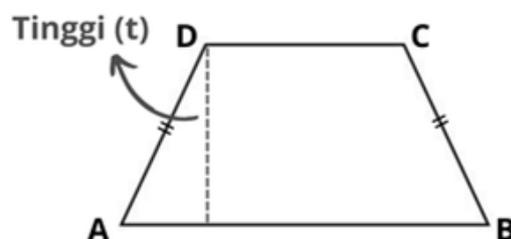
Gambar 2.6. Jajar Genjang

a) Sifat-sifat jajar genjang

- (1) Mempunyai 2 pasang sisi sejajar dan sama Panjang, yaitu ($AD = BC$) dan ($AB = CD$)
- (2) Sudut yang berhadapan sama besar ($\angle A = \angle C$) dan ($\angle D = \angle B$)
- (3) Diagonal-diagonalnya berpotongan saling membagi dua.³⁴(AC dan BD)

5) Trapesium

Trapesium adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi, di mana setidaknya satu pasang sisi yang berlawanan sejajar.



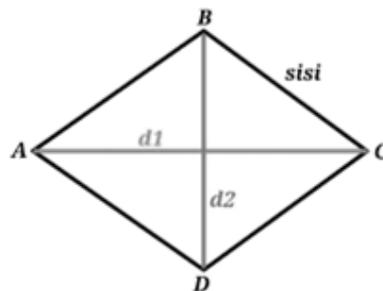
Gambar 2.7. Trapesium

a) Sifat-sifat Trapesium

³⁴Samsul Bahri, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Pelajaran Matematika Pengenalan Sifat-Sifat Bangun Datar Berbasis Paikem Kelas SD Negeri 105364 Lubuk Rotan." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, no.1 (2023):41. <https://doi.org/10.51178/cok.v3i1.1096>

- (1) Memiliki satu pasang sisi yang sejajar, yang disebut sebagai alas, yaitu ($AD = BC$).
 - (2) Sudut-sudut yang berlawanan tidak selalu sama, tetapi jumlah sudut di samping yang berdekatan dengan alas sejajar adalah 180 derajat ($\sphericalangle A$ dan $\sphericalangle B$)
 - (3) Tinggi trapesium adalah jarak tegak lurus antara kedua alas sejajar.³⁵ ($AD = BC$).
- 6) Belah Ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri dari dua dimensi yang terdiri dari dua segitiga yang digabungkan pada satu sisi.



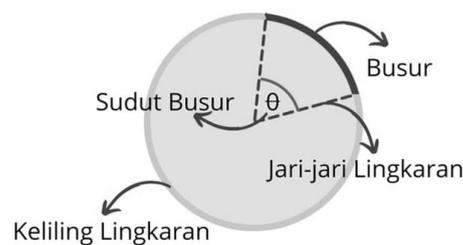
Gambar 2.8. Belah Ketupat

- a) Sifat-sifat belah ketupat
- (1) Memiliki 4 sisi yang sama Panjang, yaitu ($AB = BC = CD = AD$)
 - (2) Sudut-sudut yang berhadapan adalah sama, sedangkan sudut-sudut yang bersebelahan adalah suplementer (jumlahnya 180 derajat). ($\sphericalangle B = \sphericalangle D$) dan ($\sphericalangle A = \sphericalangle C$)

³⁵Jasmani, "Peningkatan Hasil Belajar Soal Cerita Tentang Luas Trapesium dan Layang-Layang Berbasis *Polya* di Kelas V Sdn 15 IV Koto Aur Malintang Kabupaten Padang Pariaman," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 3 (2023): 358. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i3.68>

- (3) Kedua diagonal saling memotong tegak lurus (90 derajat) (Diagonal AC dan diagonal BD).
- (4) Diagonal-diagonal membagi sudut-sudut belah ketupat menjadi dua sudut yang sama besar ($\sphericalangle A$, $\sphericalangle B$, $\sphericalangle C$, dan $\sphericalangle D$).
- 7) Lingkaran

Lingkaran adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri dari semua titik yang berjarak sama dari sebuah titik pusat. Jarak dari titik pusat ke setiap titik pada lingkaran disebut jari-jari (radius).



Gambar 2.9. Lingkaran

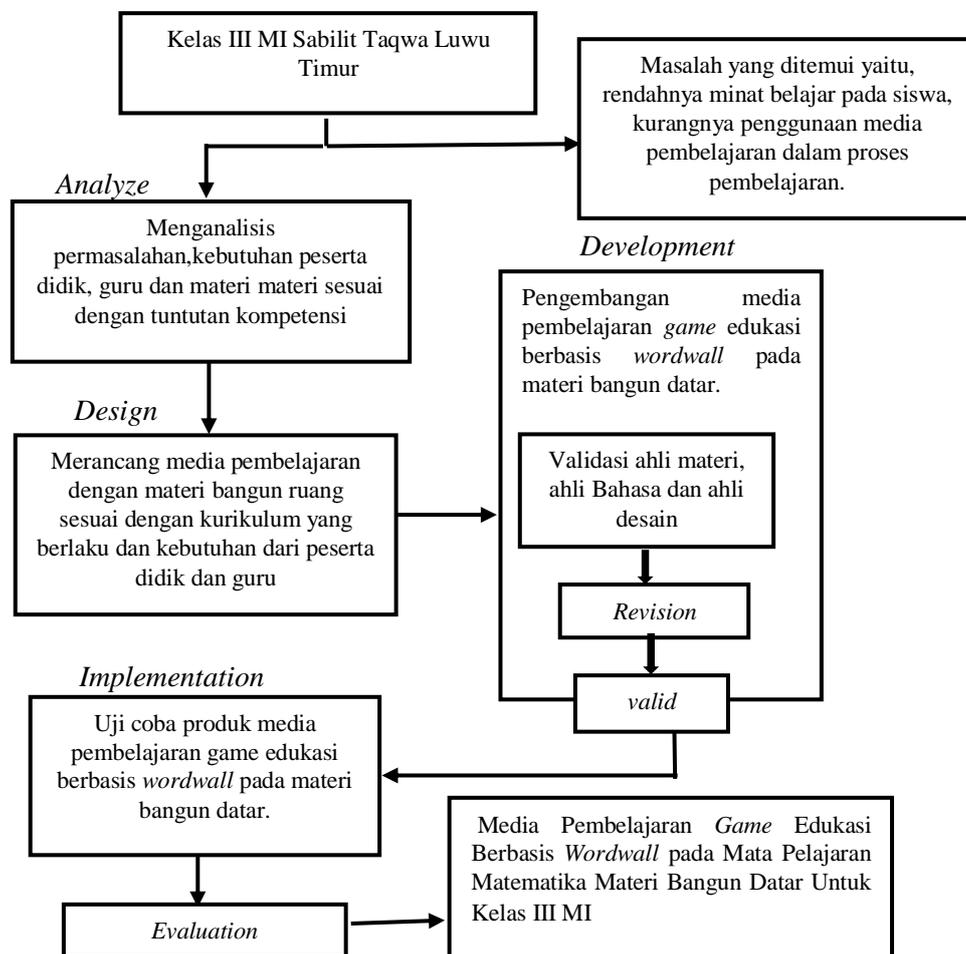
a) Sifat-sifat lingkaran

- (1) Semua titik pada lingkaran berjarak sama dari titik pusat, yaitu jari-jari (r).
- (2) Diameter adalah garis yang melalui pusat dan menghubungkan dua titik pada lingkaran, panjangnya dua kali jari-jari ($d=2r$).
- (3) Lingkaran memiliki simetri tak terbatas, setiap garis yang melewati pusat adalah sumbu simetri.³⁶

³⁶Juhaeni et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Journal of Instructional and Development Researches* 2, no. 5 (2022):213. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i5.91>

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menawarkan solusi yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.



Gambar 2.10 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*. Tahap pengembangannya mengacu pada metode pengembangan research and development (R&D) dimana dalam pengembangannya menggunakan modifikasi model ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada mata pelajaran matematika. Dengan lebih jelasnya bisa dilihat pada bagan kerangka pikir di atas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Sabilit Taqwa yang berlokasi di Desa. Margomulyo, kec. Tomoni Timur, Kab. Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian direncanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 sesuai dengan materi yang diberikan di sekolah.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun objek penelitian yang diberikan adalah *website* atau media pembelajaran matematika *game wordwall* pada materi bangun datar.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang diaplikasikan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan kebutuhan peneliti.

Prosedur dari penelitian ini terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu tahap Analisa (*analyze*), desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap pelaksanaan (*implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*).

Berikut ini deskripsi dari tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Pada tahap analisis dalam pengembangan produk memiliki tahapan yang harus dilakukan yaitu dengan menganalisis kebutuhan yang digunakan untuk mengidentifikasi produk supaya sesuai sasaran, menganalisis materi pembelajaran untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan, dan menganalisis lingkungan untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan belajar dan menentukan strategi yang cocok dalam pembelajaran.

2. Tahap Penyusunan (*Design*)

Tahap desain yang digunakan untuk merancang konsep dan konten yang akan dibuat dalam produk dan menjadi dasar pada proses pengembangan. Tindakan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Peneliti mengidentifikasi karakteristik materi sesuai dengan media. Tujuannya agar mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan sehingga pemilihan bahan ajar dapat memperoleh proses pembelajaran yang optimal.

b. Pemilihan Format

Peneliti menentukan format desain dari materi dan sumber yang akan dikembangkan.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan rancangan dari seluruh media yang akan dikembangkan sebelum melakukan uji coba. Dalam tahap ini peneliti membuat produk awal (*prototype* awal).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Produk yang telah didesain kemudian di serahkan ke tim validitas untuk evaluasi dan saran, kemudian direvisi jika terdapat kekeliruan. Setiap validator adalah ahli pada bidangnya masing-masing. Apabila media sudah ternilai baik maka tidak perlu direvisi dan siap dipergunakan.

4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan guru dan siswa, yang mana produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* layak diterapkan didalam kelas oleh guru terhadap siswa. Cara yang paling penting dalam pelaksanaan prosedur ini adalah adanya strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkannya media.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti mengevaluasi umpan balik yang diberikan dan akan mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengukur ketercapaian tujuan dalam pengembangan yang dilakukan. Produk akan diimplementasikan kepada siswa kelas III dalam kelompok besar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui wawancara, tes, dan menggunakan metode angket (*check list*) atau kuisioner.

1. Wawancara

Dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada materi bangun datar. Narasumber dalam wawancara ini yaitu wali kelas III MI Sabilit Taqwa, Kecamatan Tomoni Timur, Kabupaten Luwu Timur. Wawancara ini merupakan wawancara terbuka, dimana narasumber dapat memberikan argumen lainnya atau tidak hanya menjawab pertanyaan secara iya atau tidak saja.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data terkait praktikalitas dan validitas suatu produk yang dikembangkan berdasarkan tanggapan dari responden. Praktikalitas produk digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan dari respon siswa dan guru. Sedangkan validitas produk digunakan untuk memperoleh masukan, dan saran yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dengan penyempurnaan produk. Angket tertutup adalah angket yang digunakan oleh peneliti, yaitu terdiri dari beberapa pertanyaan yang berisi jawaban singkat dari responden siswa dan guru berupa pemilihan salah satu alternatif jawaban dengan cara memberikan tanda *checklist* dari setiap pertanyaan yang disediakan.

3. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan siswa beberapa soal yang telah dirancang untuk melihat efektifitas produk pada hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini tes dilakukan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

Hasil tes siswa baik sebelum ataupun sesudah diterapkannya produk akan dihitung menggunakan skor dalam skala Guttman yang akan memberikan jawaban tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Bentuk skala Guttman memiliki dua jawaban alternatif yaitu “ya-tidak”; “salah-benar”; “positif-negatif”; dan lain-lain.

Tabel 3.1 Alternatif jawaban tes siswa

Alternatif jawaban	Skor
Benar	1
Salah	0

Adapun Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, lembar angket validasi produk, lembar angket praktikalitas, dan soal *pre-test* dan *post-test*.

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai faktor kesulitan belajar, materi pembelajaran, pendekatan saintifik, peran guru dalam pembelajaran. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Faktor kesulitan belajar	1.1 Minat siswa dalam proses pembelajaran 1.2 Sikap siswa pada proses pembelajaran 1.3 Perilaku siswa saat belajar 1.4 Jalinan antara guru dan siswa 1.5 Keadaan lingkungan ketersediaan media atau alat bantu pembelajaran 1.6 Suasana sekolah dan ruang kelas
2.	Materi pembelajaran	1.7 Penyampaian materi 1.8 Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran 1.9 Hambatan siswa dalam pembelajaran matematika
3.	Peran guru dalam pembelajaran	1.10 Penguasaan materi pembelajaran

2. Lembar Angket Validasi Produk

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* ini diperlukan 3 validator untuk mengevaluasi 3 aspek pengembangan media pembelajaran yaitu aspek media, bahasa, dan materi.

Kisi-kisi lembar angket validasi ahli media terdiri dari aspek tampilan, dan desain, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Tampilan	1.1 Kejelasan teks atau tulisan 1.2 Akurasi pemilihan kombinasi warna 1.3 Pemberian animasi 1.4 Konsistensi penempatan tombol 1.5 Tampilan layar 1.6 Akurasi warna teks dengan latar belakang 1.7 Ketepatan menggunakan jenis huruf 1.8 Ketepatan menggunakan ukuran huruf
2.	Aspek Desain	2.1 Gambar yang disajikan mudah dipahami 2.2 Daya dukung <i>background</i> yang digunakan 2.3 Suara terdengar jelas dan jernih 2.4 Informatif 2.5 Sederhana dan menarik

Kisi-kisi lembar angket validasi ahli bahasa terdiri dari aspek bahasa yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 kisi-kisi lembar angket validasi ahli bahasa

Aspek	Indikator
Aspek Bahasa	1.1 Tulisan dapat dibaca dengan jelas 1.2 Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami 1.3 Bahasa yang digunakan komunikatif 1.4 Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar 1.5 Kalimat yang digunakan sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan

Kisi-kisi lembar angket validasi ahli materi terdiri dari aspek pembelajaran, isi, dan bahasa, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lember Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek Pembelajaran	1.1 Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi 1.2 Perluasan indikator 1.3 Ketepatan indikator terhadap materi ketepatan Tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa
2.	Aspek Isi	2.1 Sistematika penyampaian materi 2.2 Kejelasan topik pembelajaran 2.3 Kejelasan uraian materi 2.4 Kejelasan contoh soal 2.5 Kejelasan topik pembelajaran 2.6 Kejelasan menggunakan istilah 2.7 Kejelasan menggunakan bahasa 2.8 Konsisten menggunakan istilah
3.	Aspek Bahasa	3.1 Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa 3.2 Kesesuaian dengan tingkat perkembangan social emosional 3.3 Keterbatasan pesan 3.4 Ketepatan kaidah bahasa 3.5 Keserasian antar paragraf

3. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Angket ini diisi oleh siswa dan guru untuk memberikan respon terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, mengetahui tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran, dan manfaat kegunaan media bagi siswa dan guru.

Angket tertutup yang digunakan pada angket respon siswa yang terdiri dari beberapa pernyataan yang di isi oleh siswa dengan menggunakan skala *likert* yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Adapun kisi-kisi lembar angket praktikalitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek tampilan dan penyajian media	1.1 Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> mampu menarik perhatian untuk belajar
		1.2 Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan baik
		1.3 Kesesuaian penyajian <i>game</i> edukasi dengan materi
2.	Aspek kemudahan pemahaman	2.1 Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bangun ruang
		2.2 Materi yang disajikan mudah untuk dipahami

Tabel 3.6 Lanjutan

3.	Aspek minat belajar	3.1 Penggunaan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> menyenangkan 3.2 Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa
----	---------------------	---

Angket tertutup digunakan pada angket respon guru yang terdiri beberapa pernyataan yang di isi oleh guru dengan menggunakan skala likert yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Adapun kisi-kisi lembar praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Praktikalitas Guru

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek isi	1.1 Materi dalam media disajikan dengan jelas dan tepat sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran 1.2 Tampilan tulisan dapat dilihat dengan jelas 1.3 Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang baik dan sesuai dengan karakter siswa 1.4 Game Berkaitan dengan materi 1.5 Pengoperasiannya sederhana dan mudah
2.	Aspek media pembelajaran	2.1 Media dapat menimbulkan minat belajar pada siswa 2.2 Tampilan yang digunakan dalam <i>website</i> menarik 2.3 Materi yang disajikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa 2.4 Media membantu dalam proses pembelajaran 2.5 Tata letak komponen pada media sudah tepat dan rapi sehingga indah untuk dilihat 2.6 Pembelajaran menyenangkan berbantuan media pembelajaran <i>game</i> edukasi 2.7 Warna yang digunakan pada media pembelajaran menarik 2.8 Media memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi
3.	Manfaat Kegunaan Media	3.3 Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> mampu memotivasi siswa dalam materi bangun ruang

Tabel 3.7 Lanjutan

3.4	Media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi dengan baik
3.5	Adanya media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> membantu guru dalam menunjang pembelajaran matematika di sekolah

4. Angket *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Angket *pre-test* dan *post-test* siswa ini digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas dari media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*. Lembar soal *pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengimplementasikan media dan soal *post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengimplementasikan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket *Pretest* dan *Posttest*

Kompetensi dasar	Indikator	Nomor soal
5.10 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar	5.10.1 Memahami rumus keliling (persegi, dan persegi Panjang).	6 dan 10
	5.10.2 Memahami rumus luas (persegi, dan persegi Panjang)	7 dan 9
4.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	4.12.1 Memahami sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi Panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, belah ketupat, dan lingkaran)	1,2,3,4,5,8

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Penelitian ini menghasilkan data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif. Data tersebut berupa kritik dan saran dari validator terhadap produk yang telah dikembangkan.

