

Pengembangan Game Wordwall Dalam Pembelajaran Informatika Materi PowerPoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP

Titin Agustin¹, Dila Umnia Soraya², Novita Tri Indrasari³

Pendidikan Profesi Guru/Universitas Negeri Malang¹,

Pendidikan Teknik Informatika/Universitas Negeri Malang²,

SMP Negeri 28 Malang³

titin.agustin.2431516@students.um.ac.id¹, dila.umnia.ft@um.ac.id²,

novitaindrasari81@gmail.com³

Abstrak

Minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Informatika yang sering dianggap membosankan jika disampaikan secara teoritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa game edukatif berbasis Wordwall guna meningkatkan minat belajar siswa SMP pada materi Microsoft PowerPoint. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dengan skor angket sebesar 73%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dinilai efektif sebagai media pembelajaran interaktif untuk menarik minat siswa terhadap materi teori dalam pelajaran Informatika.

Kata Kunci : Microsoft PowerPoint, Minat Belajar, Wordwall

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tahap penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Minat belajar yang kuat pada tingkat ini memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir positif terhadap proses pembelajaran dan akhirnya berdampak pada hasil belajar jangka panjang. Sayangnya, tidak jarang ditemukan siswa di Sekolah Menengah Pertama yang kurang antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Fenomena ini mencerminkan permasalahan utama yang harus diatasi oleh para pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh sebab itu, perlunya seorang guru menguasai kompetensi sebagai pendidik. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru ialah kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Seorang guru harus memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri serta sebagai penunjang dalam proses pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019). Kompetensi ini sangat penting, terutama dalam menghadapi perbedaan minat dan karakteristik siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 7D SMP Negeri 28 Malang, minat belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika masih tergolong rendah, khususnya ketika pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan teori tanpa praktik langsung. Hal ini terlihat jelas saat guru menjelaskan materi Microsoft PowerPoint, terutama terkait fungsi dan nama-nama toolbar, yang justru membuat siswa tampak bosan dan kurang antusias. Padahal, pemahaman dasar ini sangat penting agar siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri.

Permasalahan ini diperparah dengan kenyataan bahwa sebagian besar siswa belum pernah mengenal atau menggunakan Microsoft PowerPoint sebelumnya. Selain itu, guru masih dominan menggunakan metode ceramah, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton, tidak sesuai dengan minat siswa, dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap karakteristik siswa. Salah satu solusi yang dikembangkan adalah penggunaan media interaktif seperti Wordwall, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi Informatika, meskipun tanpa praktik langsung dengan komputer.

Dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menunjukkan potensi yang menarik. Menurut Maritsa et al. (2021), teknologi menjadi alat pendukung yang dapat digunakan pada pendidikan dalam mempermudah guru untuk mengajar siswa dalam

mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukatif menjadi salah satu alat yang menonjol dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang telah menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah **Wordwall**. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring, dan sumber belajar bagi peserta didik (Sari P & Yarza H, 2021). Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, termasuk dalam pembelajaran pembuatan presentasi, dengan pendekatan yang lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan preferensi belajar siswa saat ini.

B. LANDASAN TEORI

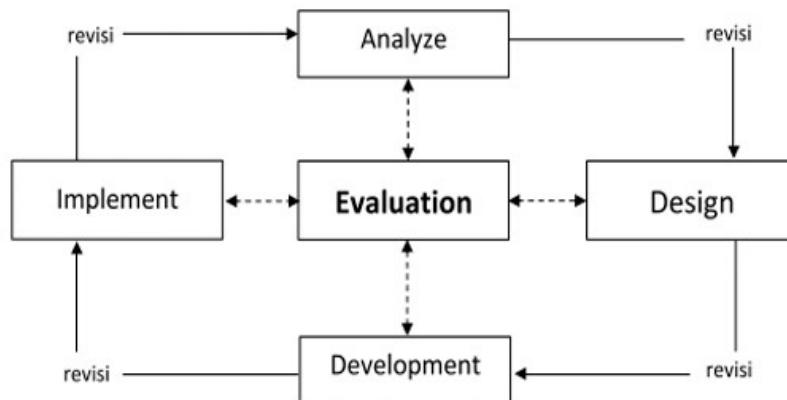
Wordwall merupakan aplikasi menarik yang berkaitan dengan program. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi asset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Farhaniah, Siti 2021). Konsep belajar dan bermain pada *wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh. Penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran belum begitu populer, namun telah banyak literatur dari internet dan hasil penelitian mengenai *wordwall* ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) tentang penggunaan *wordwall* untuk mahasiswa pada pembelajaran daring diperoleh kesimpulan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. Menurut Sari dan Yarza (2021), Wordwall sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Fitur-fitur dalam Wordwall memungkinkan guru membuat latihan soal, kuis, teka-teki, dan permainan berbasis kompetisi yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Diyah (2023) menyatakan bahwa minat adalah rasa suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah terdorong untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat menyebabkan siswa pasif, tidak fokus, dan kesulitan memahami materi. Minat belajar dapat ditumbuhkan melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan ketertarikan siswa.

Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan informasi secara visual. Namun, tidak semua siswa familiar dengan penggunaannya. Menurut Sofia & Sugama (2020), pembelajaran pembuatan presentasi menggunakan PowerPoint perlu dilakukan secara bertahap dengan pendekatan praktik langsung agar siswa memahami fungsi, fitur, dan cara penggunaannya secara efektif. Guru juga perlu menyesuaikan pendekatan pengajarnya dengan karakteristik siswa agar pembelajaran tidak terasa membosankan atau terlalu teknis. Menggabungkan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran materi PowerPoint menjadi strategi yang potensial untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan pendekatan game edukatif, siswa tidak hanya dikenalkan dengan fungsi dan toolbar Microsoft PowerPoint secara menyenangkan, tetapi juga diajak aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena merepresentasikan tahapan pengembangan secara sistematis untuk mencapai hasil yang optimal. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 28 Malang sebanyak 125 siswa. Sampel penelitian diambil secara purposive sebanyak 30 siswa dari kelas 7D yang telah mengikuti pembelajaran Microsoft PowerPoint pada semester ganjil.



Gambar 1. Model ADDIE, Sumber (Hidayat & Nizar, 2021)

Secara umum, model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kelima tahapan ini merupakan kerangka kerja sistematis dalam pengembangan desain pembelajaran. Dalam penerapannya, terdapat beberapa pendekatan terhadap model ADDIE, yaitu secara prosedural (berurutan dari tahap awal hingga akhir), secara siklikal (dapat dimulai dari tahapan tertentu sesuai kebutuhan), maupun secara integratif (menggabungkan beberapa tahapan dalam satu proses). Berikut ini disajikan tabel yang menggambarkan tahapan pengembangan desain pembelajaran model ADDIE secara prosedural:

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Desain Model ADDIE

Konsep	
Analyze	Menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks pembelajaran.
Design	Merancang strategi pembelajaran, skenario penyampaian materi, media yang digunakan, serta instrumen evaluasi.
Develop	Mengembangkan atau memproduksi bahan ajar, media, dan perangkat pembelajaran berdasarkan rancangan pada tahap sebelumnya.
Implement	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan dan media yang telah dikembangkan, serta mengamati keterlaksanaan dan respons siswa.
Evaluate	Mengevaluasi efektivitas pembelajaran melalui umpan balik dari siswa, refleksi guru, serta hasil belajar untuk perbaikan di masa mendatang.

Tahapan pengembangan desain model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu **Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate**. Pada tahap *Analyze*, dilakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan, serta konteks pembelajaran.

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal siswa. Observasi dilakukan di kelas 7D SMP Negeri 28 Malang, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar rendah terhadap materi PowerPoint karena pembelajaran yang masih bersifat teoritis dan minim praktik. Ditemukan pula bahwa Sebagian siswa belum pernah menggunakan PowerPoint sebelumnya, sehingga dibutuhkan media interaktif untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi.

2. *Design* (Desain Sistem dan Game)

Pada tahap desain, dilakukan perancangan media berbasis Wordwall sesuai dengan kebutuhan siswa. Desain system meliputi:

- a. Tujuan Pembelajaran: Mengenalkan dasar-dasar Microsoft PowerPoint, khususnya ikon dan toolbar.
- b. Format Media: Game interaktif berbasis *Spin it* di platform Wordwall.

