

BAB II

KAJIAN PUSAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media dari sudut pandang pendidikan merupakan alat yang strategis dalam menentukan keberhasilan pendidikan karena mampu memberikan umpan balik secara diam-diam kepada peserta didik. .sudut pandang pendidikan merupakan alat yang strategis untuk menentukan keberhasilan pendidikan karena dapat memberikan umpan balik secara diam-diam kepada siswa ..Secara sederhana arti media adalah alat bantu untuk menyampaikan materi didalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mudah memahaminya, seperti papan tulis, proyektor, guru, dan lingkungan yang juga berguna sebagai sarana penyampaian informasi (Fadilah et al., 2023).

Jika media digunakan sebagai sumber belajar, pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang harus ada pesan lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media dapat didefinisikan secara luas sebagai orang, objek, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Media dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa, seperti meningkatkan motivasi rangsangan untuk melakukan kegiatan belajar dan menumbuhkan keinginan dan minat yang berbeda. Selain itu, media juga dapat membantu siswa memahami lebih baik, menyajikan data dengan cara yang mudah dipahami , memudahkan analisis data yang

kurang jelas ,data Dankurang jelas , dan menyoroti informasi yang ada .menyorot informasi yang ada .

Pembelajaran merupakan proses guru dan peserta didik berinteraksi, beintregasi, dan berkoneksi satu sama lain. Dalam praktiknya, pembelajaran didasarkan pada sebuah kurikulum. Pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi, dengan belajar ini kita dapat mendapatkan beberapa fungsi seperti, fungsi psikologis dan sosiologis (Ramdani et al., 2023). Pembelajaran tidak hanya fakor kognitif yang diperlukan, selain itu harus mencakup semua aspek belajar, termasuk fisik, mental, emosi, dan kognitif. Banyak faktor yang memengaruhi proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran. (Adi, 2023). Pembelajaran sederhana dapat dapat diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak banyak orang yang memahami apa artinya. Hal ini karena pembelajaran hanya dapat didefinisikan sebagai kegiatan tertentu jika tidak memenuhi syarat-syarat tersebut, bukan hanya belajar yang memiliki komponen yang menentukan proses pembelajaran.

Pembelajaran juga bisa berarti membuat suasana belajar yang paling disukai bagi siswa oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan pembelajaran. Ada tiga komppen utama pembelajaran yaitu pendidik atau guru, siswa, dan sumber belajar (Nurzannah, 2022). Pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu sistem dimana ketiga komponennya berinteraksi satu sama lain sehingga terjadinya hubungan yang saling bergantung dan berhubungan. Interaksi antara ketiga elemen

ini sangat penting untuk proses pembelajaran. Peran guru sangatlah penting dalam hal ini, agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Bagaimana guru membantu siswa, mendorong siswa, dan membantu siswa dalam belajar.

Media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan memenuhi kebutuhan dan tuntutan pembelajaran. Menurut Bretz, ada beberapa ahli yang membagi media menjadi tiga kategori yaitu video, audio, dan bergerak (visual) (Shalikhah, Norma Dewi, 2017). Banyak siswa yang mengeluh bosan saat kelas berlangsung, hal ini disebabkan oleh beberapa alasan salah satunya adalah guru tidak kreatif didalam proses pembelajaran yang berlangsung dalam penyampaian materi yang diajarkan, sehingga siswa merasa bosan dan tidak memahami apa yang telah disampaikan oleh guru (Rohima, 2023) . Selain itu, dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan yang diberikan oleh guru kurang baik.

Media pembelajaran didefinisikan untuk apa pun yang dapat menyampaikan informasi dan mengaktifkan pikiran dan perasaan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah alat fisik yang memiliki potensi untuk mengubah cara siswa belajar, baik di dalam maupun di luar kelas (Hasibuan, 2016). Media adalah bagian penting dari proses belajar mengajar dan bukan tambahan. Media pembelajaran harus komunikatif terutama jika digunakan untuk menghubungkan guru dan peserta didik. Masing-masing media memiliki karakteristik yang unik dan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut.

Oleh karena itu, memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan lebih membantu keberhasilan pendidik dalam pembelajaran berlangsung. Belajar tidak selalu berhubungan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun fakta. Bahkan didalam dunia nyata sering kali berhubungan dengan hal-hal yang kompleks, maya. Dan berada di balik realitas. Karena itu, media berguna untuk menunjukkan hal-hal yang tersembunyi dan menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak. Menghubungkan media sebagai perantara dapat membantu mengurangi ketidak jelasan atau kerumitan materi pelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar adalah media. Media pendidikan digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi kepada peserta didik agar dapat memahaminya (Wulandari et al., 2023). Ada perbedaan tentang bagaimana pembelajaran berfungsi dengan baik. Media memainkan peran penin dalam proses pembelajaran berlangsung yang sangat menentukan seberapa efektif dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat pelajaran mudah dipahami dan menarik. Ini dapat meningkatkan efisiensi belajar peserta didik karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, meningkatkan konsentrasi siswa karena media pembelajaran menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena perhatian mereka terhadap pelajaran dapat meningkat (Sugiantara et al., 2024).

