

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berpikir kreatif yakni bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi pada abad 21 ini pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak hanya sekedar menjelaskan apa yang dipikirkan guru, tetapi lebih bagaimana guru itu bisa memberikan pembelajaran yang bermakna sehingga mampu menguasai keterampilan kritis, kreatif, keterampilan berpikir, dan keterampilan proses. Kemampuan berpikir kreatif juga berguna untuk peserta didik dalam menjalani kehidupan dan menjawab persoalan yang dihadapi pada kehidupan. Jadi penting bagi peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif (Wardani et al., 2022).

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dimiliki oleh peserta didik, dengan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya seorang peserta didik akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang sedang ia hadapi (Hidayah, 2021). Berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas individu untuk memperoleh serangkaian ide-ide yang baru dan orisinal dari konsep pengalaman dan pengetahuan yang telah didapatkan ide atau gagasan yang baru inilah yang akan memunculkan berbagai macam solusi alternatif dalam memecahkan masalah (Aji Singgih, 2024).

Dalam Islam kreatifitas merupakan wujud dari orang berpikir sebagaimana dinyatakan dalam Q.S Al-Baqarah (2): 219, seperti berikut:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ

□Artinya: “Mereka menanyakan kepadamu (Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduaannya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar daripada manfaatnya.” Dan mereka menanyakan kepadamu (tentang0 apa yang 9harus) mereka infakkan. Katakanlah “Kelebihan (dari apa yang diperlukan).” Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu memikirkan” (Q.S Al-Baqarah (2):219).

Menurut Syeikh Muhammad Ali Ash-Shabuni dalam karyanya menjelaskan bahwa minum khamr dan berjudi itu berdosa besar dan menimbulkan bahaya yang besar. Karena hilangnya kesadaran akal dan hilangnya harta dan kerentanan badan terhadap kebinasaan karena khamr serta dampak kehancuran rumah tangga yang diakibatkan oleh judi dan kerusakan keluarga. Mereka bertanya kepadamu apa yang mereka infaqkan dari harta mereka dan apa yang mereka tinggalkan? Katakan kepada mereka infakkan kelebihan dan tambahan sesuai dengan kelapangan dan kemudahanmu dimana itu melebihi kebutuhanmu dan kebutuhan orang-orang yang berada dalam tanggunganmu. Demikian pula sebagai bentuk kebijaksanaan Allah bahwa Dia menjelaskan kepadamu manfaat dan mudarat, serta menuntunmu kepada yang memberikan kebaikan dan kebahagiaan bagimu agar kamu memikirkan tentang perkara dunia dan akhirat, sehingga kamu pun menyadari bahwa dunia itu fana, dan akhirat itu kekal. Oleh karena itu kamu pun berbuat amal untuk akhirat. Orang cerdas adalah yang mengutamakan yang kekal di banding yang fana (Ash-Shabuni, 2016).

Pada ayat diatas, Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk mengolah apa yang sudah Allah SWT ciptakan kepadanya dengan cara berpikir karena, manusia diberi akal untuk mengasah otak. Dengan manusia berusaha menggunakan akalnya, itu adalah perintah yang sudah ditetapkan Allah agar manusia dapat berkembang (Wahidar, 2018).

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif ini sangat perlu dikembangkan pada proses pembelajaran agar peserta didik mampu menemukan dan menentukan suatu hal yang baru dalam menghadapi persoalan serta mampu menemukan banyak kemungkinan jawaban dari

persoalan tersebut, dengan dibekali kemampuan berpikir kreatif ini peserta didik mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik dalam pembelajaran perlu diperhatikan salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, contohnya peserta didik mampu menghubungkan antara yang mereka pelajari dengan kehidupan sehari-hari. Karena materi yang diajarkan dalam Bahasa Indonesia sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa sesungguhnya memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik, khususnya dalam hal berkomunikasi. Bahasa sendiri merupakan sebuah fitrah yang diberi oleh Tuhan kepada manusia, dimana tanpa bahasa manusia tidak bisa berinteraksi dengan sesamanya (Boty, 2018).

