**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

**2.1 Media Pembelajaran**

**2.1.1 Pengertian Media Pembeajaran**

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara linguistik, istilah media berasal dari kata Latin medius yang berarti perantara. Kata “media” dalam bahasa Inggris merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti pengantar atau perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, sinonim dari kata “media” adalah wasa’il yang berarti “sarana” atau “pengantar pesan” dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Milawati dalam buku media pembelajaran (2021:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Sedangkan menurut Gagne & Briggs dalam Kristanto (2016:5) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau pembawa fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa yang merangsang belajar siswa. Aqib (2010:58) menyatakan bahwa media pembelajaran seagai

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

12

pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Pendapat lain Pertiwi dan Sujarwo (2023:165-

166) yaitu Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

Menurut Rivai (2009) ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Adapun menurut Riyana (2009), media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam proses tersebut, proses belajar mengajar lebih spesifik dan tepat sasaran sehingga memudahkan siswa menangkap materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang dimaksud. Manfaat media pembelajaran sangat besar dalam pembelajaran.

**2.1.2 Karakteristik dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kemp dalam buku Gunawan dan Ritonga (2019:43) mengemukakan beberapa fitur yang juga merupakan karakteristik dari media, yaitu:

1. Faktor presentasi atau kemampuan dalam menyajikan gambar.

2. Faktor ukuran (size); besar atau kecil

3. Faktor warna (color): hitam putih atau berwarna

4. Faktor gerak-diam atau bergerak.

5. Faktor bahasa-tertulis atau lisan.

6. Faktor keterkaitan antara gambar dan suara-gambar saja, suara saja atau gabungan antara gambar dan suara.

Dalam buku Gunawan dan Ritonga (2019:42) ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Aspek Kevalidan

Media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi kriteria yaitu: hasil penilaian pengguna menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan baik dengan revisi atau tanpa revisi, didasarkan pada landasan teoritik yang kuat. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria atau aspek yang terkandung dalam media pembelajaran.

Aspek yang harus dipenuhi dalam media ini adalah:

a. Kualitas isi dan tujuan, b. Kualitas instruksional, c. Kualitas teknik.

2. Aspek Kepraktisan

Media pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi kriteria yaitu:

a. Para pengguna media menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diterapkan di kelas dan bermanfaat.

b. Tingkat keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran termasuk tinggi dengan meninjau aktivitas siswa dan guru.

3. Aspek Keefektifan

Aspek keefektifan biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan antara hasil nyata dengan hasil yang direncanakan dan menyatakan bahwa keefektifan pengajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

**2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai dalam Pagarra (2022:20-21), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Hamalik dalam buku Kristanto (2016:13-14) mengemukakan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas

(dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

2. Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

3. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

4. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.

5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.

6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Menurut Isran.,dkk (2018:94) telah mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat dari media pembelajaran akan berkembang berdasarkan kebutuhan siswa itu sendiri. Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah dapat membantu guru menyampaikan dan memperjelas materi kepada siswa dengan objek sebagai perantaranya dengan harapan dapatmenarik perhatian siswa sehingga membuat siswa aktif terangsang pikirannya sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

**2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Secara sederhana Azhar dalam Pagarra (2022:25-26) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra pengliatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.

3. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.

4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi.

Berdasarkan pendapat sumber Dwi (2019:1) mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1) Buku dan materi cetak

Media pembelajaran yang pertama adalah buku dan materi cetak. Buku teks, buku referensi, jurnal, lembar kerja, dan materi cetak lainnya merupakan media pembelajaran yang klasik dan masih banyak digunakan. Mereka menyediakan informasi yang terstruktur dan dapat diakses secara fleksibel.

2) Media audiovisual

Media pembelajaran kedua adalah media audiovisual. Termasuk di dalamnya adalah audio, video, dan multimedia. Media audio seperti rekaman suara, podcast, atau ceramah audio dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lisan. Media video dapat berupa presentasi visual, rekaman demonstrasi, film pendidikan, atau animasi. Media multimedia mencakup kombinasi audio, video, teks, gambar, dan interaktivitas, seperti presentasi multimedia atau aplikasi edukatif.

3) Media visual

Media pembelajaran yang ketiga adalah media visual. Ini termasuk gambar, foto, diagram, grafik dan ilustrasi. Media visual dapat

membantu menjelaskan konsep, memvisualisasikan informasi, dan memperjelas hubungan antar konsep yang kompleks.

4) Media interaktif

Media Pembelajaran keempat adalah media interaktif. Ini termasuk aplikasi pendidikan, simulasi, permainan edukatif, dan perangkat lunak pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman langsung bekerja dengan konsep.