2. Analisis data kuantitatif

Data yang dianalisis secara kuantitatif berupa hasil uji validitas, praktikalitas dan efektifitas produk pengembangan dengan analisis berikut ini:

a. Analisis Validitas Produk

Analisis validitas produk digunakan untuk melihat validitas produk yang dikembangkan. Pada proses ini, validator mengisi lembar validasi produk dengan cara memberikan tanda nilai dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 3.9. *Skala Likert*¹

Skor	Kategori
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Setelah data yang diperoleh berupa angka dianalisis untuk melihat validitas media dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

¹Rosdiana, Sumardin Raupu, and Hilma, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Stem pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 1822. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5664>

Setelah mendapatkan persentase validitas produk, kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan kategorisasi skala validitas sebagai berikut:²

Tabel 3.10. Skala Validitas Produk

Skala kelayakan	Kriteria
81 – 100%	Sangat Valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Cukup Valid
21 – 40%	Kurang Valid
0 – 20%	Tidak Valid

b. Analisis Praktikalitas Produk

Analisis praktikalitas produk diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa dan guru kelas III sebagai tanggapan atas produk yang telah diterapkan. Untuk mengolah data praktikalitas produk yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase praktikalitas produk

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

100% = konstanta

Adapun penafsiran terhadap analisis data responden pada tabel di bawah ini:³

Tabel 3.11. Kriteria Penilaian Praktikalitas Produk

Nilai	Kriteria
$76\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$51\% < P \leq 75\%$	Praktis
$26\% < P \leq 50\%$	Tidak Praktis
$0\% < P \leq 25\%$	Sangat Tidak Praktis

² Taqwa and Sumardin Raupu, "Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 2 (2022): 1323. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1323>

³ Izrma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, and Aan Yuliyanto, "Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1792. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>

c. Analisis Efektivitas Produk

Analisis efektivitas produk penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan pengujian terlebih dahulu terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Dalam hasil tes siswa dianalisis dengan menggunakan analisis persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun cara menghitungnya menggunakan rumus *N-Gain score* sebagai berikut:⁴

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Adapun pembangian kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.12. kriteria skor *N-gain*⁵

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
(g) > 0,7	Tinggi
0,3 < (g) < 0,7	Sedang
(g) < 0,3	Rendah

⁴Sri Wahyuni Syukur and Ahmad Budi Sutrisno, "Bahan Ajar IPA Terpadu dengan Wawasan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu* 3, no. 1 (2023): 38. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.1.2023.319>

⁵Alan Nuari, Syifaul Gumamah, and Habibi Habibi, "Pengembangan Video Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Analisis Siswa," *Empiricism Journal* 4, no. 2 (2023): 537.<https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1306>

Tabel 3.13. Kategori perolehan efektifitas *N-Gain* (%)⁶

Skala Kelayakan	Kriteria
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
<40	Tidak Efektif

⁶May Sarah Tanjung, Indayana Febriani Tanjung, and Rohani Rohani, "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis CTL pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 4 (2023): 19. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss4.833>

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dipaparkan hasil pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur yang telah dilaksanakan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada tingkat SD/MI yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun computer.

1. Validitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Pelajaran Matematika

Uji validitas produk mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Sebelum instrumen dibagikan, peneliti akan melakukan uji validitas instrumen dengan nama validator yaitu Ervi Rahmadani, M. Pd sebagai dosen UIN Palopo.

Berikut adalah hasil validasi angket validitas produk ahli media, materi, dan bahasa.

a. Hasil validasi angket validitas produk ahli media

Tabel 4.1. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor validator	Skor maksimum
1.	Aspek Petunjuk		
	a. Petunjuk pada lembar angket dinyatakan jelas	4	4
2.	Aspek Isi		
	a. Kesesuaian pernyataan dengan indikator	3	4
3.	Aspek Bahasa		

Tabel 4.1. Lanjutan

a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
b. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	4
c. Instrument angket layak digunakan	3	4
Jumlah	17	20
Rata-rata (%)	85	
Kategori	Sangat Valid	

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa hasil validasi angket validitas produk ahli media yang ditinjau dari kelayakan aspek petunjuk, isi, dan bahasa oleh validator memperoleh rata-rata *persentase* sebesar 85% dengan kategori sangat valid, sehingga angket validitas produk ahli media yang dibuat sudah layak digunakan.

b. Hasil validasi angket validitas produk ahli materi

Tabel 4.2. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator	Skor Maksimum
1.	Aspek Petunjuk		
	a. Petunjuk pada lembar angket dinyatakan jelas	3	4
2.	Aspek Isi		
	a. Kesesuaian pernyataan dengan indikator	3	4
3.	Aspek Bahasa		
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
	b. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	4
	c. Instrument angket layak digunakan	3	4
	Jumlah	16	20
	Rata-rata (%)	80	
	Kategori	Sangat Valid	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa hasil validasi angket validitas produk ahli materi yang ditinjau dari kelayakan aspek petunjuk, isi, dan bahasa oleh

validator memperoleh rata-rata *persentase* sebesar 80% dengan kategori sangat valid, sehingga angket validitas produk ahli media yang dibuat sudah layak digunakan.

c. Hasil validasi angket validitas produk ahli bahasa

Tabel 4.3. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator	Skor Maksimum
1.	Aspek Petunjuk		
	a. Petunjuk pada lembar angket dinyatakan jelas	3	4
2.	Aspek Isi		
	a. Kesesuaian pernyataan dengan indikator	3	4
3.	Aspek Bahasa		
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
	b. Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	4
	c. Instrument angket layak digunakan	3	4
	Jumlah	16	20
	Rata-rata (%)		80
	Kategori		Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa hasil validasi angket validitas produk ahli bahasa yang ditinjau dari kelayakan aspek petunjuk, isi, dan bahasa oleh validator memperoleh rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori sangat valid, sehingga angket validitas produk ahli media yang dibuat sudah layak digunakan.

a. Analisis Kualitatif

Setelah instrumen angket validitas sudah layak digunakan, validator kemudian melakukan validitas terhadap produk yang yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil validasi dari validator ahli media, materi, dan bahasa.

Tabel 4.4. Nama-nama Validator Media Pembelajaran

Nama	Ahli
Dr.Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Ahli Media
Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi
Nurul Aswar S.Pd., M.Pd.	Ahli Bahasa

1) Revisi hasil validasi media pembelajaran.

Media yang telah divalidasi kemudian akan dilakukan tahap revisi. Revisi tahap media pembelajaran dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli yang yang diberikan pada tahap validasi. Adapun saran yang diterima dari validator Ahli media, materi, dan bahasa.

a) Revisi ahli media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan masukan atau saran mengenai media pembelajaran yang di kembangkan. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5. Saran Perbaikan Ahli Media

Validator	Saran Perbaikan
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.	a. Pastikan semua <i>link</i> sudah benar b. Pastikan semua <i>game</i> berfungsi dan bisa diakses c. Beberapa slide perlu dirubah urutannya

Peneliti selanjutnya melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan masukan atau saran dari ahli media. Berikut adalah tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi.

(1) Perbaikan tata letak tombol dan link

Setelah mendapatkan saran dari validator, selanjutnya peneliti melakukan pengecekan ulang pada *link* agar peserta didik dapat mengakses media dengan mudah.

(2) Pastikan semua *game* berfungsi dan bisa diakses

Setelah mendapatkan saran dari validator, selanjutnya peneliti melakukan pengecekan ulang pada *game* agar peserta didik dapat mengakses game dengan mudah.

b) Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran atau masukan terkait materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. Saran Perbaikan Ahli Materi

Validator	Saran Perbaikan
Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd	a. Pastikan satuan dari luas dan keliling

Peneliti selanjutnya melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan masukan atau saran dari ahli materi. Berikut adalah tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi.

(1) Saran perbaiki satuan dan keliling

Tabel 4.7. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi



c) Revisi ahli bahasa

Berdasarkan validasi dari ahli bahasa, peneliti mendapatkan saran atau masukan terkait materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

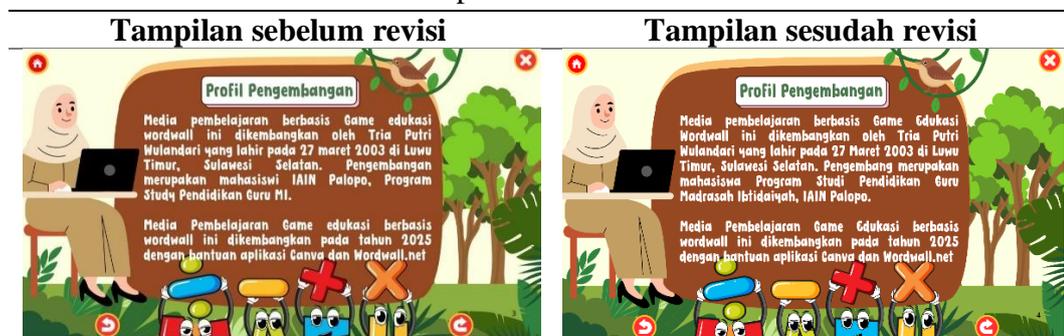
Tabel 4.8. Saran Perbaikan Ahli Bahasa

Validator	Saran Perbaikan
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd	a. Gunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan yang tepat.

Peneliti selanjutnya melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan masukan atau saran dari ahli materi. Berikut adalah tampilan media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi.

- (1) Saran untuk menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan yang tepat.

Tabel 4.9. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi



b. Analisis Kuantitatif

Setelah instrumen angket validitas sudah layak digunakan, validator kemudian melakukan validitas terhadap produk yang yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil validasi dari validator ahli media, materi, dan bahasa.

Pada tahap ini saran serta kritik dari para validator dijadikan acuan sebagai perbaikan pada media yang akan dikembangkan. Berikut ini adalah hasil uji validitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada materi bangun datar yang dilakukan oleh para validator.

a) Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.10. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Kejelasan teks atau tulisan	5	5
2.	Akurasi pemilihan kombinasi warna	4	5
3.	Pemberian animasi	3	5
4.	Konsistensi penempatan tombol	4	5
5.	Tampilan layar	5	5
6.	Akurasi warna teks dengan latar belakang	4	5
7.	Ketepatan menggunakan jenis huruf	4	5
8.	Ketepatan menggunakan ukuran huruf	4	5
9.	Gambar yang disajikan mudah dipahami	5	5
10.	Daya dukung <i>background</i> yang digunakan	4	5
11.	Suara terdengar jelas dan jernih	5	5
12.	Informatif	3	5
13.	Sederhana dan menarik	4	5
	Jumlah	53	65
	Rata-rata (%)	81,53%	
	Kategori	Sangat Valid	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.6 tersebut bahwa hasil penilaian oleh ahli media dengan jumlah keseluruhan skor perolehan yaitu 53 dan skor maksimal 65, persentase yang diperoleh 81,53% dengan kategori sangat valid.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti divalidasi oleh ahli materi. Validitas ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai validitas media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi	4	5
2.	Perluasan indikator	4	5
3.	Ketepatan indicator terhadap materi, ketepatan Tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa	3	5
4.	Sistematika penyampaian materi	3	5
5.	Kejelasan topik pembelajaran	4	5
6.	Kejelasan uraian materi	3	5
7.	Kejelasan contoh soal	3	5
8.	Kejelasan topik pembelajaran	4	5
9.	Kejelasan menggunakan istilah	3	5
10.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	5
11.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional	3	5
12.	Keterbatasan pesan	3	5
13.	Ketepatan kaidah bahasa	4	5
14.	Keserasian antar paragraf	3	5
	Jumlah	48	70
	Persentase		68,57%
	Kategori		Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.7 tersebut bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan jumlah keseluruhan skor perolehan yaitu 48 dan skor maksimal yaitu 70, persentase yang diperoleh 68,57% dengan kategori valid.

c) Validasi Ahli Bahasa

Setelah melakukan validasi ahli materi selanjutnya adalah peneliti melakukan validasi oleh ahli bahasa yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai validitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*. Hasil uji validitas oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1	Tulisan bisa dibaca dengan jelas	4	5
2	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	4	5
3	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5
4	Penggunaan kaidah Bahasa yang baik dan benar	5	5
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan informasi yang ingin di sampaikan	5	5
	Jumlah	22	25
	Persentase	88%	
	Kategori	Sangat Valid	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 4.13 tersebut bahwa hasil dari penilaian ahli bahasa dengan jumlah keseluruhan skor perolehan yaitu 22 dan skor maksimal yaitu 25, persentase yang diperoleh 88% dengan kategori sangat valid.

Dari perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa *persentase* kevalidan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* oleh ahli bahasa mencapai 88% dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan dari ketiga hasil uji validitas media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* termasuk dalam kategori sangat valid dengan skor 81,53 dari ahli media, 68,57 dari ahli materi, dan 88% dari ahli bahasa. disampaikan oleh validator.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Pelajaran Matematika

Setelah dilakukannya perbaikan produk, dan produk telah dinyatakan layak maka produk akan diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya agar diketahui tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Sebelum menggunakan instrumen angket perlu dilakukan uji validitas agar dapat

menghasilkan instrument yang layak digunakan. Berikut ini merupakan hasil validasi angket validitas respon guru dan siswa.

Tabel 4.13. Hasil Validasi Angket Respon Guru dan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor validator		Skor maksimum
		Siswa	Guru	
1.	Aspek isi			
	a. Pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator	3	3	8
	b. Setiap indikator sudah terwakili dengan baik dalam pernyataan	3	3	8
	c. Pernyataan mudah dipahami	4	3	8
	d. Tidak ada kalimat yang membingungkan	3	3	8
	e. Pernyataan dalam angket relevan	3	3	8
	f. Setiap poin mampu mengukur pengalaman praktikal siswa dan guru	3	3	8
	g. Format dan tata letak angket mudah di mengerti	4	3	8
2.	Aspek bahasa			
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	3	8
	b. Instrumen angket layak digunakan	3	3	8
	Jumlah	56		72
	Rata-rata			77,77%
	Kategori			Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui hasil dari validitas angket respon peserta didik dan guru yang ditinjau pada kelayakan aspek isi, dan aspek bahasa oleh validator diperoleh rata-rata persentase sebesar 77,77% dengan kategori valid, dengan demikian, instrumen angket respon peserta didik dan guru yang dibuat sudah layak untuk digunakan. Setelah instrument angket validitas produk telah layak digunakan, selanjutnya angket diimplementasikan pada siswa dan guru kelas

III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur untuk melihat praktikalitas produk yang dikembangkan.

a. Analisis Kualitatif

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas siswa dan guru terdapat beberapa butir pernyataan yang memperoleh perbedaan skor yang cukup signifikan. Hasil dari uji coba praktikalitas oleh siswa yang bisa dilihat pada lampiran 4 dengan butir pernyataan 10 dan 15 memperoleh rentang skor 2 sampai 3. Hal tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas yang dimiliki, sehingga pembelajaran membutuhkan waktu yang sangat lama, dikarenakan pengaplikasian media ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

b. Analisis Kuantitatif

Selanjutnya, setelah instrumen angket uji praktikalitas produk telah layak digunakan, kemudian peneliti memberikan angket tersebut kepada peserta didik dan guru untuk memberikan pemberian penilaian kepraktisan terhadap produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil dari uji praktikalitas oleh peserta didik dan guru.

1) . Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik

Tabel 4.14. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Siswa

No	Nama	Skor	Skor max	%	Kategori
1.	HKL	38	40	95	Sangat Praktis
2.	AFH	37	40	92,5	Sangat Praktis
3.	SMF	34	40	85	Sangat Praktis
4.	RSM	34	40	85	Sangat Praktis
5.	MSS	33	40	82,5	Sangat Praktis
6.	AZR	35	40	87,5	Sangat Praktis
7.	RNA	36	40	90	Sangat Praktis
8.	AQK	34	40	85	Sangat Praktis
9.	BAS	34	40	85	Sangat Praktis

Tabel 4.14. Lanjutan

10. HSG	34	40	85	Sangat Praktis
11. SIQ	38	40	95	Sangat Praktis
12. RTA	37	40	92,5	Sangat Praktis
13. NVA	37	40	92,5	Sangat Praktis
14. RDO	37	40	92,5	Sangat Praktis
Rata-rata			88,92	Sangat Praktis

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil dari uji kepraktisan kepada 14 peserta didik, di kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur dari aspek yang dinilai menunjukkan bahwa nilai *persentase* yang diperoleh adalah 88,92% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* sangat praktis digunakan oleh peserta didik.

2). Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru

Tabel 4.15. Hasil Praktikalitas Media oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Efektif	16	16	100%	Sangat Praktis
2.	Kreatif	11	12	91,66%	Sangat Praktis
3.	Efisien	15	16	93,75%	Sangat Praktis
4.	Menarik	16	16	100%	Sangat Praktis
	Jumlah	58	60	96,66	Sangat Praktis

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur, produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* mendapatkan respon baik dari guru, dimana pada aspek penilaian efektif dan menarik penggunaan media pembelajaran dengan *persentase* 100% dengan kategori sangat praktis, aspek kreatif dengan *persentase* 91,66% dengan kategori sangat praktis, dan aspek efisien dengan *persentase* 93,75%

dengan kategori sangat praktis. Sehingga mendapatkan jumlah rata-rata keseluruhan uji kepraktisan oleh guru yaitu diperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat praktis dan mendapatkan catatan positif dari guru kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur.

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *wordwall* pada Pelajaran Matematika

Selanjutnya setelah melakukan uji praktikalitas dan media pembelajaran telah memenuhi praktis, selanjutnya dilakukan uji efektivitas agar dapat diketahui peningkatan minat belajar pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran melalui sebuah *pre-test* dan *post-test*. Sebelum instrument angket tes digunakan dilakukannya uji validitas agar dapat menghasilkan instrument yang layak untuk digunakan. Adapun validator instrumen dapat dilihat pada tabel. Berikut ini adalah hasil validitas angket tes minat belajar.

Tabel 4.16. Hasil Validitas Angket *Pre-test* dan *Post-test*

No	Aspek yang dinilai	Skor perolehan	Skor maksimum
1.	Aspek petunjuk		
	a. Kejelasan petunjuk pengisian instrumen	3	4
2.	Aspek isi		
	a. Pernyataan dalam angket sesuai dengan materi	3	4
	b. Pernyataan jelas dan mudah dipahami	3	4
	c. Tidak ada kalimat yang membingungkan	3	4
	d. Pernyataan dalam angket relevan	3	4
	e. Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman efektivitas siswa		
3.	Aspek bahasa		
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4

Tabel 4.16. Lanjutan

b. Instrumen layak digunakan	3	4
Jumlah	24	32
Rata-rata (%)	75%	
Kategori	Valid	

Berdasarkan tabel 4.17 dapat diketahui hasil dari validasi angket tes minat belajar yang ditinjau dari kelayakan aspek petunjuk, isi dan bahasa oleh validator diperoleh rata-rata persentase sebesar 75% dengan kategori valid. Sehingga angket tes minat belajar yang dibuat sudah layak untuk digunakan.

a. Analisis kualitatif

Berdasarkan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran (*post-test*) terdapat perbedaan pernyataan yang memperoleh perbedaan yang cukup signifikan. Hasil dari uji coba efektivitas produk yang dapat dilihat pada lampiran 5 dengan butir pernyataan nomor 5 memperoleh rata-rata skor 0 atau tidak. Hal ini dikarenakan bahwa peserta didik tidak dapat mengingat rumus-rumus yang ada pada media pembelajaran. Sehingga peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal yang ada pada game edukasi.

b. Analisis Kuantitatif

Selanjutnya, setelah instrumen tes minat belajar telah layak digunakan, kemudian diberikan kepada peserta didik kelas III MI Sabilit Taqwa untuk melihat efektivitas produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik.

1) Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik

Tabel 4.17. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

No	Responden	Nilai		Skor Gain	Kriteria
		Pre-test	Post-test		
1.	STN	60	93	0,82	Tinggi
2.	HKL	60	93	0,82	Tinggi
3.	SYF	46	93	0,87	Tinggi

Tabel 4.17. Lanjutan

4.	RM	53	86	0,70	Tinggi
5.	ABD	46	93	0,87	Tinggi
6.	MSY	66	93	0,79	Tinggi
7.	AFK	53	80	0,57	Sedang
8.	RTN	46	93	0,87	Tinggi
9.	QLA	60	80	0,50	Sedang
10.	RSK	53	86	0,70	Sedang
11.	BNG	46	93	0,88	Tinggi
12.	HSG	53	86	0,70	Sedang
13.	DV	46	93	0,87	Tinggi
14.	RDO	46	93	0,87	Tinggi
	Jumlah	734	1255	10,83	
	Rata-rata	52,42	89,64	0,77	Tinggi

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil angket *pre-test* siswa adalah 52,42, sedangkan setelah dilakukannya penerapan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* rata-rata hasil angket *post-test* peserta didik mengalami peningkatan sebesar 89,64. Kemudian perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *N-gain* yang menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,77. Dengan demikian peningkatan minat belajar pada peserta didik terhadap materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* termasuk dalam kategori efektif.

Dalam kategori tersebut sebanyak 72,3% atau 10 orang peserta didik termasuk ke dalam kategori tinggi, 27,71% atau sebanyak 4 orang peserta didik dalam kategori sedang dan tidak ada peserta didik yang termasuk dalam kategori rendah. Di ketahui dari uji *N-gain* yang dilakukan tersebut dapat diketahui bahwa tidak ada jumlah siswa yang tergolong pada kategori rendah, dibandingkan dengan peserta didik yang tergolong pada kategori tinggi dan sedang. Sehingga dari hal tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis

wordwall pada matapelajaran matematika siswa kelas III cukup efektif dalam penerapannya.

2) Hasil uji kepraktisan media pembelajaran oleh guru

Tabel 4.18. Hasil Efektivitas Media oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Efektif	16	16	100%	Sangat efektif
2.	Kreatif	11	12	91,66%	Sangat efektif
3.	Efisien	15	16	93,75%	Sangat efektif
4.	Menarik	16	16	100%	Sangat efektif
	Jumlah	58	60	96,66	Sangat efektif

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur, produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* mendapatkan respon baik dari guru, dimana pada aspek penilaian efektif dan menarik penggunaan media pembelajaran dengan *persentase* 100% dengan kategori sangat praktis, aspek kreatif dengan persentase 91,66% dengan kategori sangat efektif, dan aspek efisien dengan *persentase* 93,75% dengan kategori sangat efektif. Sehingga mendapatkan jumlah rata-rata keseluruhan uji kepraktisan oleh guru yaitu diperoleh *persentase* sebesar 96,66% dengan kategori sangat efektif dan mendapatkan catatan positif dari guru kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur.

4. *Prototype Akhir Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall pada Pelajaran Matematika*

Hasil dari akhir penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*, dengan bantuan desain grafis dari canva. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan efektifitas dari minat belajar peserta didik. Memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan struktur meliputi: menu awal, menu informasi tombol, menu slide 3, menu profil pengembangan, menu tujuan pembelajaran, menu utama, menu petunjuk, menu materi, menu video pembelajaran, menu aturan game, menu game, dan menu daftar referensi. Adapun tampilan menu pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada pelajaran matematika dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4. 19. Tampilan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*

No	Menu	Visual
1.	Menu awal	

Tabel 4. 19 Lanjutan

2. Informasi Tombol



3. Menu utama



4. Profil pengembangan



5. Tujuan pembelajaran



Tabel 4. 19 Lanjutan

6. Menu Utama



7. Petunjuk



8. Konsep bangun datar



9. Macam-macam bangun datar

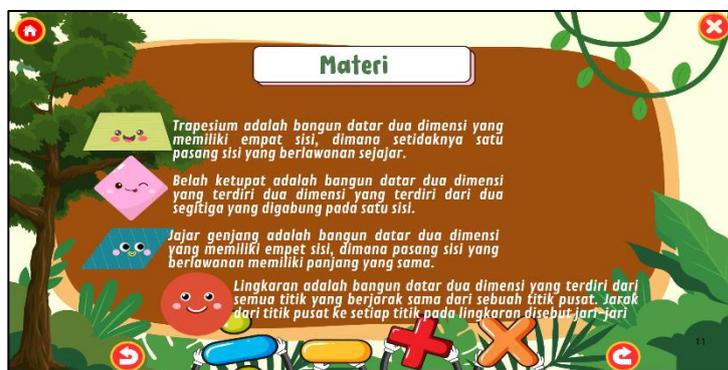


Tabel 4. 19 Lanjutan

10. Definisi
bangun datar



11. Definisi
bangun datar



12. Materi
persegi



13. Rumus
persegi



Tabel 4. 19 Lanjutan

14. Materi
persegi
Panjang



15. Rumus
persegi
Panjang



16. Materi
segitiga



17. Materi jajar
genjang

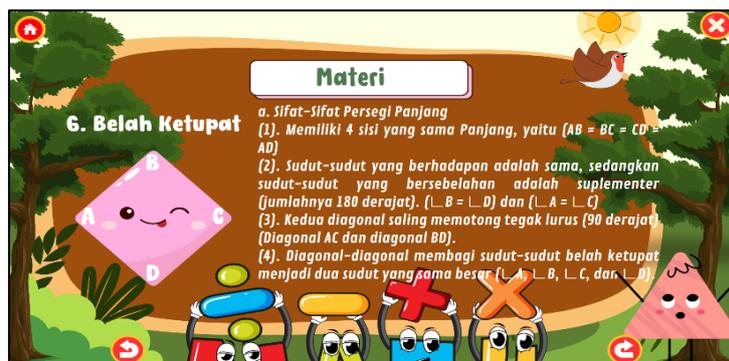


Tabel 4. 19 Lanjutan

18. Materi
trapesium



19. Materi belah
ketupat



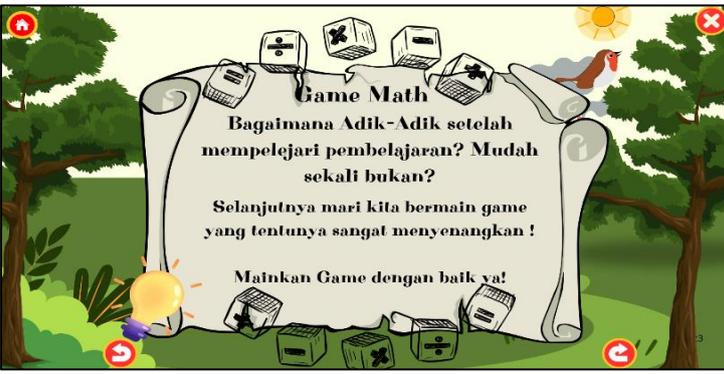
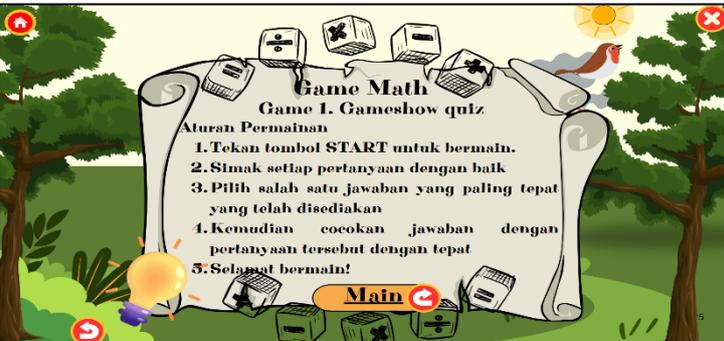
20. Materi
lingkaran



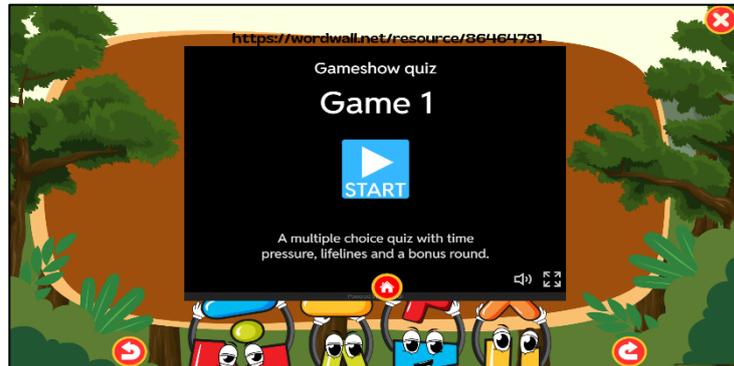
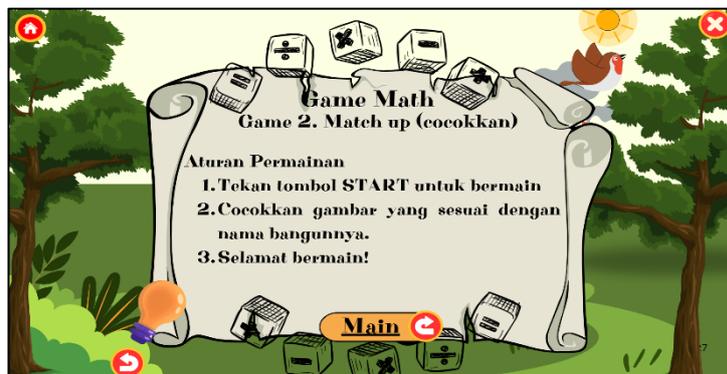
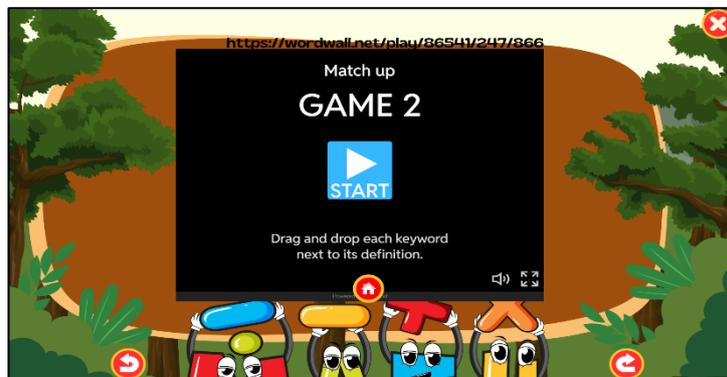
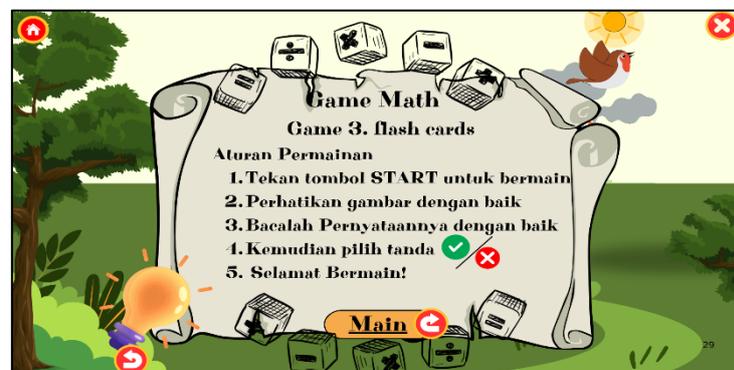
21. Video
pembelajaran



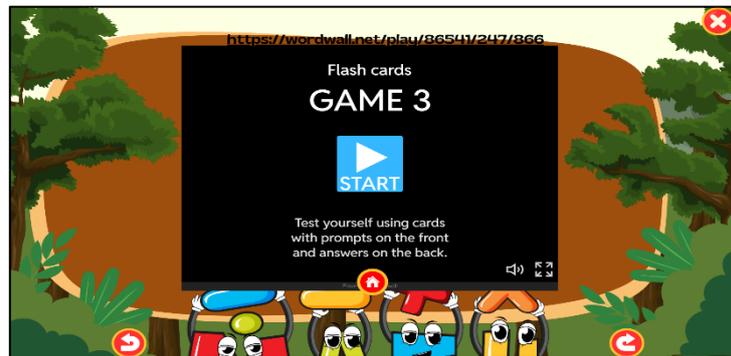
Tabel 4. 19 Lanjutan

22. Video pembelajaran	
23. Petunjuk	
24. Menu game	
25. Aturan permainan	

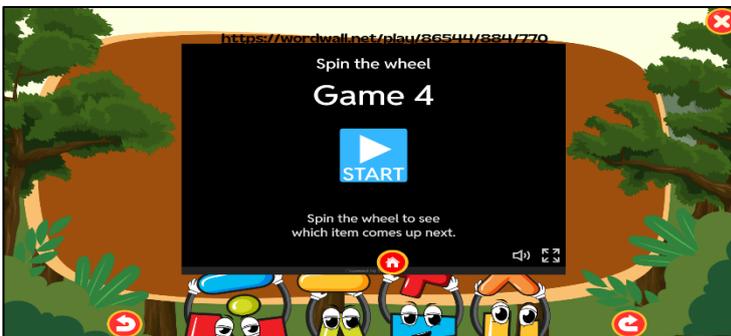
Tabel 4. 19 Lanjutan

26. *Game 1*27. Aturan
permainan28. *Game 2*29. Aturan
permainan

Tabel 4. 19 Lanjutan

30. *Game 3*

31. Aturan permainan

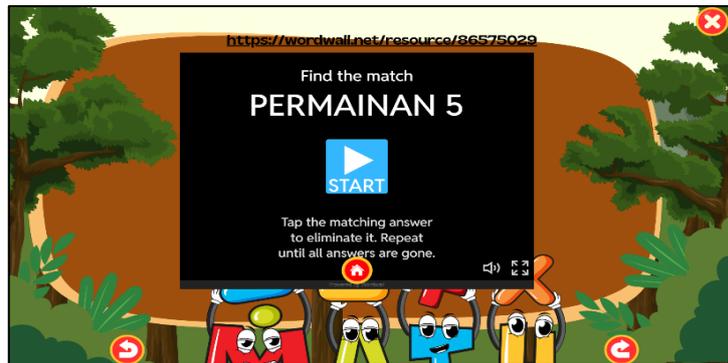
32. *Game 4*

33. Aturan permainan

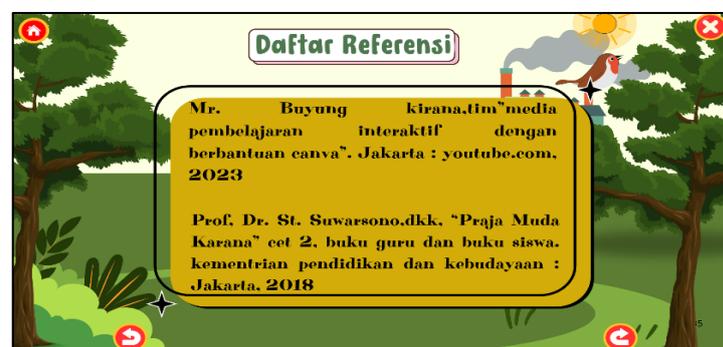


Tabel 4. 19 Lanjutan

34. Game 5



35. Daftar referensi



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi bangun datar pada sekolah dasar. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan tahap ADDIE yang mana, terdiri dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil dari proses penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk media pembelajaran serta hasil uji coba penelitian.

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap Analisis (*Analyze*) adalah proses awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, syarat-syarat, dan kelayakan pengembangan. Peneliti memiliki 4 kategori yang disajikan untuk menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Empat kategori dari analisis kebutuhan yaitu analisis kesenjangan kinerja, analisis penggunaan, analisis sumber daya yang dibutuhkan, dan analisis tujuan instruksional yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 20 Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang akan dianalisis	Instrumen
1.	Analisis Kinerja Kesenjangan	a. Menganalisis masalah dasar di dalam sekolah	a. wawancara guru
2.	Analisis sumber daya yang dibutuhkan	a. Menganalisis materi dan tujuan pembelajaran	a. Wawancara guru
3.	Analisis penggunaan	a. Menganalisis pengalaman guru dalam menerapkan media pembelajaran	a. Wawancara guru b. Angket peserta didik
4.	Analisis tugas dan konten	a. Menganalisis kebutuhan menggunakan media pembelajaran <i>game</i> edukasi	a. Wawancara guru

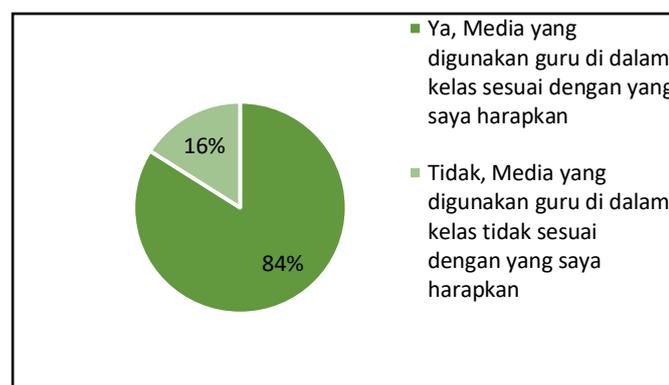
Berdasarkan tabel 4.20 tersebut dapat diketahui bahwa ada 4 kategori analisis kebutuhan, Dimana dalam setiap kategori terdapat hal-hal yang akan dianalisis serta serta instrument yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*. Di tahap kebutuhan ini, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi angket analisis

kebutuhan guru dan peserta didik yang melibatkan dosen validator. Hal tersebut bertujuan agar mengetahui tingkat kelayakan dari angket analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *game* dukasi berbasis *wordwall* sebelum di peneliti gunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru dan peserta didik.