Pada kenyataanya kemampuan berpikir kreatif lulusan tingkat Sekolah Dasar masih rendah, tidak semua peserta didik muncul sebagai pribadi yang kreatif tapi ada juga yang kurang kreatif (Nada, I, Utaminingsih, S. & Ardianti, 2018). Hasil penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kemampuan berpikir peserta didik hanya mencapai rata-rata 13,3% dengan presentase ketuntasan 32,2% (Irma Cintia, Nichen 2018).

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama masa pratek pengalaman lapangan (PPL) yang dilaksanakan awal juli sampai desember 2023 di MIN 6 Pesisir Selatan bahwasanya hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih rendah. Selain itu, motivasi belajar peserta didik untuk menguasai pembelajaran yang lebih baik belum seperti yang diharapkan oleh pendidik dikarenakan pembelajaran menggunakan model ekspositori dengan metode ceramah yang dilakukan secara monoton dan penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang. Hal ini didukung dengan hasil wawancara pada tanggal 23 April 2024 dengan guru kelas V MIN 6 Pesisir Selatan Bapak Oki Eka Putra, S.Pd, yang dapat peneliti simpulkan yaitu:

“Kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah dikarenakan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik takut untuk menanyakan pelajaran yang belum dipahami. Dalam proses pembelajaran di sekolah pendidik memberikan soal ulangan yang sama dari contoh soal yang pernah dibahas di buku catatan, sehingga karakter peserta didik yang muncul hanya mempersiapkan diri untuk menghafal dan belajar apa yang sudah dijelaskan oleh pendidik saja. Peserta didik cenderung malas mengerjakan soal yang menurut mereka sulit dan sedikit berbeda dengan contoh soal untuk dipecahkan karena peserta didik tidak terbiasa dilatih dan diarahkan untuk berpikir kreatif. Selain itu, media pembelajaran yang jarang digunakan sehingga kurangnya antusias dari peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi” (Oki Eka Putra, 2023).

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Diantaranya faktor pendidik dan peserta didik. Pembelajaran yang masih berorientasi secara sepihak yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, kurang diberdayakan atau dilibatkan secara maksimal. Peserta didik kurang sekali dalam proses pembelajaran diberikan keleluasaan untuk bereksplorasi untuk menganalisis atau menyelesaikan masalah secara kelompok maupun individual sehingga peserta didik tidak dirangsang dalam berfikir kreatif yang mengakibatkan peserta didik tidak terbiasa berpikir bermacam-macam arah (Rajagukguk, K, 2021). Variasi model yang digunakan sedikit seperti model ekspositori dan metode yang digunakan yaitu dominan ceramah. Dalam pembelajaran pendidik kurang optimal dalam memanfaatkan media. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan kurang optimal karena selama ini pendidik hanya menggunakan media buku dan gambar sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta membuat peserta didik kesulitan dalam pemahaman (Nadia, 2021).

Kondisi pembelajaran seperti itu tentu sangat tidak tepat jika sampai saat ini masih ada dan berlangsung di sekolah-sekolah. Kondisi semacam itu dapat menghambat perkembangan pola berpikir peserta didik, sehingga dapat menurunkan daya kreativitas peserta didik, terutama ketika menghadapi masalah sosial non rutin. Kemampuan berpikir kreatif akan tumbuh dan berkembang seiring berkembangnya suasana, kebiasaan dan

strategi belajar mengajar yang dilandasi pemahaman tentang kreativitas dan unsur-unsur yang mempengaruhinya.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya kemampuan berpikir kreatif dari pendidik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berpikir kreatif peserta didik akan muncul, apabila pendidik sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan yang berpikir kreatif yang memadai. Materi pelajaran yang sudah disusun dalam silabus, hendaknya dikembangkan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan Bahasa Indonesia yang sesungguhnya (Sulistiyati, D. M Wahyaningsih, S ., & Wijania, I, 2021).

Dari permasalahan tersebut, perlu adanya upaya perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukan pendidik selama ini agar peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar yang meningkat. Mengingat kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran, maka peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dengan menerapkan kebebasan pembelajaran dari Montessori.