5) Media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR)

Media pembelajaran kelima adalah media realitas virtual (VR) dan realitas augmentasi (AR). Teknologi VR dan AR memungkinkan siswa untuk mengalami lingkungan atau situasi pembelajaran yang realistis atau ditingkatkan. Dengan menggunakan headset VR atau perangkat AR, siswa dapat berinteraksi dengan objek 3D atau mengamati simulasi interaktif dalam lingkungan yang imersif.

6) Media online dan e-learning

Media pembelajaran keenam adalah media online dan e-learning. Termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran, online, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.

7) Alat peraga dan model

Media pembelajaran ketujuh adalah alat peraga dan model. Alat peraga, seperti model fisik, manipulatif matematika, atau alat eksperimen, digunakan untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui pengalaman praktis.

8) Media visualisasi data

Media pembelajaran kedelapan adalah media visualisasi data. Media ini mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.

9) Media sosial

Media pembelajaran kesembilan adalah media sosial. Platform media sosial dapat digunakan dalam konteks pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan berpartisipasi dalam diskusi dengan sesama siswa atau guru.

10) Media cerita naratif

Media pembelajaran adalah media cerita naratif. Cerita, dongeng, atau literatur dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menggambarkan situasi, nilai-nilai, dan konsep-konsep dalam bentuk yang menarik dan menggugah imajinasi siswa.

**2.2 Media Pembelajaran *Wordwall***

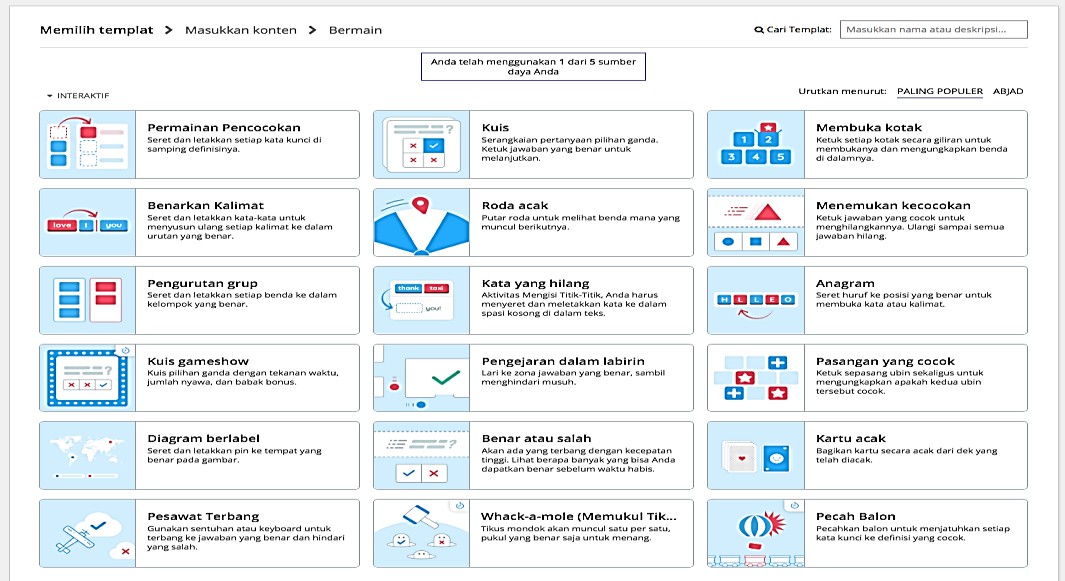
Media *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2022:200). Aplikasi *Wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *Wordwall*.net dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa (Akbar et al., 2023:1656). *Wordwall* terdiri dari beberapa jenis permainan. Guru dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media penyampaian pembelajaran dan sebagai alat tes hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis (2022:6887) bahwa Aplikasi *Wordwall* dapat dijadikan sebuah media yang dapat di ilustrasikan seperti mading (majalah dinding) yang dapat di isi ataupun di tempelkan banyak gambar yang terdapat di kelas dan dapat diakses oleh seluruh siswa di kelas tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan alat untuk membuat dan berbagi kegiatan pembelajaran yang fokus pada kosakata atau kata tertentu. Melalui *Wordwall*, guru dapat membuat berbagai jenis permainan dan latihan yang melibatkan penggunaan kata-kata, seperti teka-teki kata, kuis, gambar kata , dll. Aplikasi ini cocok digunakan oleh pendidik yang ingin mengkreasikan metode penilaian pembelajaran. Hal yang paling menarik dari *Wordwall* adalah games yang dibuat dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas Printable yang disediakan. *Wordwall* juga mendukung share games ke berbagai

platform media sosial dan embeded code. *Wordwall*.net memudahkan pendidik membuat game interaktif dan mencetak lembar kerja untuk mahasiswanya.