1) Analisis kesenjangan Kerja

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur yaitu ibu Lantarwati, S.Pd.I, diperoleh bahwa guru tidak hanya menggunakan buku saja melainkan menjekaskan materi bangun datar di papan tulis, selain itu guru menggunakan benda yang berbentuk bangun datar yang digunakan untuk menjelaskan pada peserta didik. Dengan demikian peserta didik memahami materi bangun datar hanya sesaat.

Selain itu, ibu Lantarwati selaku guru kelas III juga menjelaskan bahwa dalam pembelajaran peserta didik pun mudah bosan dan sulit dalam memahami materi dengan baik, dan guru belum pernah menerapkan media elektrik dalam proses pembelajarannya. Peneliti juga memberikan angket pada peserta didik untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran, terutama penggunaan media pembelajaran yang yang di gunakan oleh guru. Peneliti memberikan pernyataan yang sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan



Gambar 4.1. Kesesuaian Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru Dengan Harapan Peserta Didik

guru sesuai atau tidak dengan harapan peserta didik. Data tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Berdasarkan gambar tersebut, hasil dari angket peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 84% peserta didik atau sebanyak 12 peserta didik menyatakan bahwa media yang digunakan guru di dalam kelas tidak sesuai dengan yang diharapkan, dan terdapat 16% peserta didik atau 3 peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas sesuai dengan yang diharapkan.

2) Analisis sumber daya yang dibutuhkan

Berdasarkan gambar tersebut, hasil dari angket peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 84% peserta didik atau sebanyak 12 peserta didik menyatakan bahwa media yang digunakan guru di dalam kelas tidak sesuai dengan yang diharapkan, dan terdapat 16% peserta didik atau 3 peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas sesuai dengan yang diharapkan.

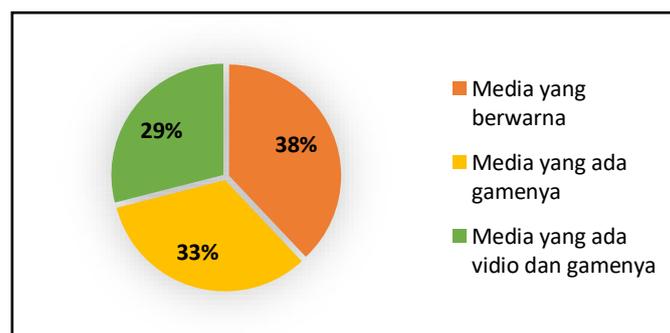
- a) Mengidentifikasi macam-macam bangun datar melalui gambar dan atau benda-benda konkrit dengan benar.
- b) Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki.
- c) Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar.

3) Analisis Pengguna

Hal yang dilakukan peneliti dalam analisis pengguna yaitu peneliti menganalisis karakteristik siswa agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Dalam kegiatan analisis pengguna

ini, peneliti menggunakan instrument wawancara untuk guru dan angket kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas III yaitu ibu Lantarwati, peserta didik menyukai media yang bersifat audiovisual, dengan itu, dalam proses pembelajaran peserta didik hanya melihat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru di dalam kelas. Selain itu guru juga mengatakan bahwa media yang ditawarkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* akan disukai oleh peserta didik dengan begitu peserta didik akan belajar dengan efektif dan tidak lagi jenuh dalam proses pembelajaran.

Kemudian, pada angket peserta didik, peneliti memberikan pernyataan tentang kesukaan peserta didik terhadap media pembelajaran yang berwarna, terdapat video penjelasan tentang materi, dan terdapat *game* juga di dalamnya, sebagaimana media tersebut telah ditawarkan oleh peneliti kepada guru. Berikut adalah responden dari angket peserta didik.



Gambar 4.2. Tingkat Kesukaan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Yang Berwarna, Terdapat Vidio Penjelasan Dan Terdapat Game

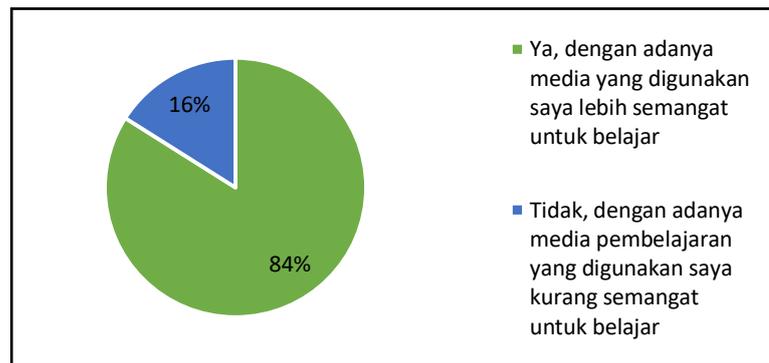
Dari gambar diatas dapat diketahui bahwa 38% atau sebanyak 12 peserta didik dari 14 peserta didik menyukai media pembelajaran yang berwarna, terdapat video penjelasan dan terdapat game di dalam media pembelajaran, sebanyak 33%

atau 9 peserta didik dari 14 peserta didik menyukai media pembelajaran yang terdapat game di dalamnya, dan sebanyak 29% atau 8 peserta didik dari 14 peserta didik yang menyukai media berwarna. Sehingga, dari hasil tersebut menyatakan bahwa peserta didik lebih cenderung suka dengan media yang berwarna, terdapat video pembelajaran dan *game* di dalamnya.

4) Analisis Tujuan Instruksional

Analisis tugas dan konten ini merupakan penelitian yang menganalisis tujuan dari pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis wordwall, sehingga dari hal tersebut peneliti memperoleh data tentang tujuan instruksional dari produk pengembangan. Dalam tahapan analisis ini, peneliti menggunakan instrument wawancara guru dan angket peserta didik. Berdasarkan wawancara peneliti dengan wali kelas III yaitu ibu Lantarwati didapatkan hasil bahwa guru setuju jika ada media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti, sebab dengan adanya media pembelajaran tersebut akan membantu peserta didik lebih memahami materi dan membantu guru dalam memaparkan materi. Selain itu, ibu Lantarwati juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti dapat mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik sebab terdapat game edukasi di dalam media tersebut.

Kemudian peneliti memberikan angket kepada peserta didik dengan pernyataan bahwa dengan adanya media pembelajaran membuat peserta didik semakin semangat dalam belajar. Sebab dengan peserta didik bersemangat dalam belajar maka dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Berikut adalah hasil angket yang diberikan kepada peserta didik oleh peneliti.



Gambar 4.3. Pernyataan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Dari gambar di atas sudah jelas bahwa jumlah siswa yang memilih opsi “ya” lebih banyak dibandingkan dengan yang memilih opsi “tidak” Dimana peserta didik yang memilih opsi “ya” sebanyak 84% atau 11 peserta didik yang menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang digunakan, peserta didik akan lebih bersemangat untuk belajar, dengan demikian maka tidak ada peserta didik yang memilih opsi “tidak” sebanyak 16% atau 3 peserta didik, yang menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang digunakan siswa akan akan lebih tidak bersemangat untuk belajar. Sehingga dengan melihat perbandingan tersebut, media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat cocok untuk diterapkan.

b. Tahap Penyusunan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan referensi media yang akan dikembangkan. Tindakan yang dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Pemilihan Media

Peneliti melakukan identifikasi materi terlebih dahulu sebelum membuat media pembelajaran. Bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Oleh sebab itu,

untuk membantu agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, peneliti memilih media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada pelajaran matematika dengan materi bangun datar.

2) Pemilihan format

Peneliti memilih format desain dari materi dan sumber yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain media pembelajaran ini menggunakan *canva*. Pembuatan media pembelajaran ini dilakukan dengan Menyusun konten pembelajaran dengan sistematis, mulai dari tujuan pembelajaran, materi inti, materi video, contoh soal, dan profil pengembangan.

Media pendukung pada media pembelajaran ini meliputi teks, gambar, animasi, rekam suara, *background*, serta video pembelajaran. Audio pada video pembelajaran ini direkam langsung oleh peneliti menggunakan aplikasi perekam suara, sedangkan *background* diambil dari *capcut*.

Background media yang dikembangkan dirancang dengan nuansa hutan dengan berbagai animasi sehingga membuat siswa lebih tertarik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, animasi yang digunakan menampilkan karakter berbagai bangun datar, kartun anak, dan hewan sehingga memberikan kesan yang interaktif dan juga menyenangkan. Media pembelajaran ini didesain dengan dominasi warna coklat dan *cream*.

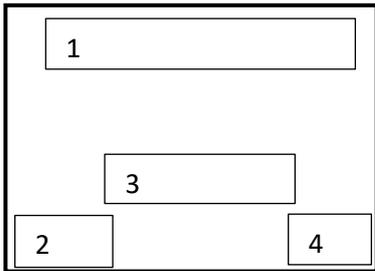
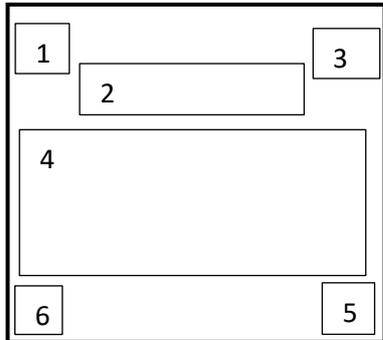
Ilustrasi dan gambar pada latar belakang tersebut dibuat dengan menggunakan *canva* serta diadaptasikan sesuai dengan kebutuhan media

pembelajaran. Animasi pada media pembelajaran diambil dari aplikasi *canva* itu sendiri.

3) Rancangan awal

Rancangan awal atau *storyboard* media pembelajaran ini merupakan sketsa perencanaan visual yang menggambarkan urutan penyampaian materi ajar secara sistematis dan terstruktur. Pada konteks ini, *storyboard* digunakan sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan bagaimana konten pembelajaran akan disajikan dalam bentuk media, video interaktif, dan juga presentasi digital. Tujuannya adalah memastikan bahwa dapat menyampaikan materi dengan jelas, menarik, dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam tahapan ini peneliti membuat produk awal (*prototype* awal). Berikut ini merupakan *storyboard* dari media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

Tabel 4. 21 Tampilan *Storyboard* Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*

No	Menu	Tampilan Visual	Keterangan
1.	Tampilan menu awal (slide 1)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mari belajar sambil bermain 2. Kelas III SD/MI 3. Tombol mulai 4. Tombol ke menu informasi
2.	Tampilan menu informasi tombol (slide 2)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Berisi gambar tombol-tombol beserta fungsinya 5. Tombol ke menu selanjutnya 6. Tombol ke menu sebelumnya

Tabel 4. 21. Lanjutan

3. Tampilan menu (slide 3)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Gambar kartun manusia 5. Tulisan” profil pengembangan) 6. Gambar kartun buku dan pensil 7. Tilisan” tujuan pembelajaran” 8. Tombo ke menu sebelumnya 9. Tombol ke menu selanjutnya
4. Tampilan menu profil pengembangan (slide 4)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Gambar animasi guru 5. Teks 6. Tombol ke menu sebelumnya 7. Tombol ke menu selanjutnya
5. Tampilan menu tujuan pembelajaran (slide 5)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Gambar animasi 5. Teks 6. Tombol ke menu sebelumnya 7. Tombol ke menu selanjutnya

Tabel 4.21. Lanjutan

6. Tampilan menu utama (slide 6)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Petunjuk 5. Nama tema dan materi 6. <i>Game</i> 7. Materi 8. Referensi 9. Tombol ke menu sebelumnya 10. Tombol ke menu selanjutnya
7. Tampilan menu petunjuk (slide 7)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Teks 5. Tombol ke menu sebelumnya 6. Tombol ke menu selanjutnya
8. Tampilan menu materi tanpa vidio (slide 8,9,10,12,13,13, 14,15,16,17, 18,19,20)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Teks 5. Tombol ke menu sebelumnya 6. Tombol ke menu selanjutnya.

Tabel 4.21. Lanjutan

9. Tampilan menu vidio penjelasan soal materi (21,22)	<p>The screenshot shows a menu interface. At the top left is a small square button labeled '1'. To its right is a horizontal rectangular button labeled '2'. At the top right is another small square button labeled '3'. Below these is a large rectangular area labeled '4'. To the right of this area is a vertical rectangular button labeled '5'. At the bottom left is a small square button labeled '6', and at the bottom right is another small square button labeled '7'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Vidio 5. Animasi guru 6. Tombol ke menu sebelumnya 7. Tombol ke menu selanjutnya
10. Tampilan menu slide 23	<p>The screenshot shows a menu interface. At the top left is a small square button labeled '1'. At the top right is another small square button labeled '2'. Below these is a large rectangular area labeled '3'. At the bottom left is a small square button labeled '4', and at the bottom right is another small square button labeled '5'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Tombol <i>close</i> (keluar) 3. Teks 4. Tombol ke menu sebelumnya 5. Tombol ke menu selanjutnya
11. Tampilan menu slide 24	<p>The screenshot shows a menu interface. At the top left is a small square button labeled '1'. To its right is a horizontal rectangular button labeled '2'. At the top right is another small square button labeled '3'. Below these is a large rectangular area containing several elements: a horizontal button labeled '4', a vertical button labeled '9' on the left, a horizontal button labeled '6' below '9', a horizontal button labeled '5' to the right of '6', a horizontal button labeled '7' below '5', and a horizontal button labeled '8' below '7'. At the bottom left is a small square button labeled '10', and at the bottom right is another small square button labeled '11'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. <i>Game 1</i> 5. <i>Game 2</i> 6. <i>Game 3</i> 7. <i>Game 4</i> 8. <i>Game 5</i> 9. Gambar Animasi 10. Tombol ke menu sebelumnya 11. Tombol ke menu selanjutnya
12. Tampilan menu aturan masing-masing game slide 25,27,29,31,& 33	<p>The screenshot shows a menu interface. At the top left is a small square button labeled '1'. At the top right is another small square button labeled '2'. Below these is a large rectangular area labeled '3'. At the bottom left is a small square button labeled '5', at the bottom center is a horizontal button labeled '4', and at the bottom right is another horizontal button labeled '6'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Tombol <i>close</i> (keluar) 3. Teks 4. Main 5. Tombol ke menu sebelumnya 6. Tombol ke menu selanjutnya

Tabel 4.21. Lanjutan

13. Tampilan menu game slide (26,28,30,32,&34)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>close</i> (keluar) 2. <i>Game</i> 3. Tombol ke menu sebelumnya 4. Tombol <i>home</i> (menu utama) 5. Tombol ke menu selanjutnya
14. Tampilan menu daftar referensi slide (slide 35)		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>home</i> (menu utama) 2. Judul menu 3. Tombol <i>close</i> (keluar) 4. Teks 5. Tombol ke menu sebelumnya 6. Tombol ke menu selanjutnya

Setelah *storyboard* didesain, tahap berikutnya adalah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Media ini akan dikembangkan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat yang terdiri dari 35 slide dengan struktur meliputi: menu awal, menu informasi tombol, menu slide 3, menu profil pengembangan, menu tujuan pembelajaran, menu utama, menu petunjuk, menu materi, menu video pembelajaran, menu aturan *game*, menu *game*, dan menu daftar referensi.

Selain itu, untuk memperdalam pemahaman kognitif siswa, peneliti membuat video contoh soal pada materi. Video contoh soal akan diputar peserta didik untuk memberikan penjelasan materi secara visual dan akan lebih mudah dipahami.

Setelah media pembelajaran selesai didesain di canva. Tahap selanjutnya adalah pengimplementasian menggunakan *link*, sehingga bisa diakses secara *online* melalui *website*. Hal ini memungkinkan media pembelajaran digunakan diberbagai perangkat *handphone* dan komputer, untuk mendapatkan pengalaman belajar yang mandiri kapanpun dan dimanapun.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian, dilakukan uji validasi media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa untuk mengetahui kevalidan dari produk pengembangan serta memperoleh kritikan dan saran dari validator.

1) Uji validitas Produk

Produk media yang telah dikembangkan harus terlebih dahulu diuji kevalidannya sebelum diimplementasikan. Dilakukannya validasi ini untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diuji cobakan. Hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh Musrifah Mardiani Sanaky, dkk dalam penelitiannya mengatakan bahwa validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur produk yang akan dikembangkan.¹ Tahap validasi media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dilakukan oleh 3

¹ Musrifah Mardiani Sanaky, "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah," *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 433. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

validator pada bidangnya masing-masing yaitu validator dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Uji validasi media dilakukan oleh ahli yang memiliki kemampuan pada bidang media dan juga teknologi untuk menilai dan memberikan arahan terkait pengembangan produk mulai dari segi pemilihan *background*, *font*, gambar, desain, audio, video, layout dan pemakaian media. Kemudian validasi materi dilakukan pada ahli yang memumpuni pada bidangnya ialah pendidikan matematika. Dari segi materi, media ini penilaian kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, dan konten *game* yang sesuai dengan materi bangun datar. Selanjutnya adalah validasi bahasa, dilakukan pada ahli yang mempunyai kemampuan pada bidang pendidikan bahasa yaitu bahasa Indonesia. Penilaiannya berkaitan dengan kesesuaian bahasa, ketepatan tata bahasa, tingkat kesulitan bahasa, tingkat kesesuaian bahasa, dan kemenarikan bahasa yang digunakan didalam media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

d. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

1) Uji Praktikalitas Produk

Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* yang telah divalidasi, direvisi dan mendapat saran dan kritikan dari validator dan telah dianggap valid, maka tahap yang selanjutnya adalah uji praktikalitas media, yang mana, uji praktikalitas dilakukan agar dapat mengetahui praktikalitas atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Uji kepraktisan pada media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* ini dilakukan oleh 14 siswa kelas III dan 1 guru kelas III MI Sabilil Taqwa.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas produk dari hasil pengembangan berupa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada materi bangun datar mendapatkan kategori sangat praktis, baik dari siswa maupun guru yang memperoleh nilai kepraktisan sebesar 88,92% dari siswa dan 96,66% dari guru kelas III. Sedangkan dari hal tersebut media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*, pada materi bangun datar menghasilkan kualitas sangat praktis sebagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Mutiara, dkk dalam beberapa penelitian lainnya mengatakan bahwa nilai kepraktisan dapat dilihat dari bagaimana respon guru dan siswa.² Dengan demikian media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dinyatakan sangat praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran didalam proses pembelajaran.

