

## **Pengembangan Media Wongdadu (*Wordwall* Perang Dunia Kedua) dalam Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan**

**Mochamad Baliq Darmawan<sup>1\*</sup>, Aulia Fitriany, S.Pd., M.Pd.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas PGRI Delta

E-mail: [baliqdarmawanmochamad@gmail.com](mailto:baliqdarmawanmochamad@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Delta

E-mail: [universitaspgridelta.ac.id](mailto:universitaspgridelta.ac.id)

### **Abstract**

Mochamad Baliq Darmawan, NIM 20872010048. 2025. Development of *Wordwall* Media in History Subjects to Increase Student Learning Interest at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Supervisor I: Aulia Fitriany, S.Pd., M.Pd., M.Th.. Supervisor II: Dr. M. Khusni Mubarak, SHI., M.Pd.I. History Education Study Program. Faculty of Education. PGRI Delta University Sidoarjo.

This study aims to: 1.) To determine the development of Wongdadu media (World War II *Wordwall*) at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. 2.) To assess the effectiveness of Wongdadu media development (World War II *Wordwall*) in history learning in encouraging increased student learning interest at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

This study applies the Research and Development (R&D) method. Data were obtained from teaching modules and lesson plans (RPPs), with the research location being Muhammadiyah 3 High School, Tulangan. Data collection techniques included expert validation, questionnaire distribution, direct observation, and document review, all of which were analyzed through effectiveness testing. Data validity was achieved through expert assessment sheets. Data analysis was conducted based on the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of this study indicate that the use of word walls effectively increased student learning interest at Muhammadiyah 3 High School, Tulangan.

**Keywords:** Learning Media, Word Walls, History Subject, Student Learning Interest.

### **Abstrak**

Mochamad Baliq Darmawan, NIM 20872010048. 2025. Pengembangan Media *Wordwall* dalam Mata Pelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Pembimbing I: Aulia Fitriany, S.Pd., M.Pd., M.Th.. Pembimbing II: Dr. M. Khusni Mubarak, SHI., M.Pd.I. Program studi Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Delta Sidoarjo.

Penelitian ini bertujuan untuk 1.) Untuk mengetahui pengembangan media Wongdadu (*Wordwall* Perang Dunia Kedua) di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. 2.) Untuk menilai sejauh mana efektivitas pengembangan media Wongdadu (*Wordwall* Perang Dunia Kedua) dalam pembelajaran sejarah dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D). Data diperoleh dari modul ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dengan lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Teknik pengumpulan data mencakup validasi dari para ahli, penyebaran angket, observasi

langsung, serta telaah dokumen, yang semuanya dianalisis melalui uji efektivitas. Validitas data diperoleh melalui lembar penilaian ahli. Sementara itu, analisis data dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif meningkatkan minat belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Wordwall*, Mata Pelajaran Sejarah, Minat Belajar Siswa.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari dunia pendidikan. Kegiatan ini menjadi elemen krusial yang senantiasa diperbarui untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran menggambarkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan beragam sumber belajar dalam suatu konteks tertentu. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai metode, strategi, serta media pembelajaran. Aktivitas ini dilaksanakan secara sadar dan dirancang secara sistematis agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Melalui pengalaman tersebut, perilaku siswa dapat mengalami perubahan dan perkembangan, baik dari segi jumlah maupun mutu (Fitriany, 2020).

Belajar merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sejak lahir hingga dewasa, individu senantiasa menjalani proses pembelajaran, baik melalui pendidikan formal maupun pengalaman nonformal. Proses ini bertujuan untuk membantu manusia berkembang dan siap menghadapi berbagai tahapan kehidupan dengan lebih baik. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran menjadi aspek sentral yang melibatkan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik, serta didukung oleh penggunaan metode dan media yang sesuai. Seiring kemajuan teknologi, peran teknologi pun semakin signifikan sebagai fondasi utama dalam mendukung proses belajar mengajar agar lebih efisien, menarik, dan inovatif (Wibowo, 2017).