**2.2.1 Jenis-jenis *Wordwall***

Berikut jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini:



**Gambar. 2.1 Jenis-jenis *Wordwall***

Dilihat dari Gambar di atas, berikut masing-masing penjelasan jenis permainan pada *Wordwall*:

a) Permainan mencocokkan, siswa harus mencocokkan dengan mengganti kata kunci di samping setiap definisi.

b) Kuis, permainan berisi soal pilihan ganda di mana siswa harus memilih jawaban yang benar untuk lanjut ke soal berikutnya.

c) Roda Acak, permainan ini meminta siswa untuk menyatakan atau mendeskripsikan apa yang mereka dapatkan ketika memutar roda tersebut. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan siswa untuk mencatat dan menyimpan materi untuk guru, karena permainan ini tidak dinilai.

d) Membuka Kotak, permainan ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan yang terdapat dalam kotak yang dipilih.

e) Menemukan Kecocokan, siswa harus memilih jawaban yang tepat lalu dicocokkan. Jawaban yang benar akan menghilang begitu seterusnya.

f) Benarkan Kalimat, siswa harus meletakkan kata-kata untuk Menyusun ulang kalimat agar menjadi benar.

g) Pengurutan Grup, permainan ini meminta siswa untuk mengelompokkan atau mengurutkan jawaban yang benar menurut klasifikasinya.

h) Pengejaran dalam Labirin, siswa diberi pertanyaan dan harus menemukan jawabannya di dalam labirin dengan cara menjalankan hewan miliknya dan tanpa menabrak musuh.

i) Kuis Game Show, sebuah kuis dengan pertanyaan pilihan ganda yang harus dijawab siswa dengan memilih jawaban yang benar. Kuis ini memiliki batas waktu, bonus, dan nyawa.

j) Pasangan yang Cocok, siswa diminta mengetuk ubin yang berisi sepasang gambar kemudian mencocokkan satu gambar dengan gambar lainnya dengan cara membuka ubin satu per satu.

k) Kata yang Hilang, kegiatan yang mengharuskan siswa untuk mengisi kata-kata yang hilang dalam sebuah pernyataan. Potongan kata yang hilang diberikan, sehingga siswa harus memilih kata untuk melengkapi kalimat.

l) Anagram, siswa diharuskan menyeret atau memindahkan huruf untuk membuat kata yang benar.

m) Diagram Berlabel, siswa diminta untuk memasang pin pada tempat yang benar pada gambar.

n) Kartu Acak, permainan kartu acak yang berisi gambar atau soal yang dibagikan kepada siswa. Game ini masih dimainkan secara online.

o) Menemukan Tikus, permainan ini merupakan permainan yang memunculkan beberapa tikus dengan setiap jawaban dan siswa harus menekan tikus dengan jawaban yang benar.

p) Pecah Balon, siswa diminta untuk meletuskan balon untuk memasukkan setiap kata kunci ke dalam definisi yang sesuai.

q) Pesawat Terbang, siswa harus menggunakan fungsi sentuh pada perangkat Android atau keyboard saat menggunakan komputer untuk menerbangkan pesawat dan menavigasi ke jawaban yang benar.

r) Teka-teki silang, siswa harus menyelesaikan teka teki silang mengikuti petunjuk yang diberikan.

**2.2.2 Karakteristik *Wordwall***

Media berbasis *Wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui

(Farhaniah, 2021:17-18) diantaranya yakni:

1) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masingmasing permainan. Jika siswa memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitupula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan.

2) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.

3) Mengasah skill, siswa memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah.

4) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok.

Dari karakteristik media *Wordwall* diatas, akan membuat siswa untuk sementara lupa bahwa dirinya masih dalam proses belajar. Media ini tentunya akan membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran, terutama ketika siswa menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan.

**2.2.3 Langkah-langkah Pembuatan Media *Wordwall***

Perlu diketahui bahwa media *Wordwall* ini dapat diakses melalui Android maupun laptop/PC dan tampilan tidak akan jauh berbeda jika diakses di keduanya.

1. Akses situs *Wordwall* di browser web dengan mengunjungi

[https://*Wordwall*.net/ a](https://wordwall.net/)tau cari digoogle dengan kata kunci " *Wordwall*".

2. Jika belum memiliki akun di *Wordwall*, perlu membuatnya. Pilih opsi "Sign Up" atau "Daftar" dan ikuti instruksi untuk membuat akun dengan Alamat email atau masuk dengan akun Google.

3. Setelah masuk ke akun. Di sini, dapat memilih game atau aktivitas yang ingin digunakan untuk mengajar atau belajar.

4. Kemudian ada banyak pilihan kuis. Sesuaikan dengan kebutuhan Anda

5. Beberapa game di *Wordwall* dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengajaran. Misalnya, dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban kuis atau mengedit fitur-fitur permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

6. Selesai memilih dan mengisi game atau aktivitas, pastikan sudah tersimpan.

Setelah itu akan diberikan tautan yang bisa dibagikan dengan siswa agar mereka dapat mengaksesnya.