Dalam bukunya “Audio Visual Aids o Instruction” (Tang & Intai, 2018), McKown menggaris bawahi empat peran media. Keempat fungsi tersebut disebutkan dibawah ini. *Pertama*, mengubah fokus pendidikan formal. Ini berarti mengubah metode Pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi menjadi, dan pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi praktis .konkret, dan pembelajaran yang sebelumnya bersifat teoritis menjadi praktis. *Kedua*, mendorong siswa untuk belajar dengan menggunakan media sebagai motivasi luar. Ini membuat penggunaan media lebih menarik dan memusatkan minat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. *Ketiga*, memberikan penjelasan materi dan pengetahuan pengalaman siswa agar lebih jelas dan mudah dipahami. Terakhir, *keempat*, memberikan stimulasi belajar peserta didik, khususnya menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Daya ingin tahu harus dikembangkan agar selalu ada rasa penasaran yang harus dipenuhi melalui penyediaan media pembelajaran (Miftah, 2013).

2. WordWall

a. Definisi WordWall

Pendidikan adalah hal yang tak tergantikan dan penting dalam kehidupan, terutama dalam konteks sosial masyarakat. pembelajaran didefinisikan yang efektif sebagai pembelajaran yang sedang belajar untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dengan cermat media pembelajaran yang sesuai meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik (Sibarani & Ngatmini, 2024). Dengan demikian, sumber daya pembelajaran berbasis internet sangat membantu

guru khusus menilai pembelajaran di dalam kelas. WordWall adalah aplikasi media yang dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan evaluasi melalui internet. WordWall adalah salah satu platform multifungsi yang dapat membantu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di dalam kelas (Sunggu et al., 2025). Selain itu, WordWall dapat digunakan untuk membuat kuis dan permainan, tetapi juga dapat digunakan untuk bahan ajar, presentasi, dan penilaian.

b. Fungsi dan Fitur-fitur WordWall

Adanya WordWall dalam pelajaran Akuntansi Koperasi diharapkan hal ini akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Akibatnya, hasil belajar peserta didik diharapkan sesuai dan sangat baik dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Susanti & Suwirta, (2024) salah satu bentuk perubahan dan inovasi yang terjadi dalam system pembelajaran di zaman sekarang adalah pengaruh teknologi pada proses pembelajaran. Khususnya, penggunaan media mulai berubah dari penggunaan media konvensional ke penggunaan system teknologi dan informasi.

Proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang menentukan hasil belajar siswa adalah hanya beberapa dari banyak media dan aplikasi yang dapat membantu proses mengajar bagi guru. Menurut Imayanti et al., (2024) Ada banyak keuntungan dari media pembelajaran WordWall ini, salah satunya adalah aplikasinya yang mudah karena siswa dapat mengakses platform langsung tanpa membuat akun, selain itu media WordWall juga menyajikan berupa gambar, video berwarna, suara, dan

kata yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berkelanjutan pembelajaran.

WordWall juga memiliki 18 template permainan yang sangat menarik dan gratis yang mencakup kuis, menjodohkan, memasang pasangan, mencari kata, dan banyak lagi. Penggunaan media ini mirip dengan bermain game, tetapi secara tidak langsung mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan berfikir kritis aktif tentang apa yang dipelajari. Akibatnya, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Untuk melihat efektivitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus ada indikator keberhasilan, Adapun indikator keberhasilan dalam media pembelajaran: (1) Menciptakan motivasi, (2) Meningkatkan hasil belajar hasil, (3) Memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuan jangka panjang, dan (4) Mendorong siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari sebelumnya bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan jangka panjang dan Mendorong siswa untuk menerapkan materi yang telah dipelajari sebelumnya (Hasiru et al., 2021).

3. SOLE (*Self Organized Learning Environment*)

a. Definisi SOLE (*Self Organized Learning Environment*)

Karena transformasi social dan kemajuan zaman, model belajar dan pembelajaran selalu berubah. Sekalipun demikian, pembelajaran tidak terlepas dari murid, guru, dan konteksnya. Menurut (Mawikere, 2022) Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan guru, serta seluruh aspek keberadaan dan kehidupan peserta didik dan guru. Pembelajaran juga merupakan proses perilaku yang diperoleh

melalui berbagai pengalaman belajar. Salah satu cara untuk membuat guru menarik siswa dengan menerapkan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menarik, agar peserta didik semangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contoh model pembelajarannya yaitu pembelajaran SOLE.

b. Kelebihan SOLE (*Self Organized Learning Environment*)

Model pembelajaran SOLE adalah model pembelajaran mandiri yang menggunakan sumber belajar yang tersedia, salah satunya adalah HP dan Laptop, sumber belajar ini memungkinkan siswa untuk mencari informasi yang terkait dengan materi pembelajaran, dengan model pembelajaran ini SOLE dapat membantu guru memberikan evaluasi setelah pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan evaluasi dengan WordWall (Matovani et al., 2022).