2) Uji Efektivitas Produk

Dalam penelitian pengembangan ini selain bertujuan untuk mengembangkan suatu produk juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi bangun datar. Media yang dikembangkan pada materi bangun datar ini juga didesain dengan tujuan agar peserta didik lebih termotivasi dan lebih semangat dalam belajar terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Untuk mengukur keefektivan media pembelajaran ini, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas III MI Sabilit

² Mutiara Magta et al., "Kelayakan dan Kepraktisan Media *Game* Virtual Reality Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 575. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.82944>

Taqwa, Kec. Tomoni Timur, Kab. Luwu Timur yang berjumlah 14 orang dengan memberikan angket *pre-test* dan *post-test*. Kemudian, data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan cara membandingkan rata-rata hasil nilai *pre-test* dan *post-test* untuk menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* efektif atau tidak, dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur pada materi bangun datar.

Penentuan media pembelajaran yang dikembangkan masuk kedalam kriteria efektif jika rata-rata nilai *post-test* mengalami peningkatan dari *pre-test*. Berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya diketahui bahwa rata-rata hasil nilai *pre-test* peserta didik ialah 52,42, sedangkan rata-rata nilai *post-test* peserta didik mengalami peningkatan sebesar 89,64. Selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *N-gain* yang menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 77% dan termasuk dalam kategori tinggi. Dimana kategori tinggi yang termasuk ke dalam tingkatan efektif pada uji *N-gain*. Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada materi bangun datar cukup efektif untuk diterapkan ke dalam proses pembelajaran.

Perolehan kriteria efektif ini pengimplementasian media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada materi bangun datar, yang disebabkan oleh jumlah angket *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik terlalu banyak dan mengerjakan angket tersebut dengan terburu-buru, sehingga menyebabkan konsentrasi siswa berkurang. Hal demikian Laiela Rahmadani, dkk dan beberapa peneliti lainnya mengatakan bahwa semakin banyak waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan konsep maka akan semakin sedikit waktu yang

tersisa untuk kegiatan latihan sehingga konsentrasi dan fokus siswa.³ Dengan demikian, menghasilkan perolehan nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan efektif setelah diimplementasikannya media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sehingga termasuk kedalam kategori cukup efektif.

e. Tahap Evaluasi Produk Akhir (*Evaluation*)

Tahap yang terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Tahap formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE dengan meliputi saran dan masukan selama proses tahap pengembangan media.

1) Evaluasi formatif

Evaluasi formatif adalah Kumpulan saran dan masukan pada setiap Langkah pengembangan, baik dari validator dan peserta didik. Adapun model pengembangan yang digunakan peneliti adalah ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut ini merupakan saran dan masukan di setiap tahap pengembangan ADDIE.

- a) Tahap analisis (*Analisis*): pada tahap analisis ini didapatkan bahwasannya minat belajar pada peserta didik masih tergolong rendah, dikarenakan peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam belajar matematika yang monoton. Sehingga ibu Lantarwati memberikan saran untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

³ Laiela Rahmadani et al., "Analisis Penerapan Flipped Learning dalam Pembelajaran," *Journal On Teacher Education* 4, no. 3 (2022): 385. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4984>

- b) Tahap desain (*design*): pada tahapan ini didapatkan bahwa dalam mendesain media pembelajaran interaktif harus memperhatikan background, animasi, penempatan *button*, transisi, dan pilihan warna yang menarik.
- c) Tahap pengembangan (*development*): pada tahap ini terdapat saran dan masukan dari validator ahli media yaitu pastikan semua link sudah benar, pastikan semua game berfungsi dan bisa diakses, dan beberapa slide perlu diubah urutannya, selanjutnya saran dan masukan dari validator ahli materi yaitu perhatikan satuan dari luas dan keliling, sedangkan saran dan masukan dari validator ahli bahasa yaitu gunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah peraturan yang tepat. Peneliti sudah melakukan perbaikan sehingga layak untuk menuju ke tahap selanjutnya.
- d) Tahap implementasi (*implementation*): pada tahapan ini terdapat saran atau masukan berdasarkan rekap hasil dari praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran. Hasil rekap praktikalitas menunjukkan rata-rata peserta didik memilih tidak setuju pada pernyataan “game ini berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu pembelajaran saya”. Uji praktikalitas peserta didik dapat dilihat pada lampiran yang menunjukkan pernyataan nomor 9 memperoleh skor rata-rata 2. Sedangkan hasil dari rekap efektivitas rata-rata peserta didik juga memilih tidak yang menunjukkan pernyataan pada nomor 5 dan 12, terlihat bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam mengingat rumus luas dan keliling dari persegi dan persegi panjang.

2) Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan penilaian yang dilakukan secara menyeluruh terhadap media pembelajaran yang dikembangkan setelah media selesai. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mencapai keberhasilan.

Evaluasi sumatif pada media penelitian ini untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis pada tahap efektifitas diperoleh skor sebesar 0,77 dengan kategori sedang. Adapun *persentase* hasil *N-gain*nya sebesar 77% dengan kategori efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada pelajaran matematika efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III MI Sabilit Taqwa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Wildan, Suherman, dan Isti Rusdiyani. Yang berjudul “Pengembangan Media GAUL (*Game* Edukasi *Wordwall*) Pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. Yang memiliki hasil uji kelayakan sebesar 93% dan media ini dinyatakan efektif untuk digunakan.⁴

Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada Pelajaran matematika yang dikembangkan memiliki kelebihan ialah pada materi pembelajaran ini terdapat video pembelajaran yang dapat membantu peserta didik

⁴ Agus Wildan, Suherman Suherman, and Isti Rusdiyani, “Pengembangan Media GAULL (*Game* Edukasi *Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no 2 (2023), 1625 <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>.

memahami materi pembelajaran. Adapun kekurangan pada media pembelajaran ini yaitu dalam pengoperasiannya membutuhkan jaringan yang lumayan kuat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil Validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 81,53% dari ahli media, 68,57% dari materi, dan 88% dari ahli bahasa.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan kriteria sangat valid dimana uji praktikalitas oleh siswa terhadap media ini menunjukkan skor sebesar 88,92% dan mendapatkan skor sebesar 96,66% dari guru kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur.
3. Hasil uji coba efektivitas yang telah dilakukan pada siswa kelas III diperoleh nilai rata-rata pre-test 52,42 sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 89,64. Hasil uji N-Gain sebesar 77% menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.
4. *Prototype* akhir dari media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan materi bangun datar kelas III. Adapun produk yang dikembangkan memuat sampul, informasi tombol, menu 1 (profil pengembangan dan tujuan pembelajaran), menu utama

(petunjuk, materi, *game*, dan referensi), petunjuk pemakaian *game*, macam-macam *game*, dan daftar referensi.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada pelajaran matematika ini dapat diimplikasikan sebagai berikut:

1. Memudahkan peserta didik agar dapat belajar mandiri
2. Meningkatkan minat belajar pada peserta didik
3. Menjadi daya tarik pada proses pembelajaran karena tampilan medianya yang menarik.
4. Alternatif bahan ajar untuk guru

C. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa ini dapat dijadikan referensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif pada materi lainnya.
2. Produk yang dikembangkan ini masih memiliki banyak ruang untuk penyempurnaan, baik dari segi desain maupun konten. Oleh karena itu kekurangan tersebut dapat menjadi patokan bagi peneliti selanjutnya terkait penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang serupa.
3. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian terkait yaitu penelitian pengembangan

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Hilmi Fadhillah, And Muhamad Sofian Hadi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Psikologi* 4, No. 2 (2023): 1653–1660.
<https://doi.org/10.31004/Cdj.V4i2.13143>
- Arimbawa, I Gusti Putu Agung. "Penerapan *Wordwall* Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi." *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021): 324–332.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhammad Afif Effindi, dan Prita Dellia, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8, No. 1 (2020): 29-36,
<http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>.
- Asmadi. "Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Proses Belajar *Online*." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6, No. 3 (2022): 945–962.<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Deni Okta Nadia, Desyandri. "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, No. 2 (2022): 1924–1933. doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497
- Easter, Fesah, Verry Ronny Palilingan, and Arje Cerullo Djamien. "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD." *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 2 (2022): 259–267.
- Ernia, Ninin, And Wilda Mahmudah. "Pengembangan E-Modul Berbasis *Problem-Based Learning* untuk Melatih Literasi Numerasi Siswa." *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika* 12, No. 1 (2023): 61–70.
<https://doi.org/10.30872/primatika.v12i1.1612>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, And Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research (JSR)* 1, No. 2 (2023): 2-16. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Putri Handayani. *Cara Asyik Belajar Bangun Datar di SD*. Edited By Guepedia/Ag. 2021.
- Hasminur, Hasminur, Zulhaini Zulhaini, Arief Rachman Hadi, and Mangatur Sinaga. "Keefektifan Penggunaan Storyboard dalam Pembuatan Film Pendek Sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Anekdote." *Geram* 10, no. 2 (2022): 52–63. [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).11219](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).11219)
- Hidayah, Siti Nur, And Tego Prasetyo. "Pengembangan Media *Game* Edukasi Tematik Berbasis *Web Wordwall* Berpadukan *Classroom* untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, No. 7 (2022): 2632–2710. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Irma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, And Aan Yuliyanto. “Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, No. 4 (2023): 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Jasmani. “Peningkatan Hasil Belajar Soal Cerita Tentang Luas Trapesium dan Layang-Layang Berbasis Polya di Kelas V Sdn 15 Iv Koto Aur Malintang Kabupaten Padang Pariaman.” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, No. 3 (2023): 356–360. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i3.68>
- Juhaeni, Icha Amalia, Nadila Zein, Nuning Isfa’ul Nisa’ul Chusnah, Septi Endah Nur Fadila, And Sonnia Nur Wijayanti. “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Journal Of Instructional And Development Researches* 2, No. 5 (2022): 210–216. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i5.91>
- Magta, Mutiara, Erna Risnawati, Mukti Amini, and Muktia Pramitasari. “Kelayakan dan Kepraktisan Media Game Virtual Reality Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini” 4, no. 4 (2024): 572–579. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.82944>
- Mardhiyah, Ainatul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.” *Muta’allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, No. 4 (2022): 481–488. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>
- Monika, Novi Ersas, And Ahmad Sukri Nasution. “Desain Pembelajaran Bangun Datar Segiempat Melalui Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa* 6, No. 2 (2022): 65–72. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1139>
- Mukarromah, Aenullael, And Meyyana Andriana. “Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal Of Science And Education Research* 1, No. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Muslimim. “Analisis Persepsi Guru Terhadap Game Edukasi Kahoot Dan WordWallpada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 52–63. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i1.2339>

- Ndraha, Iman Saro, Ratna Natalia Mendrofa, and Rama'eli Lase. "Analisis Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Nuari, Alan, Syifaul Gummah, and Habibi Habibi, "Pengembangan Video Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Analisis Siswa," *Empiricism Journal* 4, no. 2 (2023): 535-540. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1306>
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinul Sayyinul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, and Miftahus Surur. "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 81–96. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, And Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, No. 5 (2021): 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pamungkas, Zhenith Surya, Alingga Randriwibowo, Latifa Nur, Latifa Nur Ayu Wulansari, Nendra Gita Melina, And Atik Purwasih. "Pengembangan Media Membelajarkan Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih." *Social Pedagogy: Journal Of Social Science Education Universitas Jenderal Soedirman IAIN Metro* 2, No. 2 (2021): 136–148. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Parisa, Martiwi, I Nyoman Arcana, Agustinus Eko Susetyo, and Krida Singgih Kuncoro. "Pengembangan Kuis dan *Game* Edukasi Menggunakan *Wordwall* pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier." *Jurnal THEOREMS (The Original Research Of Mathematics)* 7, No. 2 (2023): 167-180. <http://dx.doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Pratiwi, Asa, Susi Damayanti, And Nurita Primastya. "Pengembangan Media Booklet pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, No. 1 (2022): 490–498. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2936>
- Rahmadani, Laiela, Muhyiatul Fadilah, Rahmawati Darussyamsu, Rahmadhani Fitri, and Siska Alicia Farma. "Analisis Penerapan Flipped Learning dalam Pembelajaran." *Journal On Teacher Education* 4, no. 3 (2022): 381–387. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4984>
- Rahmayanti, Indah, And Munirul Abidin. "Efektivitas Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, No. 2 (2023): 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjamp.v6i2.3413>
- Rajab, Siti Rahmi, Ahmad Afandi, And Hasan Hamid. "Analisis Kemampuan

- Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Lingkaran.” *Jurnal Pendidikan Guru Matematika* 2, No. 1 (2022): 117–132. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v2i1.4127>
- Raupu, Sumardin, “Analisis Hasil Belajar Integral dengan Menggunakan Soal Pilihan Ganda dan Soal Essay (Studi Perbandingan pada Mahasiswa Semester II Prodi Tadris Matematika” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2 (2017): 47–58. <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v4i1.49457>
- Rifqah Nabila, Aura, And dkk. “Pemanfaatan *Game* Edukasi *Online* Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, No. 2 (2022): 357-364. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4289>
- Rochmada, Efrida Dwi. “Pengembangan *Game* Edukasi *Wordwall* dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, No. 06 (2022): 1355–1364. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3593>
- Rosdiana, Sumardin Raupu, And Hilma. “Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Stem pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (2022): 1818-1827. <https://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5664>
- Rozi, Fahrur, Rezal Ridlo Kurniawan, And Farid Sukmana. “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Matematika.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 6, No. 2 (2021): 436–447. <https://doi.org/10.29100/jupi.v6i2.2180>
- Sanaky, Musrifah Mardiani. “Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah.” *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Samsul Bahri, Wulan Safitri,. “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Pelajaran Matematika Pengenalan Sifat-Sifat Bangun Datar Berbasis Paikem Kelas SD Negeri 105364 Lubuk Rotan.” *Center Of Knowledge : Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3 (2023): 36–46. <https://doi.org/10.51178/cok.v3i1.1096>
- Sarah Tanjung, May, Indayana Febriani Tanjung, and Rohani Rohani, “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis CTL pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 4 (2023): 16-24. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss4.833>
- Septiani Irma, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti. “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Pendekatan Stem pada Materi Vektor di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. Vol 9 No 2 (2020): 64–70.

<https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>

Siwardani, N. W., Nyoman Dantes, dan I Gusti Ketut Arya Sunu, “Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015,” *EJurnal Program Pascasarjana universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan* 6, No.1 (2015), 1-14, <https://doi.org/10.23887/japi.v6i1.1590>.

Solehah, Nisa Nabilatus, Heri Hadi Saputra, and Heri Setiwan. “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2011.

Syukur, Sri Wahyuni, And Ahmad Budi Sutrisno. “Bahan Ajar IPA Terpadu Dengan Wawasan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.” *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu* 3, No. 1 (2023): 36–44. <https://doi.org/10.54065/pelita.3.1.2023.319>

Taqwa, And Sumardin Raupu. “*Website-Based Academic Service Development With ADDIE Design In Higher Education.*” *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1511–1526. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1323>

Thorndike, Edward L. *Educational Psychology: Briefer Course*. New York: Teachers College, Columbia University, 1914.

Ulung, Indo, Rohana Rohana, And Asnurul Isroqmi. “Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Matriks Menggunakan *Web Google Sites* Berbantuan *Game Edukasi Wordwall.*” *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, No. 2 (2023): 466–484. <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1462>

Unaenah, E., A. Ayumi, D. Nuraulia, And L. Sundari. “Konsep Matematika Siswa dalam Menuntaskan Permasalahan Bangun Datar.” *Seroja: Jurnal Pendidikan* 2, No. 4 (2023): 128–138. <https://doi.org/10.572349/seroja.v2i4.812>

Unaenah, Een, Amilanadzma Hidyah, Amiratul Muzeeb Aditya, Niken Nur Yolawati, Nurlaili Maghfiroh, Roro Rachmi Dewanti, and Tiara Safitri. “Teori *Brunner* pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, No. 2 (2020): 327–349. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Wahyu Ningtia, Modi, And Ika Rahmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Web Aplikasi Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD.” *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, No. Vol 10 No 06 (2022) (2022): 1304–1318. <http://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>
- Walid, M. Ismail, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar*, Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2017.
- Waruwu, Marindu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 2 (2024): 1220-1230, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wibisono, Wahyu, Lies Yulianto Perancangan, Edukasi Untuk, Media Pembelajaran, Pada Sekolah, Pertama Persatuan, Guru Republik, Indonesia Gondang, et al. “Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan Wahyu Wibisono, Lies Yulianto” 2, no. 2 (2020).
- Widiastuti, Kiki Karnila, And Ana Fitrotun Nisa. “Peningkatan Hasil Belajar Perkembangbiakan Tumbuhan Secara Vegetatif Melalui *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall*.” *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan* 1, No. 01 (2023): 1-11. <https://doi.org/10.29210/022035jppi0005>
- Wildan, Agus, Suherman Suherman, And Isti Rusdiyani. “Pengembangan Media GAULL (*Game* Edukasi *Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, No. 2 (2023): 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Zahir, Abdul, Haspidawati Nur, Jusrianto Jusrianto, Wahyu Hidayat, and Daniel Parubang. “Evaluasi Hasil Belajar Elektronika Digital Melalui Tes Formatif, Sumatif, dan Remedial.” *Jurnal Literasi Digital* 1, no. 2 (2021): 122–129. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.13>

L
A
M
P
I
R
A
N

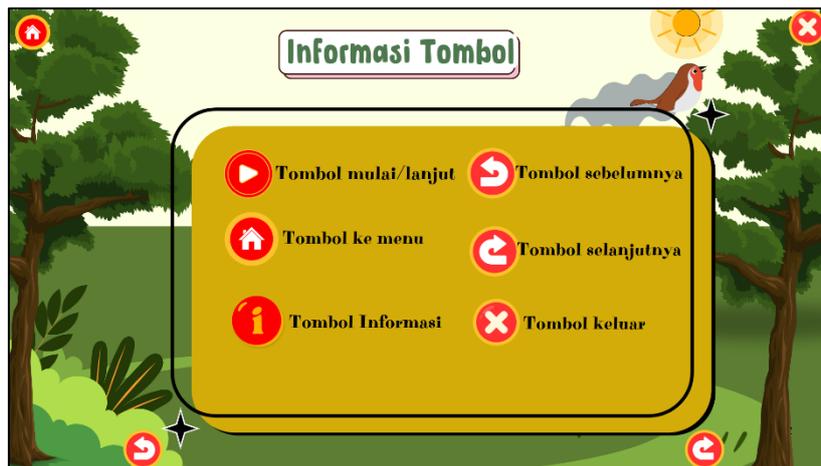
LAMPIRAN 1

Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*

1. Menu Awal



2. Informasi Tombol



3. Menu



4. Profil Pengembangan



5. Tujuan Pembelajaran



6. Menu Utama



7. Petunjuk



8. Konsep Bangun Datar



9. Macam-macam Bangun Datar



10. Definisi Bangun Datar

Materi

Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut yang masing-masing berukuran 90 derajat.