7. Bagikan tautan game atau aktivitas yang telah dibuat dengan kepada siswa.

Mereka dapat mengaksesnya melalui tautan tersebut dan mulai bermain atau mengerjakan aktivitas yang diberikan.

8. Beberapa game di *Wordwall* memiliki fitur untuk melihat hasil atau skor siswa setelah mereka menyelesaikan permainan. Dengan demikian, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa.

9. Kemudian tekan Start

**2.2.4 Kelebihan dan kekurangan *Wordwall***

Berikut ini adalah kelebihan dan kekueang dari media *Wordwall*, sebagai berikut:

1. Kelebihan *Wordwall*

Kelebihan *Wordwall* Menurut Dinah (2023:19), menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *Wordwall* seperti di bawah ini:

a) Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.

b) Aplikasi *Wordwall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai smartphone.

c) Aplikasi inovatif dengan puluhan template untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Menurut Mujahidin et al. (2021:552-560), kelebihan dari media *Wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui smartphone.

Kelebihan *Wordwall* menurut Dinah (2023:20), menyatakan bahwa kelebihan dari media *Wordwall* dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid. Program *Wordwall* mempunyai mode penugasan yang bisa dipakai, sehingga murid dapat mengaksesnya dari smartphone mereka sendiri.

2. Kekurangan *Wordwall*

Menurut Savira et al. (2022:5453-5460), menyatakan bahwa kekurangan aplikasi *Wordwall* seperti di bawah ini:

a) Dalam pembuatan aplikasi *Wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

b) Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah.

c) Apabila tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *Wordwall*.

Selain itu, menurut Mujahidin et al. (2021:101), kekurangan media *Wordwall* termasuk kemudahan penyalinan, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran font, fakta bahwa beberapa template sekedar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar, dan fakta bahwa game sekedar dapat dicetak untuk akun premium., yakni media visual yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan.

Menurut Zalillah dan Alfurqan (2022:494), Kekurangan dari game *Wordwall* adalah pertama font size pada *Wordwall* tidak bisa digunakan untuk mengatur ukuran atau besar kecilnya tulisan, kedua rentang terjadi kecurangan, dan ketiga ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *Wordwall* akan terganggu.

**2.3 Minat Belajar**

Kata minat secara estimologis berasal dari Bahasa Inggris “interest“ yang mempunyai arti suka, perhatian (preferensi hati untuk sesuatu), dan kemauan. Dalam proses ini siswa harus memiliki minat atau preferensi yang kuat selama kegiatan pembelajaran. Sebab dengan adanya minat tersebut, siswa akan terdorong untuk menunjukkan kegiatannya, perhatiannya, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berkelanjutan. Minat merupakan tema terpenting dalam pendidikan. Kepentingan yang ada pada diri seseorang memberikan gambaran tentang kegiatan untuk mencapai tujuan. Minat adalah keinginan yang secara sadar dimiliki seseorang. Minat ini mendorong seseorang untuk menekuni suatu topik, aktivitas, pemahaman, atau keterampilan tertentu guna mendapatkan perhatian atau hasil yang diinginkannya. Yang dimaksud dengan minat adalah kesukaan, ketertarikan,

perhatian, konsentrasi, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan perasaan yang merupakan hasil interaksi seseorang atau individu terhadap suatu konten atau aktivitas tertentu. Minat berpengaruh positif terhadap pembelajaran akademik seseorang, bidang ilmunya, dan bidang studi tertentu.

Hal tersebut sejalan dengan DePorter dalam Akrim (2021:18) mengungkapkan bahwa minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan soal. Sementara itu, menurut Suparman dalam buku Akrim (2021:18) mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar.

Menurut Nursyam (2019:813) menjelaskan minat belajar ialah suatu kemauan guna melakukan sesuatu yang menunjukkan adanya minat dan kebahagiaan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar mempunyai peran tersendiri dalam menumbuhkan rasa senang yang menyebabkan seseorang beraktivitas sesuai dengan keinginan mereka (Savira, 2018:46).

Pada proses pendidikan minat belajar tidak tumbuh sendirian, tetapi banyak indicator yang mampu mempengaruhi tumbuhnya minat. Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto dalam buku Akrim (2021:20-21) yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan

ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Sementara Hidayat dalam Akrim (2021:31-33) membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain:

1. Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

2. Perasaan Senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.

3. Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

4. Perasaan Tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

5. Giat Belajar

Aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa.

6. Mengerjakan Tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa.

7. Menaati Peraturan

Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati

peraturan-peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.