- c. Desain game;
 - 1) Jenis Permainan: *Spin It* (roda putar)
 - 2) Materi: 20 soal tentang ikon toolbar secara acak di salah satu topik, lalu siswa menjawab pertanyaan yang muncul.
 - 3) Skema Permainan: Roda akan berhenti secara acak di salah satu topik, lalu siswa menjawab pertanyaan yang muncul.
 - 4) Aset Visual: disesuaikan dengan tampilan antarmuka Wordwall (ikon, teks, dan warna yang menarik)
 - d. Desain Evaluasi: Disusun instrument angket minat belajar dengan empat indicator yaitu ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang, dan memperhatikan.
3. Development (Pengembangan Game Wordwall)
 Pada tahap pengembangan, game Wordwall dibuat berdasarkan desain yang telah disusun. Soal-soal interaktif dimasukkan ke dalam format *Spin It*, di mana roda akan berputar secara acak dan menampilkan pertanyaan sesuai topik yang dipilih. Media ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dari segi isi, tampilan, navigasi, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa SMP.
 4. Implementation (Implementasi Pembelajaran)
 Tahap implementasi dilakukan di kelas 7D SMP Negeri 28 Malang. Guru memfasilitasi penggunaan game Wordwall selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa diajak untuk bermain secara berkelompok dengan media yang ditampilkan menggunakan proyektor. Guru mengamati keterlibatan siswa, antusiasme dalam menjawab pertanyaan, serta interaksi mereka dengan media yang digunakan. Pembelajaran dilakukan dalam suasana menyenangkan dan partisipatif.
 5. Evaluation (Evaluasi)
 Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media Wordwall dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Proses evaluasi meliputi validasi media oleh ahli, penyebaran angket minat belajar kepada siswa setelah pembelajaran, serta analisis hasil angket. Validasi mencakup aspek isi, tampilan, dan fungsi media, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa berdasarkan pengalaman mereka saat menggunakan media tersebut. Evaluasi juga mencakup refleksi guru terhadap proses pembelajaran, yang menjadi dasar untuk menyempurnakan media ke depannya.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan program SPSS 26.0. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Pada tahap awal, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi belajar. Uji validitas menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai *r*-hitung setiap item dengan nilai *r*-tabel pada taraf signifikansi 5% ($N = 30$). Instrumen dikatakan valid apabila nilai *r*-hitung lebih besar dari *r*-tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha lebih dari 0,7 yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang tinggi (Arikunto, 2021).

Uji kelayakan media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik. Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu guru pamong dan dosen pembimbing, dengan menggunakan instrumen penilaian kelayakan media. Hasil penilaian kemudian diubah ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Persentase	Kategori
$80\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Layak
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Cukup
$20\% < \text{skor} \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber: Pratama & Siregar, 2019

Tabel 3. Kategori Persentase Minat Belajar

Persentase	Kriteria
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$70\% < \text{skor} \leq 85\%$	Tinggi
$55\% < K \leq 70\%$	Sedang
$40\% < K \leq 55\%$	Rendah
$0\% < K \leq 40\%$	Sangat Rendah

Sumber: Adaptasi dari Asria, dkk(2021)

Selain itu, instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa disusun berdasarkan empat indikator utama, yaitu **ketertarikan**, **keterlibatan**, **perasaan senang**, dan **memperhatikan**. Indikator tersebut dijabarkan dalam pernyataan-pernyataan yang mengukur: 1) *Ketertarikan*, yaitu sejauh mana siswa merasa antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran. 2) *Keterlibatan*, yaitu sejauh mana siswa aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya atau menjawab pertanyaan. 3) *Perasaan Senang*, yaitu sejauh mana siswa merasa senang, puas, dan bersemangat saat belajar. 4) *Memperhatikan*, yaitu sejauh mana siswa mampu berkonsentrasi dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Minat

