

ABSTRAK

Halawa, Putra Mei Anugrah. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 3 Huruna. Skripsi. Pembimbing Yakin Niat Telaumbanua, S.Pd., M.Pd

Berdasarkan penelitian di SMP Negeri 3 Huruna, minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII masih rendah. Selain itu, kegiatan belajar mengajar belum memanfaatkan media berbasis teknologi dan waktu pelajaran terbatas. Untuk mengatasi masalah ini, digunakan aplikasi gamifikasi **Wordwall** sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pengembangan **ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket dan tes hasil belajar. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif (komentar) dan kuantitatif (hasil angket dan tes).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall **valid** (berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media), **praktis** (90,4% dari siswa dan 93,6% dari guru), dan **efektif** (meningkatkan minat belajar sebesar 93,84% dan hasil belajar dengan rata-rata 71, serta ketuntasan klasikal 89,28%). Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan ini terbukti berhasil mencapai tujuan penelitian.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Wordwall*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Halawa, Putra Mei Anugrah. 2025. *Development of Mathematics Learning Media Using Wordwall to Improve Students' Interest and Learning Outcomes at SMP Negeri 3 Huruna*. Thesis. Supervisor Yakin Niat Telaumbanua, S.Pd., M.Pd

Based on research at SMP Negeri 3 Huruna, eighth-grade students' interest in and learning outcomes in mathematics are still low. Furthermore, teaching and learning activities do not utilize technology-based media, and lesson time is limited. To address this issue, the Wordwall gamification application was used as a learning medium.

This research aims to develop valid, practical, and effective media to improve student interest and learning outcomes. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model, the research instruments used included questionnaires and learning outcome tests. Data collected were both qualitative (comments) and quantitative (questionnaire and test results).

The results showed that the Wordwall learning medium was valid (based on validation by material, language, and media experts), practical (90.4% of students and 93.6% of teachers), and effective (increasing learning interest by 93.84% and learning outcomes by an average of 71%, with a classical mastery score of 89.28%). Thus, the developed learning medium successfully achieved the research objectives.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Learning Interest, Learning Outcomes.