Indikator minat belajar menurut Darmadi (2017:322) adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu cara yang cenderung dipilih atau diadopsi seseorang ketika melakukan aktivitas berpikir, mengasimilasi informasi, proses atau mengolah serta memahaminya informasi dan menyimpannya dalam memori untuk memperoleh informasi dari pengetahuan, keterampilan, atau sikap dan mempelajari atau memproses informasi tersebut pengalaman.

**2.4 Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran SD**

Konsep-konsep dasar Matematika hendaknya dipahami siswa dengan baik. Seperti halnya pada aspek bilangan, hendaknya konsep pecahan dipahami dengan baik sebelum siswa dilibatkan dengan operasi aritmatika. Realita yang ada, sering kita jumpai anak salah dalam membaca dan menulis pecahan. Jika membaca dan menulis saja salah, tentunya pemahaman tentang konsep pecahan menjadi lebih parah. Keadaan tersebut dapat terjadi karena beberapa factor, yang salah satunya adalah media pembelajaran atau tidak tersedianya alat peraga. Selama ini masih banyak dijumpai pembelajara matematika yang sifatnya verbal dan prosedural.

Dalam pembelajaran Matematika siswa nampak pasif dan menerima pengetahuan sesuai dengan yang diberikan guru. Hal ini berdampak pada lemahnya siswa dalam memahami konsep-konsep dasar Matematika.

Konsep dasar dalam pembelajaran matematika berupa materi yang baru dan ditanamkan, yang kemudian menjadi prasyarat untuk memahami konsep selanjutnya. Penguasaan konsep adalah kemampuan anak untuk mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk abstrak menjadi konkret sehingga orang lain dapat dengan mudah memahaminya. Tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka mungkin melibatkan pemahaman konsep yang mendalam, kemampuan pemecahan masalah, dan aplikasi matematika dalam situasi dunia nyata.

Pemahaman konsep adalah suatu prasyarat untuk mampu menguasai konsep selanjutnya (Apriadi dan Setyansyah, 2017:163). Dalam proses pembelajaran matematika pemahaman konsep dan penalaran matematis merupakan komponen yang harus dikembangkan oleh siswa. Pentingnya mempelajari konsep dalam pelajaran matematika dikarenakan matematika memiliki konsep-konsep yang saling berkaitan.

Menurut Mashuri dalam buku media pembelajaran matematika (2019:1) mengatakan matematika merupakan ilmu universal yang menjadi landasan bagi perkembangan teknologi modern, berperan penting dalam berbagai bidang, dan memajukan pemikiran manusia. Mata pelajaran matematika wajib ditawarkan kepada seluruh siswa mulai dari sekolah dasar hingga seterusnya untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, kreatif, dan bekerja sama. Keterampilan ini diperlukan untuk memungkinkan siswa

memperoleh, mengelola, dan menggunakan informasi untuk bertahan hidup dalam lingkungan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

“Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya” Subarinah dalam (Herzamzam,

2020:43). Matematika merupakan bagian yang terintegrasi dengan kehidupan manusia sepanjang hidup. Dalam artian manusia selalu membutuhkan matematika seumur hidup. Sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD (Hudojo dalam Unaenah,2020:248).

Sedangkan menurut Amir (2014:75) berpendapat Pembelajaran Matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, dan mendukung siswa dalam belajar Matematika. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang menetralisir perbedaan tersebut. Anak usia tingkat sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna bahwa matematika adalah bahasa yang berusaha untuk menghilangkan sifat kabur, majemuk, dan emosional dari bahasa verbal, lambang-lambang maternatika dibuat secara artifisial (yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya). Matematika mempunyai kelebihan lain dibandingkan dengan bahasa verbal, matematika mengembangkan bahasa numerik yang memungkinkan kita untuk melakukan pengukuran secara kuantitatif.

**2.5 Pecahan**

Kata pecahan berarti bagian dari keseluruhan yang berukuran sama berasal dari bahasa Latin fractio yang berarti memecah menjadi bagian‐bagian yang lebih kecil. Sebuah pecahan mempunyai 2 bagian yaitu pembilang dan penyebut yang

penulisannya dipisahkan oleh garis lurus dan bukan miring (/). Contoh 1 , 2 , dan

2 3

seterusnya. Secara umum dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, konsep pecahan pertama kali diawali dengan makna pecahan sebagai suatu bagian dari keseluruhan. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari suatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran, bagian inilah yang disebut pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan yang dinamakan penyebut.

Pecahan merupakan salah satu kajian inti dari materi matematika yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar (SD). Pembahasan materinya menitikberatkan pada pengerjaan (operasi) hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik untuk pecahan biasa, desimal, maupun persen.

Menurut Suciati (2020:41) Bilangan pecahan merupakan himpunan bagian dari himpunan bilangan real. Meskipun bentuknya sederhana dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun materi tentang bilangan pecahan khususnya pada penjumlahan bilangan pecahan masih tergolong cukup rumit bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Pecahan adalah suatu bilangan, bagian yang diperhatikan, bila direpresentasikan dalam suatu diagram, biasanya

ditandai dengan arsiran. Bagian ini disebut Pembilang. Bagian dari keseluruhan yang dianggap sebagai satu kesatuan disebut penyebut.