Menurut Montessori kebebasan peserta didik merupakan kepentingan bersama, peserta didik dibebaskan melakukan hal yang diinginkan sedangkan guru memiliki tugas untuk mengamati hal yang dilakukan peserta didik. Kebebasan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya bermain dalam kelompok kecil, melatih gerak motorik serta kreativitas (Ghasya, 2017).

Selain itu pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat dilakukan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran bertujuan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan.

Peneliti yang membahas tentang pengembangan media dilakukan oleh Muhammad Ilham dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Erawu Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah 19 Lamongan (Masruroh, 2022). Menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif, selanjutnya penelitian oleh Muhammad Ilham dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Cinta Indonesia Sekolah Dasar (Ilham, 2024). berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah.

Maka dari itu perlu diadakannya sebuah pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan ialah media pembelajaran berbasis *wordwall*. Selain belum banyak dijumpai media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui sebuah *platform* media social bagi guru dan peserta didik yang berfungsi untuk berbagai ide file agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik, dengan adanya media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Waroh, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya. Rencana dalam pembelajaran di kelas perlu untuk dibuat terlebih dahulu agar sesuai dengan kurikulum, silabus dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk itu menetapkan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Memilih bahan ajar yang relevan, media pembelajaran dan penilaian harus disesuaikan dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia.

Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi Bahasa Indonesia yang diajarkan membuat seorang guru harus memberikan media pembelajaran yang menarik, dengan hal ini dapat memberikan minat belajar pada diri peserta didik, kebanyakan pembelajaran yang disampaikan guru hanya dengan metode ceramah sehingga peserta

didik merasa bosan dan itu menyebabkan kurang menariknya minat belajar peserta didik yang akhirnya akan mempengaruhi kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Untuk itu, media pembelajaran yang baik dan cocok untuk peserta didik harus dipilih dengan baik oleh seorang guru.

Sedangkan pemilihan media pembelajaran Berbasis *Wordwall* adalah berdasarkan faktor kurang optimalnya penggunaan media sehingga membuat kemampuan berpikir kreatif peserta didik kurang dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V belum optimal, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Pemilihan media *wordwall* sebagai aplikasi untuk memanfaatkan *E-learning* didasarkan pada kemajuan teknologi yang semakin maju (Ersoz dkk., 2017), dan media *wordwall* ini dapat diakses Ketika peserta didik sedang dirumah atau guru tidak bisa hadir untuk mengajar serta memudahkan gur dan peserta didik dalam penunjang pembelajaran secara elektronik seiring perkembangan zaman (Nurdani, 2016).

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Wahyu Siti Juliana, 2020).

Wordwall dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan Inggris. Aplikasi ini tidak berbayar untuk lima pilihan template. Hal yang paling menarik dari aplikasi *wordwall* ini banyak fitur-fitur game dan dapat dimainkan secara online. *wordwall* dapat diakses dimana saja baik itu dengan *handphone* atau komputer melalui tautan link *website* www.wordwall.net tanpa *download*, cukup klik link *website* maka secara otomatis

akan langsung masuk kedalam *wordwall* dengan bantuan jaringan internet. Dengan menggunakan *wordwall* sebagai media untuk mengerjakan kuis atau soal-soal, maka dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran apalagi jika ditambahkan reward saat mengerjakan kuis-kuis tersebut karena didalam *wordwall* terdapat *leaderboard* atau papan peringkat untuk melihat ranking siswa saat mengerjakan kuis di *wordwall*. *WordWall* dapat digunakan bagi tingkat dasar sampai tingkat yang lebih tinggi. *Wordwall* memiliki kelebihan yaitu siswa dapat bermain sambil belajar dengan teman-temannya baik secara individu maupun kelompok (Mawar Alfani Nisa dan Ratnawati Susanto., 2022).

Penelitian lain juga sudah melakukan usaha untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan media *wordwall*, diantaranya penelitian oleh (Widianti, 2022) tentang Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-*Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD, menunjukkan bahwa menggunakan *wordwall* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V MIN 6 Pesisir Selatan.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik seperti kurang aktif, peserta didik dalam proses pembelajaran, takut untuk menanyakan pelajaran yang belum dipahami.
2. Dalam proses pembelajaran di sekolah pendidik memberikan soal ulangan yang sama dari contoh soal yang pernah dibahas di buku catatan, sehingga karakter peserta didik yang muncul hanya mempersiapkan diri untuk menghafal dan belajar apa yang sudah

dijelaskan oleh pendidik saja. Peserta didik cenderung malas mengerjakan soal yang menurut mereka sulit dan sedikit berbeda dengan contoh soal untuk dipecahkan karena peserta didik tidak terbiasa dilatih dan diarahkan untuk berpikir kreatif.

