

Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Dengan Materi Pertempuran 10 November 1945 Di Surabaya Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik Di Kelas XI SMA Negeri 5 Madiun

Bella Merly Farohmatul Ummah^{a,*}, Yudi Hartono^b, Siti Nurkholipah^c

^aBella Merly Farohmatul Ummah, Madiun

^bYudi Hartono, Madiun

^cSiti Nurkholipah, Madiun

*bellamerly77@gmail.com

Abstract

Learning media is something that is very necessary to convey and receive the material being discussed. In this article, researchers develop a wordwall learning media that is based on an analysis of the needs and potential that exist at SMA Negeri 5 Madiun. The research method used was Classroom Action Research (PTK). The subjects in this research were class XI students at SMA Negeri 5 Madiun. Data collection instruments include observations and interviews with students. The wordwall media created by researchers contains material content about the Battle of 10 November 1945 in Surabaya. The aim of this research is to increase student involvement in learning history in the classroom. The research results show that the Wordwall media implemented with students is effective in increasing student involvement. The use of wordwall media significantly increases students' interest in learning history. Students revealed that the wordwall's interactive features support learning to be more interesting and enjoyable, and help students to deepen material about the battle of 10 November 1945 more easily. Observations also show an increase in student participation and involvement in learning activities. The implementation of Wordwall media not only helps students understand historical material in more depth, but also trains critical, logical and creative thinking skills. Based on the research results, it is hoped that Wordwall media can be used as an alternative in history learning to create a more interactive and enjoyable learning experience.

Keywords : Learning Media; Wordwall; Student involvement; Battle of 10 November 1945.

Abstrak

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan untuk menyampaikan dan menerima materi yang sedang dibahas. Dalam artikel ini, Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *wordwall* yang didasarkan pada analisis kebutuhan serta potensi yang ada di SMA Negeri 5 Madiun. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Madiun. Instrumen pengumpulan data meliputi Observasi dan wawancara terhadap peserta didik. Media *wordwall* yang dibuat oleh peneliti berisi konten materi tentang Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall yang di implementasikan kepada peserta didik efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media *wordwall* secara signifikan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Peserta didik mengungkapkan bahwasannya fitur-fitur interaktif *wordwall* mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu peserta didik untuk memperdalam materi mengenai pertempuran 10 November 1945 dengan lebih mudah. Observasi juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Implementasi media Wordwall tidak hanya membantu peserta didik memahami materi sejarah secara lebih mendalam, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan media Wordwall bisa digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Wordwall; Keterlibatan peserta didik; Pertempuran 10 November 1945.

1. Pendahuluan

Sejarah Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama didalam Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum Merdeka pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Idealnya Pembelajaran Sejarah dilaksanakan bukan untuk menghafalkan materi melainkan untuk memberikan sebuah contoh

pengimplementasikan profil pelajar pancasila yang sudah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Amril, Yulia Darniyanti, 2023). Untuk itu pendidik sejarah harus memiliki kemampuan untuk menciptakan kreativitas dan inovasi dalam melatih kompetensi mengajar dan menciptakan media pembelajaran yang memberikan

motivasi dan dorongan bagi peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi sejarah (Irawan, 2019). Namun, didalam pembelajaran sejarah tentunya tidak terlepas dari adanya suatu permasalahan yang ada. Oleh sebab itu, untuk menganalisis permasalahan tersebut peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap salah satu pendidik sejarah kelas XI SMA Negeri 5 Madiun terkait analisis kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu pendidik sejarah dan observasi awal di SMA Negeri 5 Madiun, diketahui beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran Sejarah seperti media pembelajaran sejarah belum bervariasi dan terkesan sangat membosankan. Selain itu menurut hasil observasi yang dilakukan oleh pendidik SMA Negeri 5 Madiun mayoritas anak kelas XI memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Tipe belajar peserta didik visual adalah peserta didik yang dalam proses pembelajarannya mengandalkan pengelihatian dengan Indera mata (Hasan, 2021). Berdasarkan analisis tersebut kelas XI membutuhkan cara pemecahan masalah dengan menggunakan media pembelajaran agar lebih terlibat dalam pembelajaran Sejarah (Dinda Fabella Mulyana Putri, Masrutul Mahmudah, 2024).