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN		JUMLAH PERNYATAAN
		POSITIF	NEGATIF	
Ketertarikan	1. Minat terhadap manfaat Informatika dalam kehidupan sehari-hari	1,3,4,5,6,7	2,8	8
	2. Kecenderungan menunda atau mengabaikan tugas Informatika			
	3. Ketertarikan dalam penggunaan media pembelajaran Informatika			
	4. Rasa ingin tahu terhadap perkembangan teknologi			
	5. Motivasi dalam menyelesaikan tugas Informatika			
	6. Kesukaan terhadap pemecahan masalah melalui Informatika			
	7. Keinginan untuk belajar lebih lanjut di luar kelas			
	8. Pandangan positif terhadap informatika sebagai mata pelajaran			
Keterlibatan	9. Partisipasi aktif dalam pembelajaran Informatika	9,11,13,15,	10,12,14,16	8
	10. Respon terhadap pertanyaan dalam pembelajaran Informatika.			
	11. Pemanfaatan media pembelajaran dalam belajar Informatika.			
	12. Inisiatif bertanya kepada guru atau teman.			
	13. Keaktifan dalam tugas kelompok Informatika.			
	14. Antusiasme dalam mengikuti praktik Informatika.			
	15. Kemampuan dalam mengerjakan proyek Informatika.			
	16. Kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas Informatika			

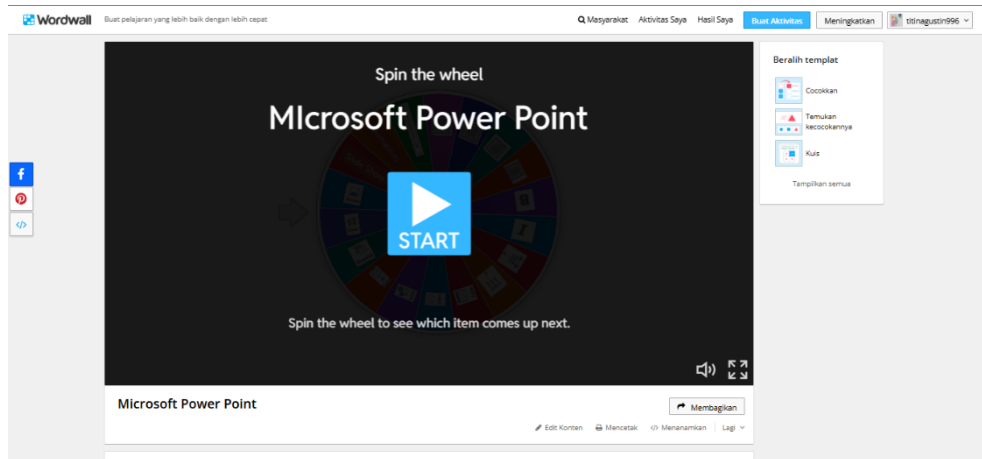
Perasaan Senang	17. Kesenangan dalam belajar Informatika	17,19,21,23	18,20,22,24	8
	18. Kebosanan dalam mengikuti pelajaran Informatika.			
	19. Pandangan positif terhadap guru Informatika.			
	20. Kepuasan terhadap hasil pembelajaran Informatika.			
	21. Kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran Informatika.			
	22. Keterlibatan dalam aktivitas menyenangkan berbasis Informatika.			
	23. Kesukaan terhadap tantangan dalam Informatika.			
	24. Motivasi untuk menghadiri pelajaran Informatika. Motivasi untuk menghadiri pelajaran Informatika.			
Memperhatikan	25. Fokus terhadap penjelasan guru dalam pelajaran Informatika.	25,27,29,31	26,28,30,32	8
	26. Perhatian dan keterlibatan dalam diskusi kelompok saat belajar Informatika.			
	27. Ketidakpedulian terhadap diskusi kelompok dalam pelajaran Informatika.			
	28. Konsentrasi saat mengerjakan latihan Informatika.			
	29. Kemampuan memahami materi dengan adanya gangguan.			
	30. Kesadaran dalam menyusun strategi belajar.			
	31. Fokus dalam memecahkan masalah Informatika.			
	32. Tidak mudah teralihkan perhatian selama			

Tabel 4 menunjukkan bahwa angket ini terdiri dari 32 butir pernyataan, dengan masing-masing dimensi diwakili oleh 4 indikator. Angket menggunakan skala Likert 5 poin, dengan keterangan sebagai berikut: skor 1 (sangat tidak setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 3 (kurang setuju), skor 4 (setuju), dan skor 5 (sangat setuju) untuk pernyataan positif. kemudian untuk pernyataan negatif: skor 5 (sangat tidak setuju), skor 4 (tidak setuju), skor 3 (kurang setuju), skor 2 (setuju), dan skor 1 (sangat setuju).