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi, di mana sisi-sisi yang berlawanan memiliki panjang yang sama.

Segitiga adalah sebuah bangun datar yang dibatasi dengan tiga ruas garis/sisi.

11. Definisi Bangun Datar

Materi

Trapesium adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi, dimana setidaknya satu pasang sisi yang berlawanan sejajar.

Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri dari dua segitiga yang digabung pada satu sisi.

Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki empat sisi, dimana pasang sisi yang berlawanan memiliki panjang yang sama.

Lingkaran adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri dari semua titik yang berjarak sama dari sebuah titik pusat. Jarak dari titik pusat ke setiap titik pada lingkaran disebut jari-jari.

12. Materi Persegi

Materi

C. Sifat-sifat bangun datar

1. Persegi

a. sifat-sifat Persegi

- (1). Memiliki 4 sisi yang sama panjang ($AB = BC = CD = AD$)
- (2). Mempunyai 2 pasang sisi yang berhadapan (sejajar) ($AB=CD$) ($AD=BC$)
- (3). Mempunyai 4 sudut siku-siku ($\angle A$, $\angle B$, $\angle C$, dan $\angle D$)
- (4). Mempunyai 2 diagonal yang berpotongan tegak lurus dan membagi dua bagian yang sama. ($AC = BD$)

13. Rumus Persegi

Materi

b. Rumus Luas Persegi

$$L = s \times s$$

Ket:
L = Luas Persegi
s = sisi persegi

c. Rumus keliling Persegi

$$K = 4 \times s$$

Ket:
K = keliling persegi
s = ukuran sisi

14. Materi Persegi Panjang

Materi

2. Persegi Panjang

a. Sifat-Sifat Persegi Panjang

(1). Mempunyai 2 panjang sisi yang sejajar, berhadapan, dan sama panjang yaitu $(AB = CD)$ dan $(AC = BD)$.

(2). Mempunyai 4 sudut sama besar, besarnya 90° . ($\sphericalangle A = 90^\circ$, $\sphericalangle B = 90^\circ$, $\sphericalangle C = 90^\circ$, dan $\sphericalangle D = 90^\circ$)

A diagram of a pink rectangle with vertices labeled A, B, C, and D. The rectangle has a smiling face with eyes and a mouth.

15. Rumus persegi Panjang

Materi

b. Rumus Luas Persegi Panjang

$$L = p \times l$$

Ket:
L = Luas Persegi Panjang
p = Panjang Persegi Panjang
l = Luas Persegi Panjang

c. Rumus keliling Persegi Panjang

$$K = (2 \times p) + (2 \times l)$$

Ket:
K = keliling persegi Panjang
p = Panjang Persegi Panjang
l = Luas Persegi Panjang

16. Materi segitiga



Materi

3. Segitiga

a. Sifat-sifat Segitiga

- (1). Memiliki tiga sisi, yaitu $(AB = BC = AC)$
- (2). Memiliki tiga titik sudut, yaitu $(\angle A, \angle B, \angle C)$
- (3). Memiliki jumlah sudut 180 derajat. $(\angle A = 60^\circ, \angle B = 60^\circ, \text{ dan } \angle C = 60^\circ)$

16

The image shows a brown board with a purple triangle labeled with vertices A, B, and C. Below the board are several cartoon characters holding mathematical symbols like plus, minus, multiplication, and division signs. The board has navigation icons like a home button, a close button, and arrows.

17. Materi jajar genjang



Materi

4. Jajar Genjang

a. Sifat-sifat jajar genjang

- (1) Mempunyai 2 pasang sisi sejajar dan sama Panjang, yaitu $(AD = BC)$ dan $(AB = CD)$
- (2) Sudut yang berhadapan sama besar $(\angle A = \angle C)$ dan $(\angle D = \angle B)$
- (3) Diagonal-diagonalnya berpotongan saling membagi dua. $(AC \text{ dan } BD)$

17

The image shows a brown board with a blue parallelogram labeled with vertices A, B, C, and D. Below the board are cartoon characters holding mathematical symbols. The board has navigation icons.

18. Materi Trapesium



Materi

5. Trapesium

a. Sifat-Sifat Persegi Panjang

- (1). Memiliki satu pasang sisi yang sejajar, yang disebut sebagai alas, yaitu $(AD = BC)$.
- (2). Sudut-sudut yang berlawanan tidak selalu sama, tetapi jumlah sudut di samping yang berdekatan dengan alas sejajar adalah 180 derajat $(\angle A \text{ dan } \angle B)$
- (3). Tinggi trapesium adalah jarak tegak lurus antara kedua alas sejajar. $(AD = BC)$.

The image shows a brown board with a green trapezoid labeled with vertices A, B, C, and D. Below the board are cartoon characters holding mathematical symbols. The board has navigation icons.

19. Materi Belah ketupat

6. Belah Ketupat

Materi

a. Sifat-Sifat Persegi Panjang

- (1). Memiliki 4 sisi yang sama Panjang, yaitu $(AB = BC = CD = AD)$
- (2). Sudut-sudut yang berhadapan adalah sama, sedangkan sudut-sudut yang bersebelahan adalah suplemeter (jumlahnya 180 derajat). $(\sphericalangle B = \sphericalangle D)$ dan $(\sphericalangle A = \sphericalangle C)$
- (3). Kedua diagonal saling memotong tegak lurus (90 derajat) (Diagonal AC dan diagonal BD).
- (4). Diagonal-diagonal membagi sudut-sudut belah ketupat menjadi dua sudut yang sama besar $(\sphericalangle A, \sphericalangle B, \sphericalangle C, \text{ dan } \sphericalangle D)$.

20. Materi Lingkaran

7. Lingkaran

Materi

a. Sifat-Sifat Persegi Panjang

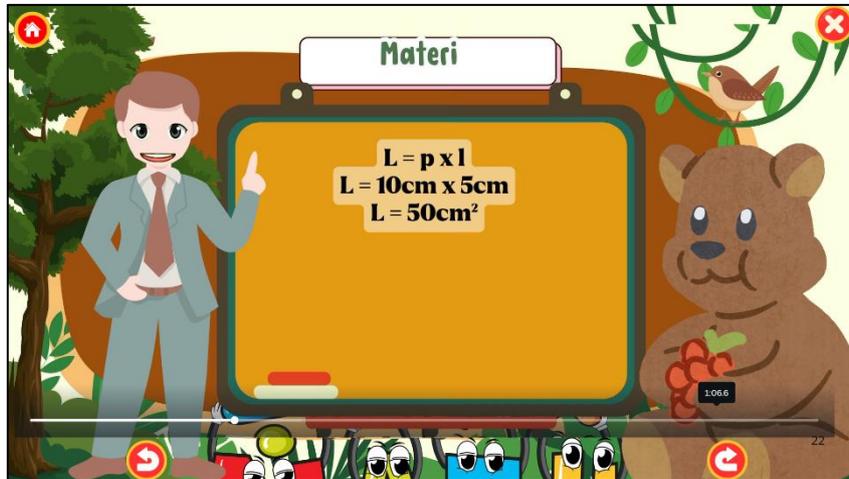
- (1). Semua titik pada lingkaran berjarak sama dari titik pusat, yaitu jari-jari (r).
- (2). Diameter adalah garis yang melalui pusat dan menghubungkan dua titik pada lingkaran, panjangnya dua kali jari-jari ($d=2r$).
- (3). Lingkaran memiliki simetri tak terbatas, setiap garis yang melewati pusat adalah sumbu simetri.

21. Video Pembelajaran

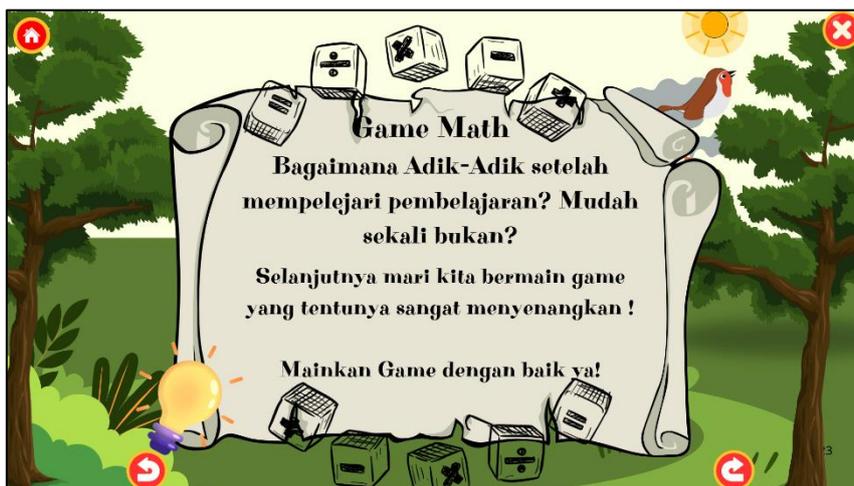
Materi

Assalamualaikum Adik-Adik setelah menyimak materi di atas selanjutnya Adik-Adik menyimak contoh soal berikut:

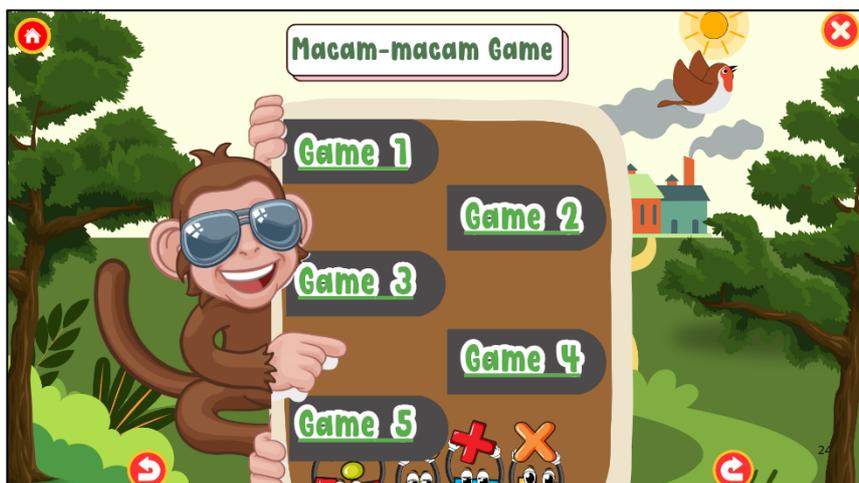
22. Video Pembelajaran



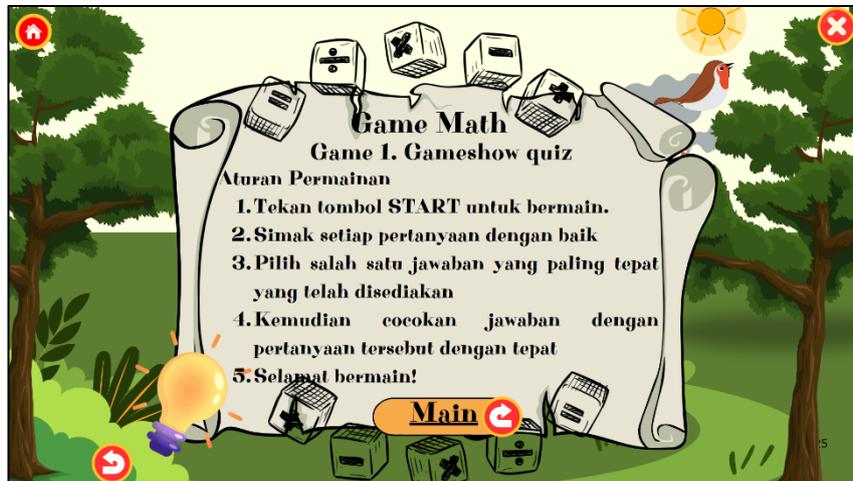
23. Petunjuk



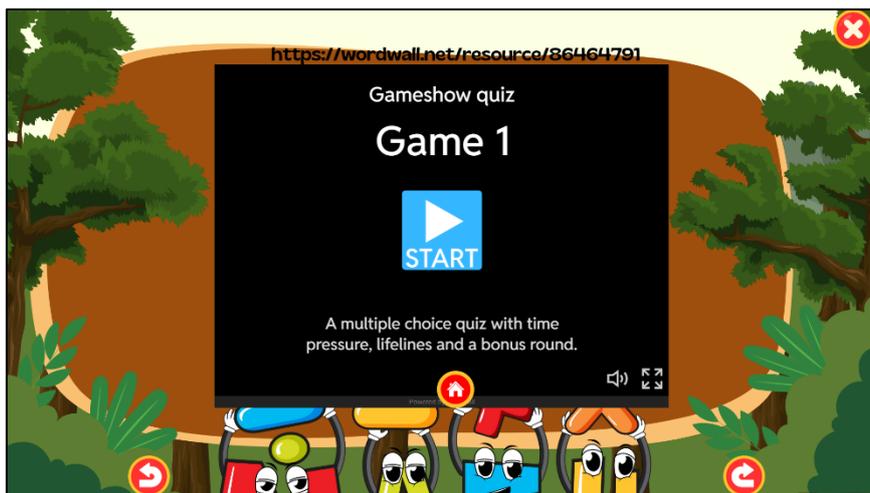
24. Menu Game



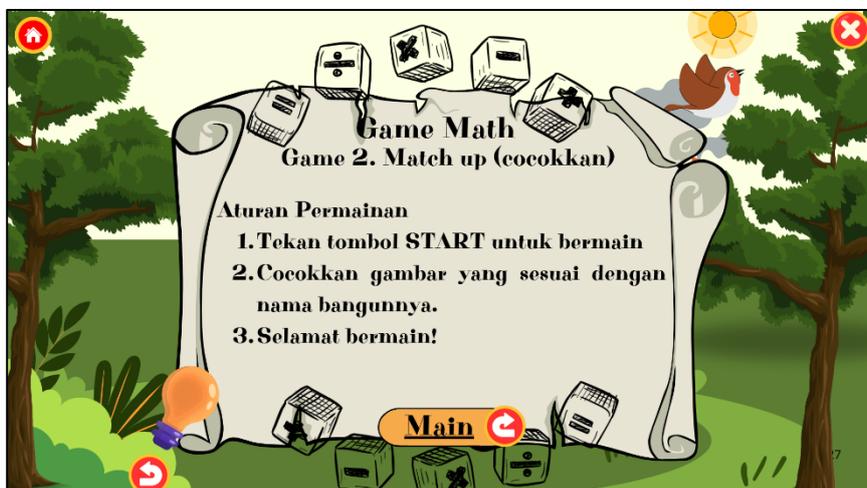
25. Aturan Permainan



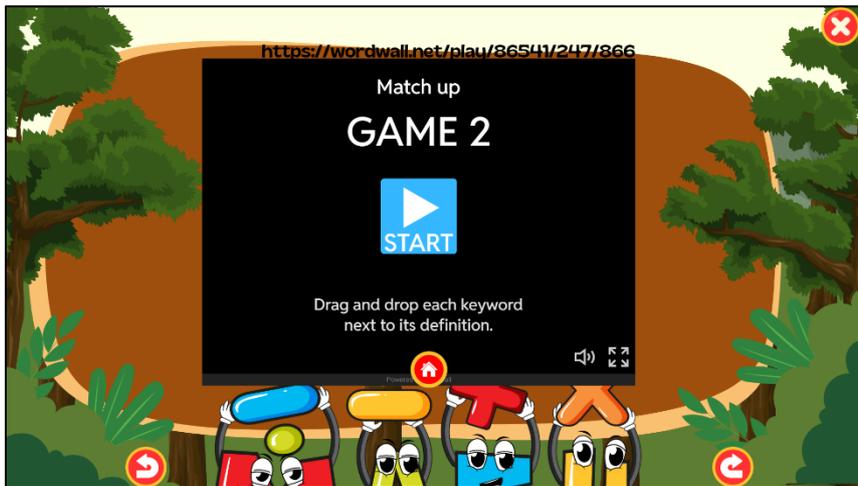
26. Game 1



27. Aturan Permainan



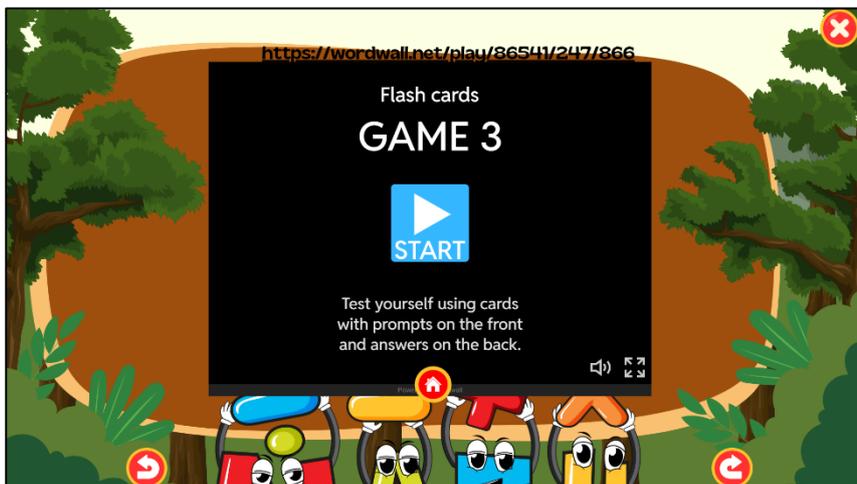
28. Game 2



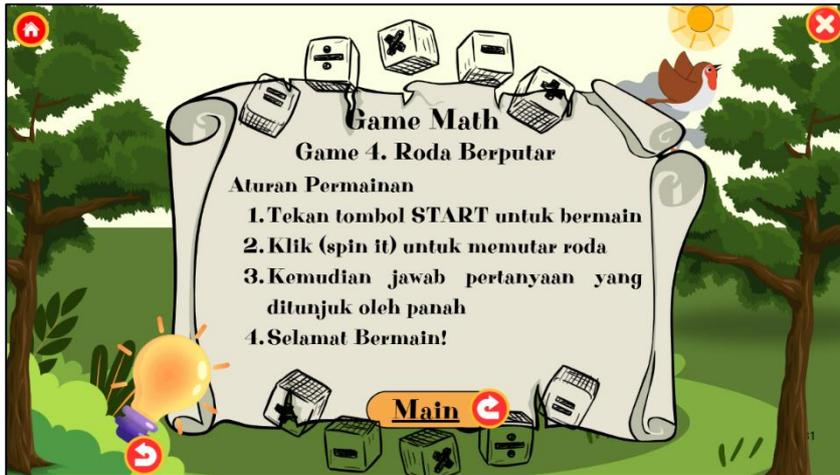
29. Aturan Permainan



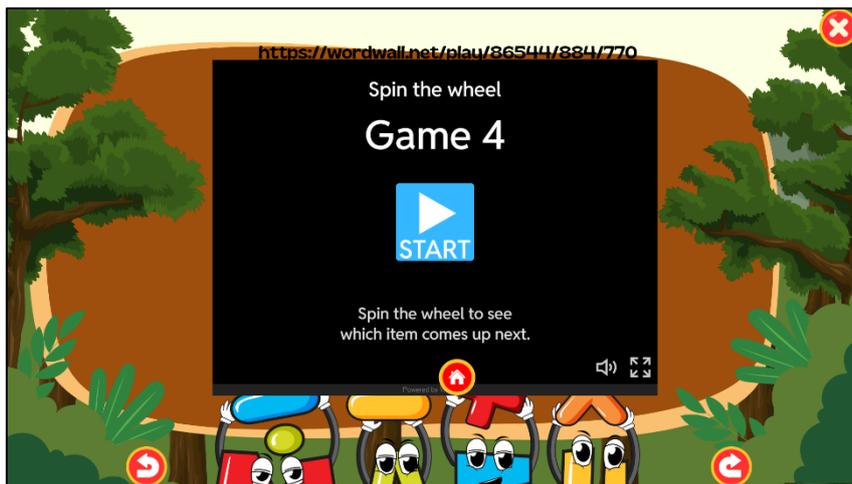
30. Game 3



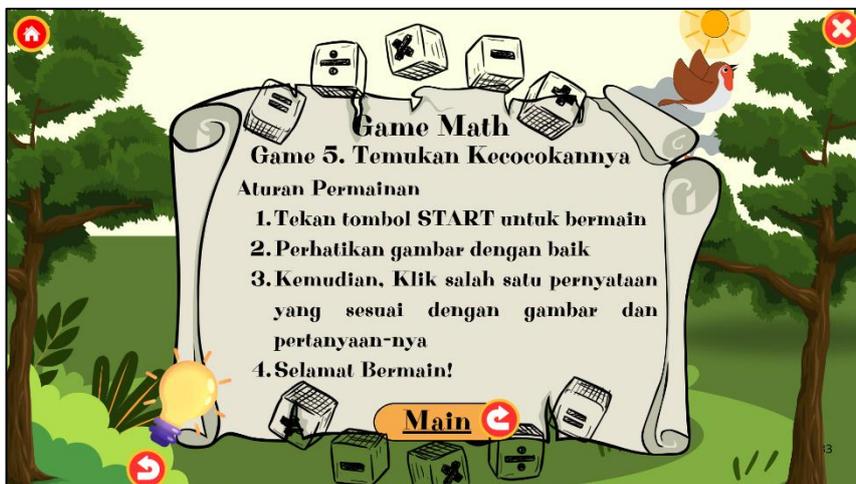
31. Aturan Permainan



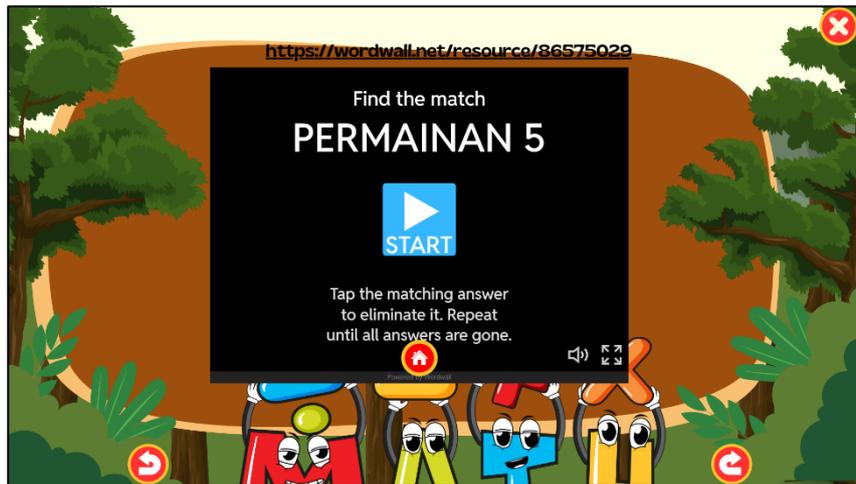
32. Game 4



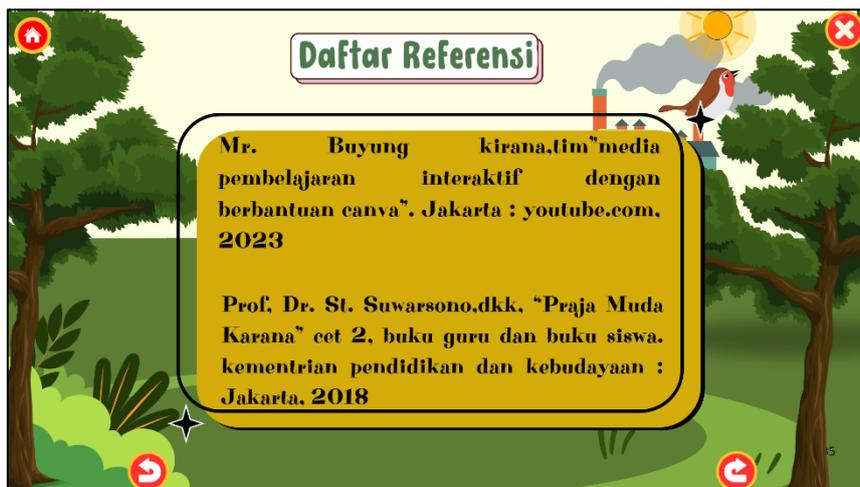
33. Aturan Permainan



34. Game 5



35. Daftar referensi



LAMPIRAN 2
Lembar Validasi Instrumen Beserta
Instrumennya

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Analisis Kebutuhan
Nama sekolah	MI Sabilit Taqwa Luwu Timur
Subjek yang diwawancarai	Guru dan siswa kelas III
Tipok wawancara	<ol style="list-style-type: none">1. Pembelajaran matematika2. Media pembelajaran3. Minat belajar
Judul sripsi	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA**

Nama Validator : Sukmawaty, S. Pd., M. Pd

Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa**” oleh Tria Putri Wulandari, Nim : 20102050035 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu. *Contoh*
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.				✓	
5.	Seluruh butir pedoman wawancara dapat mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi bangun ruang			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar yaitu materi bangun ruang				✓	

7.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran yang akandikembangkan.				✓	
----	--	--	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,2025

Validator



Sukmawaty, S. Pd., M. Pd
NIP.198803262020122011

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI
SABILIT TAQWA**

(Pertanyaan Wawancara untuk Kelas III MI Sabilit Taqwa Desa
Margomulyo, Kecamatan Tomoni Timur, Kabupaten Luwu Timur)

1. Media seperti apa yang biasa ibu gunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa?
2. Apakah ibu sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran pada saat mengajarkan materi bangun ruang?
3. Bagaimana perilaku siswa jika ibu tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar matematika didalam kelas?
4. Media seperti apa yang disukai siswa pada materi bangun ruang?
5. Apakah suasana kelas menyenangkan jika ibu menggunakan media pembelajaran?
6. Apakah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* bisa digunakan dalam pembelajaran?
7. Apakah media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* cocok untuk materi bangun ruang?
8. Apakah ibu mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai?
9. Apakah siswa tertarik jika saya menawarkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* pada materi bangun ruang?
10. Dengan cara apa ibu menguji pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang?
11. Hambatan apa yang biasa ibu alami pada saat mengajar matematika?

**PERTANYAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA**

Nama: Lantarwati S.Pd.I

NIP: -

Kelas: III

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media seperti apa yang biasa ibu gunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa?	Saya belum pernah menggunakan media, tetapi saya mengajak anak-anak untuk langsung praktek guna lebih memahami materi yang diajarkan.
2.	Apakah ibu sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran pada saat mengajarkan materi bangun datar?	Belum pernah, karena saya belum terlalu mahir dalam menggunakan handphone, dan belum bisa membagi waktu untuk membuat media.
3.	Bagaimana perilaku siswa jika ibu tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar matematika didalam kelas?	Siswa jenuh dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.
4.	Media seperti apa yang disukai siswa pada materi bangun datar?	Karena saya belum pernah menggunakan media pembelajaran, maka saya langsung menunjukkan benda yang berbentuk bangun datar
5.	Apakah suasana kelas menyenangkan jika ibu menggunakan media pembelajaran?	lumayan, karena siswa sangat bersemangat dan antusias saat pembelajaran dilaksanakan.
6.	Apakah media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> bisa digunakan dalam pembelajaran?	Iya bisa, karena saya melihat media <i>game</i> edukasi ini sangat menarik jika diterapkan dalam proses pembelajaran.
7.	Apakah media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> cocok untuk materi bangun datar?	Iya cocok, karena pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi terdapat materi tentang bangun datar di sertai dengan <i>game</i> edukasinya.

8.	Apakah ibu mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai?	Iya terkadang kesulitan, karena saya tidak terlalu mahir dalam menggunakan <i>smartphone</i> .
9.	Apakah siswa tertarik jika saya mengajarkan media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> pada materi bangun datar?	Kemungkinan besar mereka sangat tertarik pada media pembelajaran <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i> , karena dengan menggunakan media pembelajaran itu akan membuat suasana belajar akan menjadi lebih menyenangkan.
10.	Dengan cara apa ibu menguji pembelajaran siswa terhadap materi bangun datar?	Dengan cara memberikan soal.
11.	Hambatan apa yang biasa ibu alami pada saat mengajar matematika?	Siswa bermain dan tidak memperhatikan guru menjelaskan di depan.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama Validator : Sukmawaty, S. Pd., M. Pd

Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa**” oleh Tria Putri Wulandari Nim : 20102050035 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrument analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu,

peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas				✓	
2.	Tiap butir pertanyaan jelas.				✓	
3.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan.				✓	
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik sudah memadai			✓		
9.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan
mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini!

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 2025

validator



Sukmawaty, S. Pd., M. Pd

NIP.198803262020122011

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI
SABILIT TAQWA**

(Angket untuk peserta didik kelas III MI Sabilit Taqwa Desa Margomulyo, Kecamatan
Tomoni Timur, Kabupaten Luwu Timur)

Pengantar:

Kepada Adik-Adik kelas III yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara. Untuk partisipasi dari Adik-Adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.		
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		

Ya Tidak

3.	Saya menyukai media yang berwarna.		
4.	Saya menyukai media yang ada permainannya		
5.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.		
6.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.		
7.	Saya menyukai media yang berwarna, yang ada vidionya, dan permainan di dalamnya terutama pada materi bangun datar		
8.	Saya kurang memahami materi bangun datar yang diberikan guru.		
9.	Guru belum menggunakan media pembelajaran yang ada		
10.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.		
11.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu		
12.	Guru memeriksa hasil pekerjaan dengan teliti		

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI
SABILIT TAQWA**

(Angket untuk peserta didik kelas III MI Sabilit Taqwa Desa Margomulyo, Kecamatan
Tomoni Timur, Kabupaten Luwu Timur)

Pengantar:

Kepada Adik-Adik kelas III yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar pada materi kewajiban dan hakku sebagai warga negara. Untuk partisipasi dari Adik-Adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.	✓	
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		✓

3.	Saya menyukai media yang berwarna.	✓	
4.	Saya menyukai media yang ada permainannya	✓	
5.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.	✓	
6.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.	✓	
7.	Saya menyukai media yang berwarna, yang ada vidionya, dan permainan di dalamnya terutama pada materi bangun datar	✓	
8.	Saya kurang memahami materi bangun datar yang diberikan guru.	✓	
9.	Guru belum menggunakan media pembelajaran yang ada	✓	
10.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.		✓
11.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu	✓	
12.	Guru memeriksa hasil pekerjaan dengan teliti	✓	

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar validasi Ahli Media
Nama sekolah	MI Sabilit Taqwa Luwu Timur
Kelas	III
Materi/pokok bahasan	Bangun Datar
Indikator / aktivitas yang akan dinilai	Desain media pembelajaran
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul sripsi	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur**”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

5. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
6. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
7. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
8. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan jelas				✓
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator			✓	
3.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	
5.	Instrumen angket layak digunakan			✓	

Penilaian umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ⊙ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran

Palopo, 20/02/2025.....

Validator,


 Ervi Rahmadani, M.Pd.
 Nip: 10040223202012010

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT
TAQWA
(AHLI MEDIA)**

Mata Pelajaran : Matematika

Sasaran : Siswa Kelas III

Penyusun : Tria Putri Wulandari

Validator : *Dr. Hj. Salmilah, S.Kom, M.T.*

Hari/Tanggal : *18 Februari 2025*

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :

a) skor 5 = sangat baik

b) skor 4 = baik

c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan teks atau tulisan					✓
2.	Akurasi pemilihan kombinasi warna				✓	
3.	Pemberian animasi			✓		
4.	Konsistensi penempatan tombol				✓	
5.	Tampilan layar					✓
6.	Akurasi warna teks dengan latar belakang				✓	
7.	Ketepatan menggunakan jenis huruf				✓	
8.	Ketepatan menggunakan ukuran huruf				✓	
9.	Gambar yang disajikan mudah dipahami					✓
10.	Daya dukung <i>backsound</i> yang digunakan				✓	
11.	Suara terdengar jelas dan jernih					✓

12.	Informatif			✓		
13.	Sederhana dan menarik				✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Pastikan semua link sudah benar
- Pastikan semua game berfungsi dan bisa diakses
- Beberapa slide perlu diurutkan urutannya!

Media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi bangun datar untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan *):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo, 10/2/25

Validator,



.....
Sulmi Laili

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar validasi Ahli Materi
Nama sekolah	MI Sabilit Taqwa Luwu Timur
Kelas	III
Materi/pokok bahasan	Bangun Datar
Indikator / aktivitas yang akan dinilai	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul sripsi	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur”**. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan jelas			✓	
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator			✓	
3.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	
5.	Instrumen angket layak digunakan			✓	

Penilaian umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ⊙ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran

Palopo, 20/02/2025.....

Validator,


 Ervi Rahmadani, M.Pd.
 NIP: 199402232020121019

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT
TAQWA
(AHLI MATERI)**

Mata Pelajaran : Matematika

Sasaran : Siswa Kelas III

Penyusun : Tria Putri Wulandari

Validator : *Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.*

Hari/Tanggal : *Rabu 19/02/2025*

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :
 - a) skor 5 = sangat baik

- e) skor 4 = baik
- f) skor 3 = cukup
- g) skor 2 = Tidak baik
- h) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

B. Aspek Penilaian Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi				✓	
2.	Perluasan indikator				✓	
3.	Ketepatan indicator terhadap materi, ketepatan Tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa			✓		
4.	Sistematika penyampaian materi			✓		
5.	Kejelasan topik pembelajaran				✓	
6.	Kejelasan uraian materi			✓		
7.	Kejelasan contoh soal			✓		
8.	Kejelasan topik pembelajaran				✓	
9.	Kejelasan menggunakan istilah			✓		
10	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				✓	

11.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional			✓		
12.	Keterbatasan pesan			✓		
13.	Ketepatan kaidah bahasa			✓	✓	
14.	Keserasian antar paragraf			✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Perbaiki bagian Juni luas & keliling

.....

.....

Media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi bangun datar untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan *):

4. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
6. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo, 14/12/20

Validator,



Hilani Permatasari Munir, S.Pd.M.Pd.

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar validasi Ahli bahasa
Nama sekolah	MI Sabilit Taqwa Luwu Timur
Kelas	III
Materi/pokok bahasan	Bangun Datar
Indikator / aktivitas yang akan dinilai	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul sripsi	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI BAHASA

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur”**. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

9. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
10. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
11. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
12. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan jelas			✓	
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator			✓	
3.	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	
5.	Instrumen angket layak digunakan			✓	

Penilaian umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ⊙ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran

Palopo, 20/02/2025

Validator,


 Ervi Rahmadani, M.Pd.
 NIP: 19040223202012109

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT
TAQWA
(AHLI BAHASA)**

Mata Pelajaran : Matematika

Sasaran : Siswa Kelas III

Penyusun : Tria Putri Wulandari

Validator : *Nurul Aswar, S.Pd. M.Pd.*

Hari/Tanggal : *20/02/2025.*

Lembar validasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kevalidan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan komponen yang telah terlampir. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Kriteria Validasi yaitu :

a) skor 5 = sangat baik

b) skor 4 = baik

c) skor 3 = cukup

d) skor 2 = Tidak baik

e) skor 1 = sangat tidak baik

3. Komentar dan saran perbaikan dapat diberikan secara singkat dan jelas pada point C

B. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tulisan bisa dibaca dengan jelas				✓	
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami				✓	
3.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
4.	Penggunaan kaidah Bahasa yang baik dan benar					✓
5.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan informasi yang ingin di sampaikan					✓

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Cenderung lebih pas semesta dengan baik dan
pendekatan pas tepat.

Media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi bangun datar untuk siswa sekolah dasar ini dinyatakan *):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- 2) Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

*) Lingkari salah satu

Palopo,.....

Validator,



.....