Mata pelajaran sejarah sering dianggap sulit dipahami dan diungkapkan oleh siswa karena materinya banyak berkaitan dengan peristiwa masa lampau, sehingga terasa kurang menarik. Untuk mengatasi tantangan ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar sejarah yang lebih hidup dan menyenangkan. Media ini berfungsi sebagai sarana bantu yang mendukung proses belajar mengajar antara guru dan siswa guna meningkatkan pencapaian belajar. Dengan kemajuan teknologi saat ini, media pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern. Selain merombak pendekatan pembelajaran, perkembangan teknologi juga mendorong lahirnya berbagai jenis media pembelajaran berbasis digital (Amalia Hasanah et al., 2023).

Pendidikan dan manusia merupakan dua elemen yang memiliki hubungan erat dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan menjadi sarana utama dalam upaya meraih masa depan yang lebih baik, didukung oleh kemampuan berpikir dan bernalar manusia. Seiring perkembangan zaman, sistem pendidikan terus mengalami inovasi ke arah yang lebih baik. Peningkatan kualitas pendidikan menjadi prioritas utama, menjadikan peran guru sebagai pendidik sangatlah vital. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah platform digital yang menyediakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Melalui platform ini, guru dapat membuat permainan, kuis, serta berbagai aktivitas edukatif lain yang memudahkan siswa dalam memahami materi secara menarik dan menyenangkan. Beragam aktivitas di

*Wordwall* dapat diakses melalui perangkat digital siswa atau dicetak untuk penggunaan secara luring (Mubarok et al., 2023).

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (RnD), yakni pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan produk atau pengetahuan baru guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam studi ini adalah media pembelajaran berupa Scrapbook yang dirancang dengan integrasi fitur digital. Scrapbook tersebut dilengkapi dengan tautan menuju Google Drive, memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran secara fleksibel kapan saja. Inovasi ini memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengulang materi di luar waktu pembelajaran formal. Dalam pengembangannya, peneliti mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap dijalankan secara terstruktur untuk memastikan media yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Media tersebut kemudian diuji coba pada siswa kelas XI-B2 di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Uji coba ini melibatkan keterlibatan langsung guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil uji coba, media *Wordwall* terbukti dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setelah menggunakan media ini, siswa menunjukkan peningkatan minat yang cukup signifikan terhadap mata pelajaran sejarah. Mereka tampak lebih antusias dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta terlibat aktif dalam setiap sesi permainan. Suasana pembelajaran di kelas pun menjadi lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan pendekatan ceramah konvensional. Guru juga merasakan manfaatnya, karena penyampaian materi menjadi lebih efisien dan menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa.

Guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan *Wordwall*, untuk meninjau sejauh mana media tersebut mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan interaksi di kelas. Berdasarkan penilaian guru, penggunaan media ini mampu memperluas variasi metode pengajaran, mengurangi kebosanan siswa, serta membantu menjelaskan konsep sejarah yang bersifat abstrak melalui aktivitas digital yang menarik dan bersifat kompetitif.

Dari hasil evaluasi, guru merumuskan sejumlah rekomendasi untuk menyempurnakan dan mengembangkan media *Wordwall* ke depannya, antara lain dengan menambahkan variasi jenis permainan, memperbanyak soal, serta memperbaiki tampilan visual agar lebih menarik bagi siswa. Guru juga mengusulkan diadakannya pelatihan bagi rekan guru lainnya guna memaksimalkan pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pendukung pembelajaran. Dengan demikian, hasil evaluasi ini dapat menjadi pijakan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* layak dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Pemanfaatan media ini dapat menjadi salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah.

Integrasi antara elemen permainan dan konten materi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, para guru dianjurkan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa guna menciptakan variasi dalam proses belajar mengajar. Dengan cara ini, ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap sejarah dapat terus ditingkatkan secara konsisten.