Produk dan instrumen kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran untuk memastikan kelayakan media dan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Setelah dinyatakan layak, angket instrumen diberikan kepada siswa sebagai alat ukur minat belajar mereka. Pemberian angket ini dilakukan **setelah siswa menyelesaikan pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall**, sehingga respon yang diberikan mencerminkan pengalaman belajar mereka secara langsung melalui media tersebut. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media Wordwall dapat menumbuhkan minat belajar siswa berdasarkan indikator ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang, dan memperhatikan.

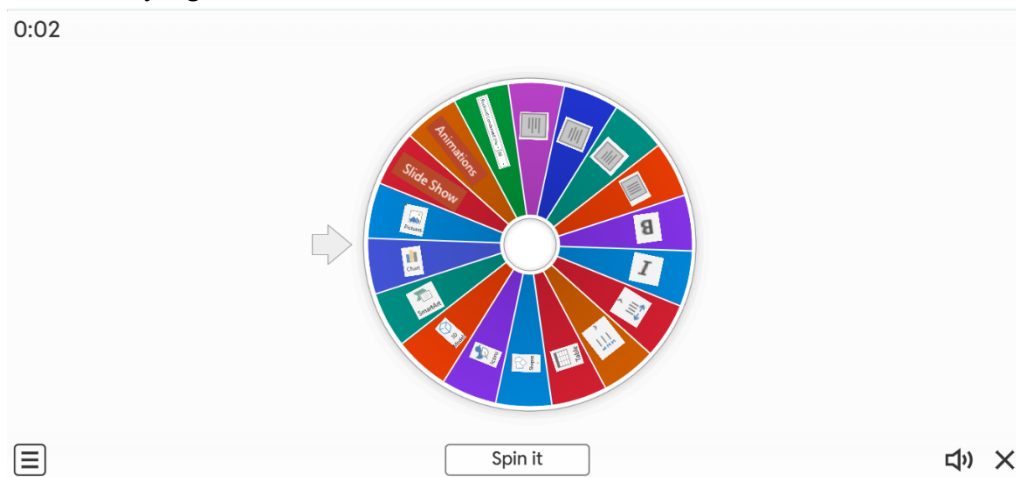
D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan *development* dalam model ADDIE, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa kuis digital berbasis platform Wordwall. Media yang dikembangkan terdiri dari 20 soal interaktif yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Microsoft PowerPoint. Soal-soal tersebut disajikan dalam bentuk permainan roda putar (Spin It) yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.



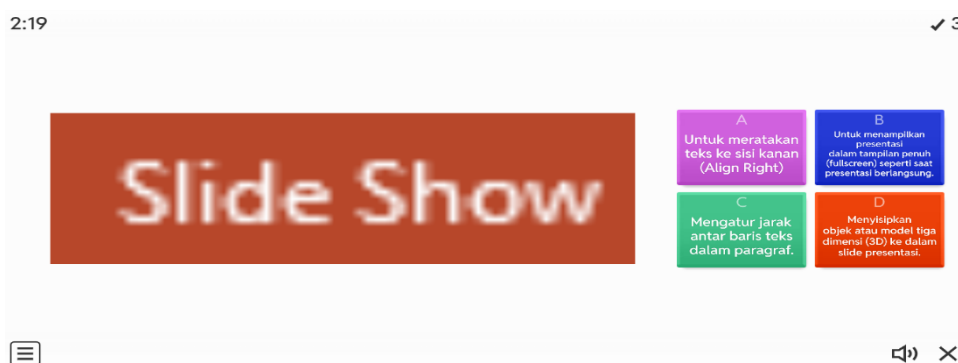
Gambar 2. Tampilan halaman admin pada Wordwall

Gambar 2 merupakan tampilan halaman admin di Wordwall. Pada halaman ini, pengguna dapat mengelola permainan, seperti mengedit soal, menyesuaikan jawaban, serta mengganti template permainan sesuai kebutuhan. Halaman ini juga menyediakan opsi untuk membagikan, mencetak, atau menyimpan aktivitas yang telah dibuat.