**2.5.1 Jenis-jenis Bilangan Pecahan**

Adapun jenis-jenis bulangan pecahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut:

a) Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang nilainya tidak berubah atau tetap, bahkan jika nilai penyebut dan pembilangnya berbeda. Pecahan senilai dapat diperoleh dengan cara mengalikan atau membagi bilangan penyebut dan pembilang dengan bilangan yang sama, kecuali nol (0).

Contoh pecahan senilai :

1 2 3 4

2 Senilai dengan pecahan 4 , 6 , 8

b) Pecahan bentuk desimal

Pecahan desimal adalah jenis bilangan pecahan yang penyebutnya harus berupa 10 atau kelipatan 10 seperti 100, 1000, 10.000, dan seterusnya. Bentuk desimal adalah pecahan dengan penyebut khusus yang merupakan kebalikan dari bilangan bulat positif. Biasanya ditulis menggunakan koma sebagai pemisah antara bilangan bulat dan desimal. Pecahan desimal mengenal aturan pembulatan angka, dengan aturan seperti ini:

Untuk angka > 5 maka pembulatannya ke atas, misalnya: Contoh: 0,547 dibulatkan jadi 0,55, 0,675 dibulatkan jadi 0,68, 0,976 dibulatkan jadi 0,98 Untuk angka < 5, pembulatannya enggak terjadi pembulatan, misalnya: Contoh: 0,372 dituliskan 0,37, 0,543 dituliskan 0,54, 0,714 dituliskan 0,71

**2.6 Pengimplementasian Kurikulum Merdeka SD**

Kurikulum merdeka merupakan perbaikan sistem pendidikan dan dilaksanakan melalui program sekolah penggerak untuk memajukan mutu pembelajaran di sekolah (Rizki, 2024:37). Menurut BSNP atau Badan Standar Nasional Pendidikan dalam buku Zainuri (2023:1) pengertian kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan bakat dan minat. Sedangkan menurut Kholisdinuka dalam Fitriyah (2022:240) kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan, kondisi lingkungan, dan capaian kompetensi yang menjadi tujuan utama. Untuk mendorong transformasi ini Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mencangkan ke dalam program sekolah penggerak yang nantinya mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka ini. Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel yang berfokus pada muatan dasar dan pengembangan identitas dan kemampuan siswa. Penerapan kurikulum merdeka tidak dilakukan secara besar-besaran sekaligus mengacu pada pedoman yang memberikan keleluasaan bagi sekolah dalam melaksanakan kurikulumnya. Pada jenjang Sekolah Dasar dilakukan pada kelas 1 dan kelas 4. Karena termasuk baru dalam pengimplementasian, sebagai persiapan pelaksanaan Kurikulum Merdeka tentu saja sekolah dan guru perlu mempersiapkan dengan baik dimulai dari memahami struktur Kurikulum Merdeka, asesmen di dalamnya, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, pelaksanaan projek dan lainnya. Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang

lebih luwes, berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan siswa.

Menurut Nafi’ah(2023:6-9) Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Karakteristik utama dari kurikulum merdeka belajar yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah:

1) Pembelajaran berbasis projek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila.

Projek penguatan profil pelajar Pancasila adalah kegiatan kokurikuler berbasis projek yang disusun dan dirancang untuk memperkuat upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai Profil Mahasiswa Pancasila berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan. Penyelenggaraan Proyek Peningkatan Profil Siswa Pancasila terpisah dari kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan, isi, dan proses kegiatan pembelajaran proyek tidak perlu dikaitkan dengan tujuan atau materi ekstrakurikuler. Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi.

Pembelajaran berbasis kompetensi mencakup prinsip-prinsip: (1) Terpusat pada Peserta didik (2) Berfokus pada penguasaan kompetensi, (3) Tujuan pembelajaran spesifik, (4) Penekanan pembelajaran pada unjuk kerja/kinerja, (5) Pembelajaran lebih bersifat individual, (6) Interaksi menggunakan multi metoda: aktif, pemecahan masalah dan kontekstual, (7) Pengajar lebih berfungsi sebagai fasilitator, (8) Berorientasi pada kebutuhan individu, (9) Umpan balik

langsung, (10) Menggunakan modul, (11) Belajar di lapangan (praktek), (12) Kriteria penilaian menggunakan acuan patokan.

2) Fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

Fleksibilitas pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar. Adapun tujuan fleksibilitas dalam kurikulum tersebut adalah untuk menjadikan kurikulum lebih relevan dan siap merespons dinamika lingkungan dan beragam perubahan serta untuk memberikan ruang untuk pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa.