## B. Hasil Penelitian

Table 1. Perhitungan Skor

| NO        | ITEM | NILAI    |           |         |       |          |
|-----------|------|----------|-----------|---------|-------|----------|
|           |      | Pre Test | Post Test | Kuesnr. | Sikap | N-gain   |
| 1         | P1   | 30       | 80        | 24      | B     | 71,42857 |
| 2         | P2   | 40       | 80        | 22      | A     | 66,66667 |
| 3         | P3   | 50       | 90        | 24      | A     | 80       |
| 4         | P4   | 50       | 100       | 22      | B     | 100      |
| 5         | P5   | 30       | 80        | 22      | A     | 71,42857 |
| 6         | P6   | 40       | 90        | 24      | B     | 83,33333 |
| 7         | P7   | 40       | 90        | 22      | A     | 83,33333 |
| 8         | P8   | 40       | 80        | 22      | A     | 66,66667 |
| 9         | P9   | 50       | 80        | 24      | A     | 60       |
| 10        | P10  | 50       | 90        | 22      | B     | 80       |
| 11        | P11  | 60       | 90        | 24      | B     | 75       |
| 12        | P12  | 40       | 90        | 24      | A     | 83,33333 |
| 13        | P13  | 50       | 80        | 22      | B     | 60       |
| 14        | P14  | 50       | 90        | 22      | A     | 80       |
| 15        | P15  | 50       | 80        | 22      | B     | 60       |
| 16        | P16  | 60       | 90        | 24      | A     | 75       |
| 17        | P17  | 60       | 80        | 24      | A     | 50       |
| 18        | P18  | 40       | 80        | 22      | A     | 66,66667 |
| 19        | P19  | 40       | 90        | 24      | B     | 83,33333 |
| 20        | P20  | 50       | 90        | 22      | A     | 80       |
| 21        | P21  | 50       | 100       | 24      | A     | 100      |
| 22        | P22  | 60       | 80        | 24      | A     | 50       |
| 23        | P23  | 60       | 80        | 22      | A     | 50       |
| 24        | P24  | 30       | 90        | 22      | B     | 85,71429 |
| 25        | P25  | 30       | 80        | 22      | B     | 71,42857 |
| Rata-Rata |      | 46       | 86        | 22,88   |       | 73,33333 |

### Validasi Media

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

$$P = \frac{43}{45} \times 100\% \\ = 95\%$$

### Validasi Materi

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% \\ = 94\%$$

Berdasarkan analisis data, tingkat validitas media mencapai 95%, sedangkan validitas materi memperoleh skor 94%. Persentase ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi. Hasil tersebut mencerminkan bahwa kualitas media, baik dari segi konten maupun penyajian, telah memenuhi standar penilaian yang berlaku. Dengan demikian, menurut evaluasi para ahli, media pembelajaran yang dibuat peneliti sudah memenuhi kriteria kelayakan dan siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Table 2 Perhitungan Uji efektivitas dan N-Gain

| Uji Efektivitas                                   | N-Gain                                                   |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| $V = \frac{\sum TSe}{\sum TS - max} \times 100\%$ | $V = \frac{PostT - PreT}{Maks - Pre T} \times 100\%$     |
| $V = \frac{22,88}{25} \times 100\% \\ = 91,52$    | $N-Gain = \frac{86 - 46}{100 - 46} \times 100 \\ = 73\%$ |

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor uji efektivitas sebesar 91,52% yang masuk dalam kategori sangat baik, serta nilai N-Gain sebesar 73% yang menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup baik..

### SIMPULAN

Pengembangan media *Wordwall* di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan menunjukkan hasil yang sangat positif dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, khususnya dalam pelajaran sejarah. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Wordwall* mendapatkan skor tinggi dari para ahli media dan materi, yaitu 95% dan 94%, yang menandakan kelayakannya untuk digunakan. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu

alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan masa kini..

Penggunaan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil uji efektivitas dengan skor 91,52%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 73% menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori efektif. Data tersebut mengindikasikan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mendukung peningkatan minat dan pemahaman siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Fitriany. (2020). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia Melalui Media Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(2), 192–198. <https://doi.org/10.51836/je.v6i2.150>
- Mubarok, M. K., Zahro, F., Wulan, B. R. S., & Andjarani, E. W. (2023). Pengembangan Permainan Multiply Cards Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas V Mi Nu Tenggulunan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 15–23. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4072>
- Wibowo. (2017). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Media Audio Visual Berbasis Keragaman Budaya di Program Studi PGSD STKIP PGRI Sidoarjo. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 45–52.