Pertempuran 10 November 1945 merupakan peristiwa bersejarah yang ada di Indonesia. Peristiwa ini dikenal dengan sebutan hari Pahlawan karena bukan hanya dari rakyat Surabaya saja melainkan rakyat dari berbagai daerah berkumpul untuk melakukan perlawanan terhadap bangsa Penjajah yaitu Inggris yang datang ke wilayah Surabaya. Pertempuran 10 November 1945 merupakan salah satu materi yang ada pada kelas XI, alasan peneliti memilih materi ini yaitu dalam kurikulum Merdeka peserta didik harus mampu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila. Dengan adanya hal tersebut peneliti ingin peserta didik mampu memiliki rasa nasionalisme dan semangat pejuang seperti pahlawan (Hasan, 2021). Selain itu, diharapkan peserta didik memiliki rasa toleransi dan juga menghargai jasa para pahlawan yang sudah berjuang dei bangsa Indonesia (Olisna et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah Wordwall, sebuah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat dan berbagi berbagai jenis permainan pendidikan interaktif (Rima latifa, 2024). Wordwall tidak hanya mendukung keterlibatan aktif peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan media Wordwall sebagai alat bantu dalam mengajar sejarah Pertempuran 10 November 1945 di Indonesia. *Wordwall* merupakan game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Pada media pembelajaran ini banyak fitur-fitur yang menonjol yang menarik dan mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik dan juga memungkinkan untuk menciptakan aktivitas interaktif. Fitur tersebut berupa teka teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Kelebihan *wordwall* ini banyaknya template yang dapat disesuaikan. Hal ini tentunya mempermudah

pendidik untuk memilih fitur template yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Mengingat pentingnya suatu pendidikan, khususnya pada pendidikan Sejarah, maka proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan suatu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. (Hasan, 2021).

Melalui pengembangan dan penerapan media Wordwall, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik semangat juang para pahlawan demi membela bangsa Indonesia, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik dalam proses berjuang di era sekarang ini. Peserta didik di harap mampu menyeimbangkan kehidupan era digital dengan keterampilan yang dimilikinya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengajaran sejarah dengan pendekatan berbasis teknologi yang inovatif (Silvia & , I Wayan Widiana, 2021).

2. Kajian Literatur

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang menunjukkan kemenarikan wordwall untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh, Khusnul (2018) dengan judul "*Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*" Dimana hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 42,11% pada pra silklus meningkat menjadi 76,31% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 34,20% setelah implementasi penggunaan media word wall. Peningkatan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi pada siklus II dimana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa naik menjadi 86,84%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media menarik dan dapat dikatakan mampu membawa perubahan pada pembelajaran dikelas. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Surahmawan,dkk (2021) dengan judul "*Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia*" dalam Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web yang telah tervalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Dari hasil angket uji coba yang telah tervalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media tersebut menunjukkan hasil pada aspek materi menunjukkan kelayakan uji coba dengan presentase sebesar 86,67%, aspek desain dengan presentase sebesar 90%, dan pada aspek media menghasilkan presentase sebesar 85% (Kurniastuti, Dina, 2024). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan predikat sangat baik pada setiap aspeknya (Sabrina Ramadhania, 2022).

3. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research yang dilakukan selama 2 siklus dengan masing-masing

siklus terdiri dari 2 pertemuan tatap muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Susilowati, 2018). Model yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang dalam memiliki alur penelitian sebagai berikut: (1) Perencanaan (*plan*); (2) Melaksanakan tindakan (*act*); (3) Melaksanakan pengamatan (*observe*); (4) Mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) (Arikunto, 2010). Subjek Penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 5 Madiun. Jenis data yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil pengisian pertanyaan dan pernyataan angket terbuka tentang penilaian produk, observasi, hasil wawancara dan siklus yang dilakukan selama 2 kali di kelas dengan peserta didik mengenai kemenarikan media wordwall sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik (Adabiah & Chandra, 2024). Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari perhitungan statistik yang didapatkan dari angket. Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari berbagai penilaian oleh ahli materi, ahli media sekaligus peserta didik mengenai produk media pembelajaran *wordwall* pada materi "Sejarah Pertempuran 10 November 1945" untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan produk. (Yusuf et.al, 2024).