3. Belum adanya media yang digunakan dengan desain menarik karena dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku paket.
4. Pengembangan yang dilakukan sebelumnya telah ada namun, belum menyentuh sisi kurikulum merdeka dan berpikir kreatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini di fokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V MIN 6 Pesisir Selatan Materi Bab VI Tentang Cinta Indonesia”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap berpikir kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 6 Pesisir Selatan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan desain pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap berpikir kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 6 Pesisir Selatan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan desain pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap berpikir kreatif mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 6 Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif muatan Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 6 Pesisir Selatan.
2. Menguji kevalidan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif muatan Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 6 Pesisir Selatan.
3. Menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif muatan Bahasa Indonesia peserta didik kelas V MIN 6 Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat pada penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan. Secara teoritis maupun praktis, manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan informasi tentang pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada muatan Bahasa Indonesia.
 - b. Menambah kajian tentang penelitian pada muatan Bahasa Indonesia.
 - c. Menambah media pembelajaran berupa media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada muatan Bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta didik

Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada muatan Bahasa Indonesia dapat melatih peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif untuk memecahkan masalah, dan meningkatkan rasa sosial peserta didik dengan adanya diskusi yang dilakukan dalam kelompok, sehingga melalui kegiatan ini peserta didik mudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru serta mempunyai hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Pendidik

Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada muatan Bahasa Indonesia dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman terhadap penggunaan media permainan, sehingga keterampilan guru dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* pada muatan Bahasa Indonesia dapat memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka proses perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan hasil belajar peserta didik meningkat.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat media belajar berupa kartu kuartet sebagai media pembelajaran, serta dapat menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menuju ke dunia pendidikan.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V MIN 6 Pesisir Selatan. Spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*,
2. Produk yang dikembangkan dapat diakses melalui PC (Laptop/dekstop) maupun smartphone berbasis Android atau Iphone. Media ini juga disesuaikan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Bab VI Tentang Cinta Indonesia.
3. Produk menggunakan jaringan internet sehingga memerlukan data seluler.

4. Produk pengembangan ini dapat digunakan baik untuk guru maupun peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dilakukan pada peserta didik kelas V mata Pelajaran Bahasa Indonesia “
- b. Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dilakukan untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.
- c. Pengembangan ini dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu berawal dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang produk awal, validasi, revisi produk, dan uji coba.
- d. Validator yaitu dosen dan pendidik yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.

2. Keterbatasan

Dalam melakukan pengembangan aplikasi ini terdapat keterbatasan yang akan peneliti temui. Hal ini menyangkut kepada uji aplikasi di lapangan yang peneliti lakukan terbatas karena waktu.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan terhadap penafsiran dalam perumusan masalah maka dari itu diperlukan penjelasan mengenai definisi istilah dalam penelitian, berikut ini:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah suatu proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada

yang nantinya produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan dengan tujuan meningkatkan kebutuhan Pendidikan (Yaumi, 2018).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau sarana dalam proses belajar mengajar yang berguna dalam meningkatkan efektivitas untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai serta dapat memberikan motivasi peserta didik dalam proses belajar (Firmadani, 2020b).

3. Media *Wordwaall*

Media *Wordwaall* yaitu salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Karena, aplikasi *wordwall* ini menekankan belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya (Purnamasari, Sulfi, 2022).

4. Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan aktivitas menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan. Berpikir mempunyai peranan penting dalam hal memecahkan berbagai permasalahan. Kreatif merupakan proses berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara serta hasil yang baru dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Berpikir Kreatif merupakan suatu aktivitas individu untuk memperoleh serangkaian ide-ide yang baru dan orisinal dari konsep, pengalaman dan pengetahuan yang telah didapatkan (Aji, Singgih Utomo, 2024).