Gambar 3. Tampilan game Spin it pada Wordwall

Pada Gambar 3 merupakan tampilan fitur "Spin It" pada Wordwall. Fitur ini menampilkan roda putar yang berisi berbagai istilah atau ikon yang berkaitan dengan materi, dalam hal ini tentang Microsoft PowerPoint. Pengguna dapat menekan tombol "Spin it" untuk memutar roda secara acak, sehingga cocok digunakan untuk memilih topik pembahasan, kuis, atau aktivitas secara interaktif dan menyenangkan di kelas.



Gambar 4. Halaman Soal

Gambar 4 menunjukkan tampilan soal yang muncul setelah fitur "Spin It" di Wordwall dijalankan. Setelah roda berhenti pada salah satu topik, peserta akan diberikan pertanyaan bergambar dengan beberapa pilihan jawaban. Peserta diminta memilih jawaban yang paling sesuai. Menariknya, setiap pertanyaan yang sudah dijawab—baik itu benar maupun salah—akan **dieliminasi dari roda** secara otomatis, sehingga tidak akan muncul kembali. Hal ini membantu menghindari pengulangan soal dan memastikan seluruh materi dapat dijangkau dengan lebih merata.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli, yang terdiri dari guru mata pelajaran dan dosen ahli. Validasi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu validasi dari segi isi materi dan validasi dari segi media. Validasi ahli materi mencakup aspek-aspek seperti kesesuaian dengan kompetensi dasar, ketepatan isi, kejelasan penyajian, tampilan visual, serta kebahasaan. Sementara itu, validasi ahli media difokuskan pada tampilan antarmuka, kemudahan navigasi, serta daya tarik visual dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Guru Mapel	Dosen Ahli
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Relevan	Relevan
2	Ketepatan materi Microsoft PowerPoint	Relevan	Relevan
3	Kejelasan penyajian materi dalam Game Wordwall	Relevan	Relevan
4	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	Relevan	Relevan
5	Tampilan visual (warna, layout, dan proporsi gambar)	Relevan	Relevan
6	Kebahasaan (tata bahasa dan ejaan)	Relevan	Relevan
7	Tingkat kejelasan instruksi dalam Game	Relevan	Relevan

Tabel 5 menunjukkan hasil validasi materi oleh dua pihak, yaitu guru mata pelajaran dan dosen ahli. Terdapat tujuh aspek yang dinilai, meliputi: kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, ketepatan materi Microsoft PowerPoint, kejelasan penyajian materi dalam game Wordwall, kesesuaian jenis dan ukuran huruf, tampilan visual (warna, layout, dan proporsi gambar), kebahasaan (tata bahasa dan ejaan), serta tingkat kejelasan instruksi dalam game. Semua aspek tersebut dinilai "**Relevan**" oleh baik guru maupun dosen, yang berarti materi dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Guru Mapel	Dosen Ahli
1	Kesesuaian tampilan game dengan materi Microsoft PowerPoint	Relevan	Relevan
2	Kemudahan navigasi dan interaksi dalam Game Wordwall	Relevan	Relevan
3	Daya Tarik visual dan interaktivitas untuk menumbuhkan Minat Belajar	Relevan	Relevan

Berdasarkan hasil penilaian validitas isi oleh dua orang ahli, seluruh butir dalam angket dinyatakan **relevan**, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel penilaian yang mencantumkan bahwa semua item memperoleh kategori "Relevan" dari kedua penilai, tanpa adanya item yang dinilai "Tidak Relevan". Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kelayakan isi untuk mengukur minat belajar siswa

Tabel 7 Hasil Interpretasi Kelayakan Media

No	Opsi Jawaban	f	Skor	Total Skor(%)	Kategori
1	Sangat Layak	66	330	1054(82%)	Sangat Layak
2	Layak	69	275		
3	Cukup	106	318		
4	Tidak Layak	49	98		
5	Sangat Tidak Layak	33	33		

Berdasarkan Tabel 7, hasil penilaian kelayakan media menunjukkan total skor sebesar 1054 atau 82%. Dengan persentase tersebut, media termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Hasil Validasi Angket Minat.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 32 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 30 orang, diketahui bahwa nilai *Pearson Correlation* pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 0,361. Dari hasil analisis, terdapat 30 butir pertanyaan yang memiliki nilai korelasi di atas angka tersebut, sehingga dinyatakan valid. Namun, dua butir pertanyaan, yaitu pertanyaan ke-1 dan ke-2, memiliki nilai

korelasi masing-masing sebesar 0,313 dan 0,306 yang berada di bawah batas minimum, sehingga dinyatakan tidak valid. Oleh karena itu, kedua pertanyaan tersebut perlu direvisi atau diganti. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kualitas yang baik, karena sebagian besar item telah terbukti valid secara statistik dan layak digunakan untuk keperluan pengumpulan data.

Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha* (Angket Minat)

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten jika digunakan dalam kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap 30 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah sebesar 0,961. Nilai ini berada jauh di atas batas minimum 0,6 yang secara umum digunakan sebagai indikator bahwa instrumen dinyatakan **reliabel**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

Tabel 8. Rekapitulasi Angket Minat Belajar

No	Opsi Jawaban	f	Skor	Total Skor	Kategori
1	Sangat Setuju	242	1.210	3320 (73%)	Tinggi
2	Setuju	249	996		
3	Kurang Setuju	349	1.047		
4	Tidak Setuju	88	176		
5	Sangat Tidak Setuju	17	17		

Dari tabel 8 diperoleh total skor keseluruhan sebesar **3.320**, dengan persentase **73%**, yang termasuk dalam kategori minat belajar **Tinggi**. Ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki minat belajar yang baik terhadap materi atau media pembelajaran yang digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran mengikuti model desain ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Uji validitas isi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa seluruh aspek dalam instrumen, baik dari segi isi, bahasa, penyajian, maupun tampilan visual, dinilai relevan. Ini menunjukkan bahwa materi dan media yang disusun sudah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi keilmuan maupun teknis. Selanjutnya, berdasarkan uji validitas dan reliabilitas angket kelayakan media, diperoleh nilai *r* count yang semuanya lebih besar dari *r* table, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,865, yang menunjukkan bahwa instrumen bersifat reliabel atau konsisten dalam pengukuran.

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket kelayakan media, diperoleh total skor sebesar 1.054 dengan persentase 82%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, hasil kuesioner minat belajar siswa menunjukkan persentase 73%, yang tergolong dalam kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berhasil menarik minat siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Terakhir, uji reliabilitas terhadap instrumen minat belajar siswa juga menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,961, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat reliabel dan mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Keberhasilan media pembelajaran ini dalam meningkatkan minat belajar siswa tidak terlepas dari beberapa keunggulan yang dimilikinya. Pertama, **interaktivitas yang tinggi** memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi mereka. Kedua, **visualisasi materi yang menarik** melalui penggunaan elemen visual seperti animasi dan gambar memudahkan siswa dalam memahami konsep yang kompleks. Ketiga, **penggunaan teknologi yang familiar** seperti game edukatif membuat siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam belajar, karena sesuai dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi. Keempat, **pengalaman belajar yang menyenangkan** melalui integrasi elemen permainan dalam media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih menggembirakan dan membuat siswa lebih antusias. Kelima, **dukungan lingkungan belajar**, termasuk ketersediaan infrastruktur teknologi dan peran guru serta lingkungan sekolah, turut berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif. Secara keseluruhan, hasil

analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, ditinjau dari hasil validasi ahli dan uji kelayakan oleh responden. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media dan minat belajar siswa terbukti valid dan reliabel, dengan nilai *Cronbach's Alpha* masing-masing sebesar 0,865 dan 0,961. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan oleh hasil kuesioner dengan persentase sebesar 73%, termasuk dalam kategori tinggi. Keberhasilan ini didukung oleh beberapa keunggulan media, seperti interaktivitas, visualisasi materi yang menarik, kemudahan penggunaan, serta pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan, tetapi juga efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan mampu mendorong keterlibatan serta motivasi belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Universitas Islam Negeri Sulthan*.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Nurul, S. H., Sugama, M., (2020). Pemanfaatn Aplikasi Microsoft Power Point Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 15-19. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Sari P, & Yarza H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sari, W. & Ika, Y. (2021). Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–10.
- Setyorini, D., Sri Suneki, Muhammad Prayitno, Catur Prasetiawati. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*. 25-31. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/issue/view/544>
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, 417-422.
- Sri, Novita., Edy Cahyono., Eko Budi Susatyo, (2021), Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Design Based Learning (DBL)* Pada Materi Sistem Koloid, *Jurnal Of Chemistry In Education* 10(2021), 70-77, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>