Teknik Analisis data kuantitatif didapatkan dari poin penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan juga uji coba produk oleh peserta didik. Analisis data tersebut menggunakan *Skala Likert* (Sudaryono, dkk., 2013:49) Peneliti menggunakan hasil dari skala tipe ini dengan skor 1-4. Hasil Analisis ini digunakan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan dengan cara memberikan angket berupa pertanyaan dan pernyataan yang dijawab oleh responden yang mengacu pada rumus dari Akbar (2013:82) yakni sebagai berikut:

$$V = \frac{T}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Hasil uji validasi dalam bentuk persentase (%)
Tse : Jumlah skor keseluruhan dari validator
Tsh : Jumlah skor maksimal dari keseluruhan item
100% : Konstanta
Untuk mengetahui seberapa kelayakan materi dan media yang telah diuji, dapat dilihat dari kriteria di bawah ini:

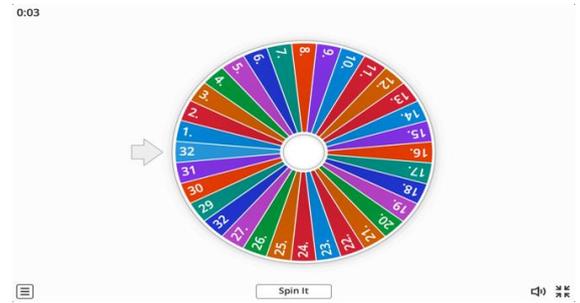
Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media

Tingkat Presentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
------------------------	--------------------	------------

80% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
66% - 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
56% - 65%	Kurang Valid	Revisi
40% - 55%	Tidak Valid	Revisi

Sumber : (Arikunto, 2004:19)

4. Hasil dan Pembahasan



Gambar 1.1 : Media Wordwall sebagai alat acak peserta didik



Gambar 1.2 : Media Wordwall materi Pertempuran 10 November 1945

Observasi : Melalui Observasi Peserta didik membutuhkan media untuk meningkatkan keterlibatan pembelajaran Sejarah di kelas
Wawancara : Melalui hasil wawancara kelayakan dan Kemenarikan wordwall untuk pembelajaran Sejarah materi Pertempuran 10 November 1945 sangat layak dan menarik.

Tabel 2. Ahli Media

Validator	Rata-rata presentase(%)	Keterangan
Ahli Media	96,5(%)	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Media (2024)

Tabel 3. Ahli Materi

Validator	Rata-rata presentase(%)	Keterangan
Ahli Materi	92,0(%)	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Materi (2024)

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk Siklus 1

Uji Coba Produk	Rata-rata presentase(%)	Keterangan
Siklus 1	88,0(%)	Sangat Valid

Sumber : Hasil Angket Siklus 1 (2024)

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk Siklus 2

Uji Coba Produk	Rata-rata Presentase(%)	Keterangan
Siklus 2	95,5(%)	Sangat Valid

Peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu mengadakan observasi dan wawancara terkait kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu Kelas XI SMA Negeri 5 Madiun. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal peserta didik yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini sesuai yang diharapkan dan mampu mengakomodir atau menjadi solusi dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut bawasannya ditemukan permasalahan yaitu kurang menariknya media pembelajaran sejarah yang diimplementasikan di Kelas, dan peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sedangkan kurikulum yang diterapkan pada sekolah tersebut yaitu kurikulum merdeka yang pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Pada pra siklus peneliti belum memanfaatkan media wordwall. Pada tahap ini peneliti murni melakukan observasi untuk mengamati masalah yang dominan muncul di kelas tersebut terkait pembelajaran sejarah. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah perlu ditingkatkan. Media wordwall pada kali ini diteliti oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah media wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk mengakomodir peserta didik dalam keterlibatan pembelajaran di kelas dengan materi Pertempuran 10 November 1945.

Media wordwall yang dibuat oleh peneliti memberikan manfaat bagi peserta didik yaitu mampu melatih keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, peserta didik juga lebih antusias dalam belajar dan meningkatkan keterampilan digital (Hartutik, 2024). Media wordwall yang dibuat oleh peneliti berbentuk **Random Wheel** (Roda Acak), menggunakan roda berputar untuk memilih pertanyaan secara acak mengenai materi Pertempuran 10 November 1945. Penggunaan wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif (Amlil, Yulia Darniyanti, 2023). Dengan menampilkan wordwall sederhana sudah dapat menarik minat peserta didik saat mereka memasuki kelas, Media wordwall dapat mengirimkan pesan bahwa materi tersebut penting dan harus dikuasai. Juga, tampilan wordwall yang seringkali menggunakan warna, desain, dan karya seni yang menarik mampu menyedot perhatian peserta didik akan materi yang sedang dipelajari (Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, 2024).