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar Praktikalitas
Nama sekolah	MI Sabilit Taqwa Luwu Timur
Kelas	III
Materi/pokok bahasan	Bangun Datar
Indikator / aktivitas yang akan dinilai	Penggunaan media pembelajaran
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa dan guru
Judul sripsi	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTICALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD ALFABET
DAN KOSA KATA BERBANTUAN MUSIK PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I MI AL-MUHAJIRIEN
KECAMATAN MANGKUTANA KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Valiator : Eri Rahmadani, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwaall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap intrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.			✓	
2.	Setiap indikator sudah terwakili dengan baik dalam pernyataan angket.			✓	
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman praktikal siswa dalam menggunakan media.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas III SD.			✓	

8.	Format dan tata letak angket memudahkan siswa dalam mengisi.				✓
9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk siswa.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Kembangkan pernyataan sesuai indikator dan buat lebih variatif.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 14/2/2025

Validator,



Eri Rahmadani, M.Pd

NIP. 19940223202012204

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol centang (√) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| 1. STS (Sangat Tidak Setuju) | 3. S (Setuju) |
| 2. KS (Kurang Setuju) | 4. SS (Sangat Setuju) |

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi				
2	Bentuk media pembelajaran ini menarik bagi saya				
3	Pembelajaran terasa menyenangkan dengan menggunakan media				
4	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				
5	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami				
6	Penggunaan media mudah untuk digunakan				
7	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				
8	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi bangun datar				
9	Game ini berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu pembelajaran saya.				
10	Dengan adanya media pembelajaran ini saya senang belajar bangun datar.				

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

Nama Valiator : *Ervy Rahmadani, M.Pd.*
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur**”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.			✓	
2.	Setiap indikator sudah terwakili dengan baik dalam pernyataan angket.			✓	
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh guru.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi guru dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan praktikalitas penggunaan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur aspek praktikalitas secara menyeluruh.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket sesuai dengan kemampuan dan konteks guru.			✓	

8.	Format dan tata letak angket memudahkan guru dalam mengisi.			✓	
9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk penelitian.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- ⊙ Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 20/2/2015

Validator,



Eri Rahmedani M.Pd.

Hlp. 19940223 202012 20g

**ANGKET PENILAIAN PRAKTICALITAS GURU PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS III MI SABILIT TAQWA**

Nama Guru :

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Edukatif *Wordwall***“. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media papan pintar pada materi penjumlahan yang berulang yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia.

Ketersediaan Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar				
2.	Bentuk tulisan dapat dilihat dengan jelas				
3.	Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang baik dan sesuai dengan karakter siswa				
4.	Game berkaitan dengan materi				
5.	Materi yang disajikan terstruktur				
6.	Pengoperasiannya sederhana dan mudah				
7.	Media dapat menimbulkan menimbulkan minat belajar pada siswa				
8.	Tampilan yang digunakan dalam <i>website</i> menarik				
9.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa				
10.	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif <i>wordwal</i> menarik				
11.	Tata letak komponen pada media sudah tepat dan rapi sehingga indah untuk dilihat				
12.	Pembelajaran menyenangkan berbantuan media pembelajaran <i>game</i> edukasi				
13.	Warna yang digunakan pada media pembelajaran menarik				
14.	Media memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi				

15.	Media memotivasi siswa dalam mempelajari materi bangun ruang				
16.	Media dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memahami materi dengan baik				
17.	Media dapat menunjang pemahaman matematika pada siswa				

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya dan saran yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Luwu Timur, 20/2 2025

Praktisi,

(.....)

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Lembar angket <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>
Nama sekolah	MI Sabilit Taqwa Luwu Timur
Kelas	III
Materi/pokok bahasan	Bangun Datar
Jenis tes	Angket
Jumlah item	15 pernyataan
Judul sripsi	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Bebas <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

Nama Valiator : *Eri Rahmadani, M.Pd.*
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Kriteria Skala Penilaian:

- a) Skor 4 = Sangat setuju
- b) Skor 3 = Setuju
- c) Skor 2 = Tidak setuju
- d) Skor 1 = Sangat tidak setuju

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket sesuai dengan materi pembelajaran			✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian instrument angket			✓	
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam pernyataan angket.			✓	
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.			✓	
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman efektivitas siswa dalam menggunakan media.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas III MI			✓	

9.	Instrumen angket ini sudah layak digunakan untuk siswa.			✓	
----	---	--	--	---	--

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 20/2/2025

Validator,



Ervi Rahmedani, M.pd.

NIP. 4940223202012204

**FORMAT INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

ANGKET PRE-TEST RESPON PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. **Ya** = Setuju (1)

2. **Tidak** = Tidak Setuju (0)

No.	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Game edukasi di Wordwall membantu saya lebih memahami konsep bangun datar.		
2.	Setelah bermain game, saya dapat mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar dengan lebih mudah.		
3.	Game ini membantu saya mengingat sifat-sifat bangun datar seperti jumlah sisi dan sudut.		
4.	Saya merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi.		
5.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi		
6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game di Wordwall.		

7.	Saya dapat membedakan antara satu bangun datar dengan bangun datar lainnya.		
8.	Saya dapat mengingat kosakata dengan bantuan gambar dan musik		
9.	Materi dalam media pembelajaran mudah saya pahami.		
10.	Saya merasa senang dalam bermain game edukasi wordwall.		
11.	Saya sudah memahami konsep dasar bangun datar		
12.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi panjang		
13.	Saya pernah menggunakan game edukasi untuk belajar sebelumnya.		
14.	Saya lebih suka belajar dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi dari pada hanya membaca buku.		
15.	<i>Game</i> ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.		

**FORMAT INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

ANGKET POST-TEST RESPON PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)
2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Game edukasi di Wordwall membantu saya lebih memahami konsep bangun datar.		
2.	Setelah bermain game, saya dapat mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar dengan lebih mudah.		
3.	Game ini membantu saya mengingat sifat-sifat bangun datar seperti jumlah sisi dan sudut.		
4.	Saya merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi.		
5.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi		
6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game di Wordwall.		

7.	Saya dapat membedakan antara satu bangun datar dengan bangun datar lainnya.		
8.	Saya dapat mengingat kosakata dengan bantuan gambar dan musik		
9.	Materi dalam media pembelajaran mudah saya pahami.		
10.	Saya merasa senang dalam bermain game edukasi wordwall.		
11.	Saya sudah memahami konsep dasar bangun datar		
12.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi panjang		
13.	Saya pernah menggunakan game edukasi untuk belajar sebelumnya.		
14.	Saya lebih suka belajar dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi dari pada hanya membaca buku.		
15.	<i>Game</i> ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.		

LAMPIRAN 3

Hasil Uji Praktikalitas Produk

NO	Nama	No Pernyataan										Skor	Skor Max	%	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1.	Haikal Age Priyono	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
2.	Abdul Fikri Ramadhan	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
3.	Syafid Mirza Fitrianto	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	34	40	85	Sangat Praktis
4.	Risma	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	34	40	85	Sangat Praktis
5.	Maysha Shidaiani	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33	40	82,5	Sangat Praktis
6.	Afika Azzahra	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	40	87,5	Sangat Praktis
7.	Riski Nur Aini	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	36	40	90	Sangat Praktis
8.	Aqila Hairunnisa	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34	40	85	Sangat Praktis
9.	Bintang Azzahra S	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	34	40	85	Sangat Praktis
10.	Haikal Sugianto	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	34	40	85	Sangat Praktis
11.	Sulthan Ishaq	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	40	95	Sangat Praktis
12.	Ratna Apsari	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
13.	Dava	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
14.	Ridho	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	40	92,5	Sangat Praktis
	Rata-rata														88,92	Sangat Praktis

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : ~~ii-09~~ Hantal Age Prayono.
 Kelas : iii / 3

Jawablah dengan memberi simbol centang (√) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

- 1. STS (Sangat Tidak Setuju) 3. S (Setuju)
- 2. KS (Kurang Setuju) 4. SS (Sangat Setuju)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi				√
2	Bentuk media pembelajaran ini menarik bagi saya				√
3	Pembelajaran terasa menyenangkan dengan menggunakan media				√
4	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				√
5	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami				√
6	Penggunaan media mudah untuk digunakan				√
7	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				√
8	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi bangun datar				√
9	Game ini berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu pembelajaran saya.		√		
10	Dengan adanya media pembelajaran ini saya senang belajar bangun datar.				√

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Abdul Fikri Wahidwan
Kelas : IP13

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

- 1. STS (Sangat Tidak Setuju) 3. S (Setuju)
- 2. KS (Kurang Setuju) 4. SS (Sangat Setuju)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi				✓
2	Bentuk media pembelajaran ini menarik bagi saya			✓	
3	Pembelajaran terasa menyenangkan dengan menggunakan media				✓
4	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓
5	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami				✓
6	Penggunaan media mudah untuk digunakan			✓	
7	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
8	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi bangun datar			✓	
9	Game ini berjalan dengan lancar tanpa kendala teknis yang mengganggu pembelajaran saya.				✓
10	Dengan adanya media pembelajaran ini saya senang belajar bangun datar.				✓

LAMPIRAN 4
Hasil Uji Efektivitas Produk

**FORMAT INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

ANGKET PRE-TEST RESPON PESERTA DIDIK

Nama : SYAFIA MITZA FIRIYATO

Kelas : III B

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)

2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Game edukasi di Wordwall membantu saya lebih memahami konsep bangun datar.	✓	
2.	Setelah bermain game, saya dapat mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar dengan lebih mudah.	✓	
3.	Game ini membantu saya mengingat sifat-sifat bangun datar seperti jumlah sisi dan sudut.	✓	
4.	Saya merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi.	✓	
5.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi		✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game di Wordwall.		✓

7.	Saya dapat membedakan antara satu bangun datar dengan bangun datar lainnya.		✓
8.	Saya dapat mengingat kosakata dengan bantuan gambar dan musik		✓
9.	Materi dalam media pembelajaran mudah saya pahami.	✓	
10.	Saya merasa senang dalam bermain game edukasi wordwall.		✓
11.	Saya sudah memahami konsep dasar bangun datar		✓
12.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi panjang		✓
13.	Saya pernah menggunakan game edukasi untuk belajar sebelumnya.		✓
14.	Saya lebih suka belajar dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi dari pada hanya membaca buku.	✓	
15.	<i>Game</i> ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓	

**FORMAT INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

ANGKET PRE-TEST RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Meyshashidqiani*
Kelas : *tiga*

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. **Ya** = Setuju (1)
2. **Tidak** = Tidak Setuju (0)

No.	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Game edukasi di Wordwall membantu saya lebih memahami konsep bangun datar.	✓	
2.	Setelah bermain game, saya dapat mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar dengan lebih mudah.	✓	
3.	Game ini membantu saya mengingat sifat-sifat bangun datar seperti jumlah sisi dan sudut.	✓	
4.	Saya merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi.	✓	
5.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi		✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game di Wordwall.		✓

7.	Saya dapat membedakan antara satu bangun datar dengan bangun datar lainnya.	✓	
8.	Saya dapat mengingat kosakata dengan bantuan gambar dan musik		✓
9.	Materi dalam media pembelajaran mudah saya pahami.	✓	
10.	Saya merasa senang dalam bermain game edukasi wordwall.	✓	
11.	Saya sudah memahami konsep dasar bangun datar		✓
12.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi panjang		✓
13.	Saya pernah menggunakan game edukasi untuk belajar sebelumnya.	✓	
14.	Saya lebih suka belajar dengan media pembelajaran game edukasi dari pada hanya membaca buku.	✓	
15.	Game ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓	

**FORMAT INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

ANGKET POST-TEST RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *SAFID MIYAZA FITRIANITA*
Kelas : *III 3*

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)
2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Game edukasi di Wordwall membantu saya lebih memahami konsep bangun datar.	✓	
2.	Setelah bermain game, saya dapat mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar dengan lebih mudah.	✓	
3.	Game ini membantu saya mengingat sifat-sifat bangun datar seperti jumlah sisi dan sudut.	✓	
4.	Saya merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi.	✓	
5.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi	✓	
6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game di Wordwall.	✓	

7.	Saya dapat membedakan antara satu bangun datar dengan bangun datar lainnya.	✓	
8.	Saya dapat mengingat kosakata dengan bantuan gambar dan musik	✓	
9.	Materi dalam media pembelajaran mudah saya pahami.	✓	
10.	Saya merasa senang dalam bermain game edukasi wordwall.	✓	
11.	Saya sudah memahami konsep dasar bangun datar	✓	
12.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi panjang	✓	
13.	Saya pernah menggunakan game edukasi untuk belajar sebelumnya.		✓
14.	Saya lebih suka belajar dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi dari pada hanya membaca buku.	✓	
15.	<i>Game</i> ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓	

**FORMAT INSTRUMEN ANGKET EFEKTIVITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III MI SABILIT TAQWA LUWU TIMUR**

ANGKET POST-TEST RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Meyshashidqiani*
Kelas : *tiga*

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada kategori penilaian yang tersedia sesuai dengan jawaban yang dipilih.

Keterangan :

1. Ya = Setuju (1)
2. Tidak = Tidak Setuju (0)

No.	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Game edukasi di Wordwall membantu saya lebih memahami konsep bangun datar.	✓	
2.	Setelah bermain game, saya dapat mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar dengan lebih mudah.	✓	
3.	Game ini membantu saya mengingat sifat-sifat bangun datar seperti jumlah sisi dan sudut.	✓	
4.	Saya merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran game edukasi.	✓	
5.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi	✓	
6.	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan game di Wordwall.	✓	

7.	Saya dapat membedakan antara satu bangun datar dengan bangun datar lainnya.	✓	
8.	Saya dapat mengingat kosakata dengan bantuan gambar dan musik		✓
9.	Materi dalam media pembelajaran mudah saya pahami.	✓	
10.	Saya merasa senang dalam bermain game edukasi wordwall.	✓	
11.	Saya sudah memahami konsep dasar bangun datar	✓	
12.	Saya mengetahui rumus luas dan keliling persegi panjang	✓	
13.	Saya pernah menggunakan game edukasi untuk belajar sebelumnya.	✓	
14.	Saya lebih suka belajar dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi dari pada hanya membaca buku.	✓	
15.	<i>Game</i> ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓	

LAMPIRAN 5
Persuratan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 0438 /In.19/FTIK/HM.01/02/2025 Palopo, 21 Februari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu Timur
di Malili

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Tria Putri Wulandari
NIM : 2102050035
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk
Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu
Timur". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin
penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
Nip. 196705162000031002



KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU TIMUR
MI SABILIT TAQWA MARGOMULYO
KECAMATAN TOMONI TIMUR KABUPATEN LUWU TIMUR
Jln, Andi Tabacina Des. Margomulyo Kec. Tomoni Timur, Kab. Luwu Timur kode pos 92972

Madrasah : Sabilit Taqwa
Alamat : Margomulyo

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor:098/21-10-0005/MT-ST/MI/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala MI Sabilit Taqwa Margomulyo:

Nama : Muhammad Ansori S.Pd.I
Nip : 196605142005611003
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit kerja : MI Sabilit Taqwa
Alamat unit kerja : Desa Margomulyo, Kec. Tomoni Timur
No.Hp :

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Tria Putri Wulandari
Nim : 2102050035
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa. Margomulyo, Kec. Tomoni Timur, Kab. Luwu Timur

Yang bersangkutan di atas telah melakukan penelitian di Mi Sabilit Taqwa guna melengkapi karya ilmiah (skripsi) yang berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Mi Sabilit Taqwa Luwu Timur.”** Pada tanggal 22 Februari sampai dengan 27 Februari.

Demikian Surat keterangan penelitian ini kami buat, diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tomoni Timur, 27 Februari 2025
Kepala MI Sabilit Taqwa

Muhammad Ansori S.Pd.I
NIP.196605142005611003

Surat Keterangan Lulus Mengaji



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADARSAH IBTIDAIYAH

Jln. Agatis, Kel. Balandi, Kec. Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914
Email: ftis@iainpalopo.ac.id Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TES BACA AL-QURAN

Saya sebagai Pembimbing Akademik mahasiswa atas nama:

Nama Lengkap : Tria Putri Wulandari

NIM : 2102050035

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan*:

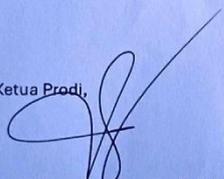
- Lulus
 Lulus Bersyarat (*tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an*)
 Tidak Lulus

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian*:

- Proposal
 Seminar Hasil
 Munaqasyah

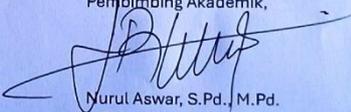
Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Prodi,


Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP 197910112011011003

Palopo, Mei 2025

Pembimbing Akademik,


Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
NIP 19871004 202012 1 005

LAMPIRAN 6
Dokumentasi

Wawancara dan Pengisian Analisis Kebutuhan Guru Kelas III



Pemberian Angket Analisis Kebutuhan Siswa



Pemberian Soal Pre-Test



Pembelajaran Menggunakan Media



Pemberian Angket Praktikalitas



Pemberian Soal Post-test



LAMPIRAN 7

Hasil Cek Plagiarisme Media Pembelajaran Game Match

media pembelajaran tria

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	16% INTERNET SOURCES	5% PUBLICATIONS	5% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com Internet Source	4%
2	celticstown.com Internet Source	3%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	kc.umn.ac.id Internet Source	2%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
7	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	de.slideshare.net Internet Source	1%
10	idoc.pub Internet Source	1%
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

LAMPIRAN 8
Riwayat hidup peneliti

RIWAYAT HIDUP



Tria Putri Wulandari, lahir di Luwu Timur pada tanggal 27 Maret 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan seorang Ayah bernama Bejan Priyono dan Ibu bernama Mamik Juariah. Saat ini peneliti bertempat tinggal di jln Bitti, Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti memulai Pendidikan dasar di MI Sabilit Taqwa pada tahun 2009 hingga 2015, kemudian peneliti melanjutkan Pendidikan jenjang menengah pertama di MTS Sabilit Taqwa pada tahun 2015 hingga 2018, kemudian peneliti melanjutkan Pendidikan jenjang menengah atas di SMA Negeri 10 Luwu Timur pada tahun 2018 hingga 2021. Setelah lulus SMA pada tahun 2021, peneliti melanjutkan Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Selama menjalani masa perkuliahan peneliti aktif pada organisasi dilingkungan intra kampus yaitu Gerakan Pramuka Gugus Depan 09.001-09.002 IAIN Palopo, dan pada tahun 2024 peneliti melaksanakan magang di perpustakaan IAIN Palopo pada tahun 2024 sebagai bagian dari proses akademik. Sebelum menyelesaikan akhir studi, peneliti menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Sabilit Taqwa Luwu Timur”**, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)