Pada kurikulum merdeka Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa. Diferensiasi adalah Suatu proses belajar mengajar dimana siswa mempelajari konten berdasarkan kemampuan, kesukaan, dan kebutuhan pribadinya sehingga siswa tidak merasa frustasi atau gagal selama proses pembelajaran.

Berbeda dengan Kurikulum 2013, Kurikulum Merdeka didasarkan pada konsep “kemerdekaan belajar”. Artinya, ia memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa untuk berinovasi, belajar mandiri, dan berkreasi, serta menjadikan kebebasan tersebut sebagai penggeraknya, dimulai dari guru. Kurikulum merdeka belajar sendiri sudah diteroboskan oleh Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A selaku Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan yang sifat dari kurikulum tersebut tidak memaksa. Dalam buku Zainuri (2023:32) Kurikulum ini sebenarnya bukannya kurikulum yang baru muncul akan tetapi ia adalah penyempurnaan dari

kurikulum yang lain. Kurikulum tersebut seluruhnya meyakini konsep merdeka belajar secara luas bukan hanya meliputi siswa akan tetapi semua unsur pendidikan yang terdapat di dalamnya. Dalam kurikulum 2013 tidak ada pelajaran TIK, sedangkan di kurikulum merdeka belajar terdapat pelajaran TIK. Beberapa mata pelajaran yang dikembangkan dalam sebuah pelajaran berdasarkan enam komponen sebagai pelajar pancasila ialah:

1. Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.

2. Berkebinekaan global.

3. Bergotong royong.

4. Kreatif.

5. Bernalar kritis.

6. Mandiri.

Suasana pembelajaran menyenangkan, apalagi dengan banyaknya keluhan orang tua dan siswa mengenai pembelajaran yang memerlukan nilai minimal ketuntasan di masa pandemi. Kurikulum Merdeka tidak lagi mensyaratkan tercapainya nilai minimal exit score, namun bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang bermutu dalam rangka melahirkan peserta didik yang berkualitas dengan ciri profil pelajar Pancasila dan kompetensi tenaga kerja Indonesia.

**2.7 Kajian Relevan**

Dari tinjauan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini beberapa penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Diyah Setyorini, Sri Suneki, Muhammad Prayito ,Catur Prasetiawati. 2023.

Media pembelajaran *Wordwall* berbasis teknologi mata Pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan, penggunaan media pembelajaran berbasis game online edukatif seperti *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Hasil dari penggunaan media ini menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan. Metode observasi terhadap wali kelas dan angket kepada siswa juga digunakan untuk menilai minat belajar siswa melalui media *Wordwall*. Dalam hal ini, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game online edukatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Nurul Izma Azizah. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang. hasil proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang kelas V MI Raden Fatah Malang didapatkan kesimpulan sebagaimana berikut ini : Media pembelajaran berbasis *Wordwall* ini dikembangkan dengan beracuan pada model pengembangan borg and gall yang memiliki 10 prosedur untuk pengembangan media tetapi, peneliti hanya berpacu menggunakan 7 proses saja yakni, pengumpulan data; perencanaan; pengembangan produk; uji coba produk; revisi produk; uji lapangan; dan revisi akhir. Pada tahap uji validasi yang ada dalam prosedur pengembangan, media ini menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 88% dari ahli materi, dan 92% dari ahli desain media. Kemudian pada uji

kemenarikan oleh siswa terhadap media ini menunjukkan skor sebesar 94% yang termasuk ke dalam kriteria sangat menarik. Hasil uji coba yang telah dilakukan pada siswa kelas V di MI Raden Fatah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* efektif digunakan dalam proses belajar mengajar, hal tersebut dibuktikan dari peningkatan hasil nilai pre-test adalah 80 sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media rata-rata hasil siswa meningkat menjadi 86.

3. Erlynda Runtut Bela Vista, Fida Chasanatun, Kustini. 2020. Media Game Online *Wordwall* pada mata Pelajaran PPKN. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SD Negeri 1 Bendoagung. Dari data yang diperoleh, terdapat peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 23,08%. Penggunaan media game online *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa yang tadinya hanya 61,53% dalam kategori baik pada siklus I, mengalami peningkatan menjadi 84,61% dalam kategori sangat baik pada siklus II. Observasi langsung juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, di mana siswa memenuhi kriteria indikator minat belajar seperti kebahagiaan, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game online *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

**2.8 Kerangka Berpikir**

Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari kemajuan teknologi, antara lain teknologi komputer dan jaringan internet. Media pembelajaran berbantuan *Wordwall* yang memanfaatkan internet sangat mudah digunakan. Dengan menggunakan media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta menarik minat belajar siswa termasuk pada mata pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* dalam dunia pendidikan saat ini belum banyak digunakan khususnya di SD Swasta IT Cemara Islami Plus. Pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu papam tulis yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibatkan dalam pembelajaran di kelas.