Kelayakan dan kemenarikan media wordwall ini terletak pada fungsi ganda media wordwall. Selain berfungsi sebagai media utama pada saat pembelajaran, media wordwall juga tetap berfungsi sebagai media bantu belajar mandiri peserta didik di luar jam belajar (Rindiantika, 2022). Manfaat lain dari word wall adalah bahwa mereka menyediakan referensi untuk peserta didik dalam belajar (Bukowiecki, 2006; Cunningham, 2000; Dykes & Thomas, 2010; Jasmine & Schiesl, 2009; McNeal, 2004; Rycik, 2002). Selain itu, media wordwall dalam pengimplementasiannya dapat melatih keaktifan dan juga keterlibatan peserta didik untuk memecahkan masalah akan mata pelajaran sejarah karena fitur-fiturnya yang menarik (Wahdania Misliyanti, Adnan, 2023).

Pengulangan secara visual pada wordwall bertujuan untuk membuat peserta didik lebih sering terekspose ke materi pembelajaran sejarah. Pada saat peserta didik mencari referensi materi, word wall membantu mereka mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Dengan media yang menampilkan materi pembelajaran yang dapat dilihat peserta didik setiap waktu akan dapat menciptakan proses belajar secara tidak sengaja (unconscious learning) (Rima latifa, 2024). Dengan demikian akan terjadi proses belajar meskipun bukan pada saat jam belajar. Faktor lain yang menyebabkan media wordwall dapat melatih keterlibatan peserta didik adalah media wordwall memiliki sifat interaktif. Wordwall adalah sebuah media yang sangat baik untuk menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar, dan penguatan visual yang melekat pada wordwall merupakan sebuah keuntungan (Rindiantika, 2022). Wordwall menyediakan lebih dari sekedar penguatan visual dari informasi yang dipelajari; mereka dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik (Cunningham, 2000; Ganz, 2008; Harmon, et al., 2009). Cunningham (2000) menyatakan bahwa guru tidak boleh hanya menampilkan kata-kata di dinding dan menginstruksikan peserta didik untuk melihatnya. Dia menyatakan bahwa guru harus konsisten mengacu pada wordwall dan mengajar secara interaktif dengan menggunakan beberapa modalitas untuk berbagai karakteristik yang dimiliki peserta didik (Wahdania Misliyanti, Adnan, 2023).

Dalam penelitian ini, penyertaan kuis sejarah dengan materi Pertempuran 10 November 1945 untuk dikerjakan di luar pembelajaran beserta materi yang diajarkan membuat media word wall menjadi media yang bisa diajak interaksi bagi peserta didik untuk menyelesaikan kuis tersebut. Beberapa penelitian telah menunjukkan, menampilkan word wall tidak seefektif berinteraksi dengannya. Konsekuensinya, word wall yang interaktif memberikan kesempatan untuk menggabungkan penggunaan strategi instruksional pembelajaran yang efektif (Chamdani & Lestari, 2024). Manfaat dari penggunaan media wordwall yaitu, (1) kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, (2) sikap peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, (3) keaktifan peserta didik dalam diskusi pada saat pelaksanaan pembelajaran, (4) kemenarikan dan interaksi peserta didik dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri dengan membuat media wordwall, dan (5)

kemandirian peserta didik pada saat dilakukan evaluasi pembelajaran (Hartutik, 2024).

Analisis hasil Uji Coba Produk pada ahli media mendapatkan hasil rata-rata presentase 96,5% dimana dalam pencapaian skor tersebut sudah sangat optimal dan masuk dalam kategori sangat valid/layak. Kemudian, Analisis hasil Uji Coba Produk pada ahli materi mendapatkan hasil rata-rata presentase 92,0% dimana dalam pencapaian skor tersebut sudah sangat optimal dan masuk dalam kategori sangat valid/layak. Tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada Siklus I terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya. Analisis hasil dari Siklus I mendapatkan hasil rata-rata dalam kategori sangat baik/layak dengan perolehan 88,0% (Olisna et al., 2022). Pencapaian skor tersebut sudah sangat optimal namun ada satu indikator yang masuk dalam kategori rendah, yaitu indikator 4 yang berkenaan dengan aspek interaksi peserta didik dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri. Berdasarkan refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I yang diambil berdasarkan catatan lapangan, penyebabnya interaksi peserta didik dengan media dalam menyelesaikan tugas mandiri mereka yang berupa kuis dengan menggunakan media wordwall adalah guru kurang menerangkan cara kerja penggunaan media secara komprehensif sehingga kurang dipahami oleh peserta didik (Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, 2024).