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan. Dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan ini memuat permainan pengejaran labirin untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dalam menggunakan media ini. Dengan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini, siswa diarahkan untuk membentuk kelompok dengan anggota 4-5 orang perkelompok. Dengan media pembelajaran ini, guru tidak perlu menuliskan soal kembali karena sudah divisualkan dalam media. Tiap kelompok mendapatkan kesempatan untuk menjawab soal yang telah ditampilkan dengan waktu yang sudah ditentukan dalam media sesuai dengan tingkat kesulitan soal dan cara menemukan jawaban. Kelompok yang benar menjawab akan mendapat skor point. Oleh karena itu, media pembelajaran

berbantuan *Wordwall* dapat mudah diakses dan membuat pembelajaran tidak monoton dan meningkatkan minat belajar siswa juga sangat efektif digunakan.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi pecahan untk siswa SD kelas IV. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa dalam kehidupan sehari-hari dan tidak membuat siswa terus bosan dalam belajar, baik itu belajar matematika atau belajar mata pelajar lainnya. Oleh karena itu, untuk memberikan gambaran penelitian ini, peneliti merancang kerangka sebagai berikut:

Proses Pembelajaran di Kelas IV

Masalah :

1. Siswa masih memiliki minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran .

3. Guru yang kurang mampu mengkondisikan kelas saat menjelaskan materi.

4. Guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan alat bantu utama papan tulis saja

5. Siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk

meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV

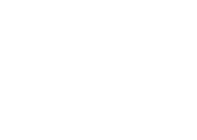
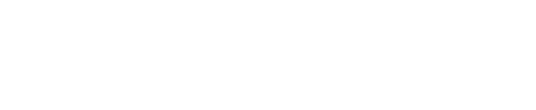
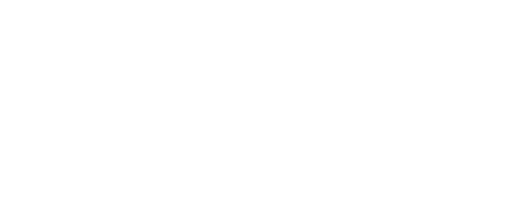
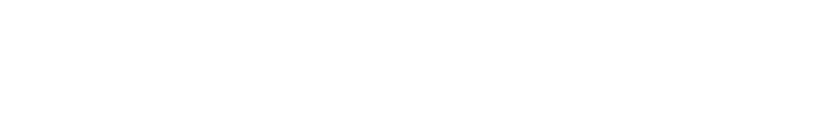
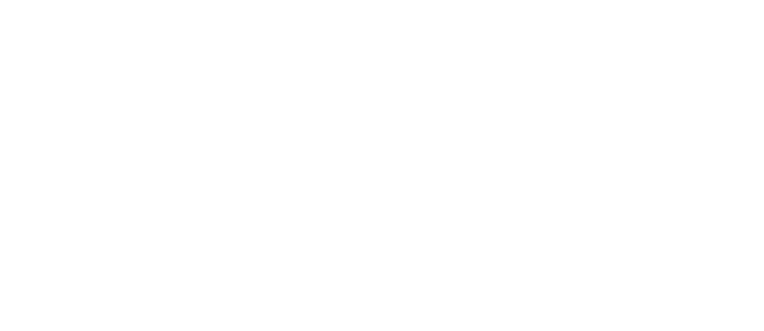
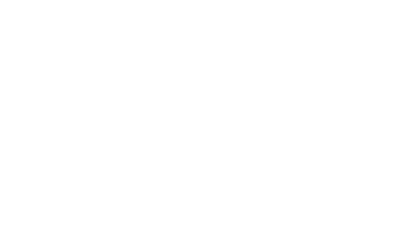
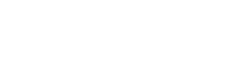
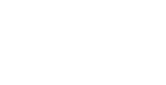
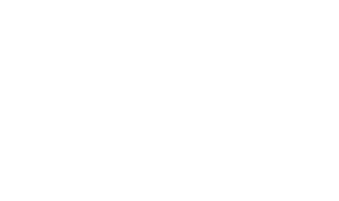
Tahap Pengembangan ADDIE

*Analysys*

1. Analisis Masalah

2. Analisis Kebutuhan

3. Analisis Konten



4. Analisis Perangkat *Hardware* dan

*Software*

*Design*

*Development*

Draf Media Pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV

*Implementation*

Media Pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV

Uji Coba Terbatas

Validasi

Ahli

Revisi

*Evaluation*

Uji Coba diperluas

*Review*

”Media Pembelajaran berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SD Swasta IT Cemara Islami Plus pada materi pecahan”

**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**