Pada Uji Coba Produk siklus II terjadi peningkatan aktifitas peserta didik dengan memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi pada semua indikator dimana skor yang diperoleh setiap indikator antara tinggi dan sangat tinggi. Kenaikan paling signifikan terjadi pada indikator 4 yang berkenaan dengan aspek interaksi peserta didik dengan media pada saat penyelesaian tugas belajar mandiri, yang awalnya mendapatkan skor 88,0% berubah menjadi 95,5%.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap peserta didik mayoritas peserta didik suka dan senang apabila pembelajaran menggunakan media Wordwall. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan, keaktifan, dan cara berpikir kritis untuk menghadapi tantangan di era digital (Wahdania Misliyanti, Adnan, 2023). Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung keterlibatan peserta didik. Selain itu, Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran sejarah dengan Materi Pertempuran 10 November 1945 dapat digunakan sebagai cara yang tepat untuk mengakomodir peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Dengan perolehan dari ahli media dengan presentase 96,5 (%), ahli materi dengan presentase 92,0(%), uji coba pada siklus 1 dengan presentase 88,0(%), dan uji coba produk pada siklus 2 mendapatkan presentase 95,5(%) media ini dapat dikatakan valid dan layak serta meningkatkan keterlibatan peserta didik, selain itu media ini dapat mengakomodir kasus yang dialami pendidik yaitu pembelajaran yang membosankan di kelas. Media

ini tidak monoton dan peserta didik mampu terlibat aktif dalam penggunaannya (Renata Christa Agustina, 2022)

Ucapan Terima Kasih

Selesainya penelitian ini tidak lepas dari doa, bantuan, dukungan serta bimbingan dari beberapa pihak, sehingga peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada

Pertama, Ibu Wahyu Setia Budi, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 5 Madiun

Kedua, Ibu Siti Nurkholipah S.Pd selaku Guru Sejarah SMA Negeri 5 Madiun dan,

Peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Madiun yang sudah memberikan waktu luangnya untuk terlibat dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adabiah, R., & Chandra. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENYUKSESKAN PEMBELAJARAN MAJAS DI SEKOLAH DASAR. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1, 15.
- Amril, Yulia Darniyanti, D. R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada MataPelajaran IpaKelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 15.
- Chamdani, A. M., & Lestari, A. S. B. (2024). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Gameshow Quiz Wordwall pada Materi Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 7.
- Dinda Fabella Mulyana Putri, Masrurrotul Mahmudah, L. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DIKELAS V SDN 2 MARGA MULYA. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4, 10.
- Hartutik, R. A. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. : *Jurnal Kependidikan*, 3, 15.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In M. P. Dr. Fatma Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (Issue Mei). Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Irawan, V. W. E. (2019). Peranan Kecerdasan Spiritual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. In *Munaqasyah Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 1, Issue 1).
- Kurniastuti, Dina, S. W. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. : *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2, 12.

- Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, S. K. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4, 8.
- Olisna, M. Z., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 9.
- Renata Christa Agustina, H. D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bucergam untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 9.
- Rima latifa, R. M. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran INteraktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Journal Of Social Science Research*, 4, 15.
- Rindiantika, Y. (2022). MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN PEMANFAATAN MEDIA WORD WALL: KAJIAN TEORI. *Jurnal Intelegensia*, 7, 10.
- Sabrina Ramadhania, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio*, 8, 6.
- Silvia, K. S., & , I Wayan Widiana, D. G. F. W. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8.
- Wahdania Misliyanti, Adnan, A. H. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5, 7.
- Yusuf, Nidia Wulan Sari, Indah Merakati, Triani Prata Pertiwi, Archristhea Amahoru, A. Y. V. (2024). Manajemen Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Pelatihan Media Pembelajaran Wordwall. *Journal of Human And Education*, 4, 5.