Berdasarkan padapenelitian penelitian empiris, model SOLE adalah pendekatan pengajaran yang berfokus pada pemahaman , pelaksanaan , dan penilaian materi oleh siswa. Model SOLE adalah pendekatan pengajaran yang berfokus pada pemahaman ,pelaksanaan, dan penilaian materi oleh siswa. sehingga kedua model pembelajaran dan media WordWall dapat digunakan dengan baik dan sistematis.

c. Sintaks SOLE (*Self Organized Learning Environment*)

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah SOLE (*Self Organized Learning Environment*) Model pembelajaran memungkinkan siswa belajar dalam kelompok dengan mendorong mereka unttuk menggunakan sumber dan media online untuk menjawab peranaan dan memperbaiki jawaban mereka denan eman sekelas, dalam

model pembelajaran ini tahapan peranaan (*question*), pencarian (*investigation*), dan pengulangan (*review*) (Roviani et al., 2023). Dengan memberikan tugas atau masalah yang membutuhkan kemampuan berfikir kreatif, pemecahan masalah, dan komunikasi proses pembelajaran dengan model SOLE ini dapat dilakukan. Pemberian tugas atau permasalahan membua peserta didik merasa tertantang dan belajar sambil meningkatkan keterampilan mereka.

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar peserta didik adalah prestasi akademik yang dicapai siswa melalui uas dan ujian serta keaktifan peserta didik bertanya serta menjawab peranaan mendukung hasil belajar, dikalanang akademisi sering berpikir bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai peserta didik yang dicatat dalam rapot maupun ijazah, sebaliknya tolak ukur dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik (Somayana, 2020). Peserta didik harus berusaha untuk belajar dan mencapai hasil terbaik.

Untuk meningkatkan hasil belajar, sangat penting bagi guru untuk memiliki guru dengan standar tinggi dengan metode pengajaran yang standar tinggi, dan dukungan dari siswa .metode pengajaran yang efektif , dan dukungan siswa .Proses pembelajaran yang baik dapat menghasilkan hasil belajar peserta didik yang baik juga. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang baik, guru harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas, tidak hanya menerapkan metode yang tepat tetapi juga dapat menurunkan kualitas hasil belajar juga (Nasution, 2017). Kompetensi seorang guru adalah jumlah kemampuan yang mereka

memiliki jumlah kemampuan yang mereka miliki. sehingga mereka layak untuk melakukan pekerjaan mereka.

Pembelajaran efektif dengan model dan pendekatan dapat lebih meningkatkan hasil dari belajar siswa tersebut. Peserta didik akan sangat terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran jika guru menggunakan pendekatan dapat memungkinkan mendorong peserta didik untuk belajar. Pada akhirnya, banyak hal yang dapat mempengaruhi kualitas belajar peserta didik, dan tingkat keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang beragam selama proses pembelajaran. Salah satu peserta didik berhasil mengikuti pelajaran, sementara yang lain mengalami kesulitan (Wiriani, 2021). Jadi peningkatan hasil belajar peserta didik sangatlah wajar selain itu, peran orang tua adalah memberi inspirasi kepada anak untuk belajar lebih giat lagi.

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
1	Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environments) Terhadap Prestasi Belajar Berbasis Hots (High Order Thinking Skills)	Harnanik Setyorini , Nurratri Kurnia Sari, Tri Sutrisno	Menghasilkan output yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lapangan dengan model SOLE untuk membantu peserta didik mendorong rasa keingintahuannya.	Menggunakan eksperimen semu (Quasi Eksperimen) dengan sampel 2 kelas.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video SWF mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, disertai dengan respons positif terhadap implementasinya.	Memiliki persamaan dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan media WordWall maka diharapkan siswa dapat lebih cepat memahami isi dari materi yang telah disampaikan.
2	Pengaruh Model	Muhammad	Mengetahui	penelitian	Menunjukkan bahwa	Perbedaan terletak pada

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Pembelajaran Sole Terhadap Pengembangan Keterampilan Abad 21 Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma)	Idzad Fikri Nur Amalia	pengaruh model pembelajaran SOLE terhadap keterampilan abad 21 siswa SMA.	kajian pustaka.	SOLE berbasis teknologi informasi mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan tersebut secara optimal.	tujuan penelitian, untuk kesamaan penelitian ini menggunakan variabel berpikir kritis dan kreatif.
3	Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized	Dewi Sri Matovani, Siti Istiningsih ,	Menguji pengaruh model SOLE dengan media Quizizz terhadap	Penelitian Quasi Experimental (eksperimen	Penerapan model pembelajaran SOLE mampu memperkuat penguasaan materi oleh	Perbedaan pada penelitian ini adalah menunjukkan model pembelajaran SOLE

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Learning Environment) Menggunakan Media Quiziz Terhadap Pemahaman Konsep	Baiq Niswathul Khair	pemahaman konsep peserta didik.	semu) dengan pendekatan Kuantitatif	peserta didik, yang tercermin dari kemampuan mereka menyampaikan materi dengan bahasa sendiri. Peserta didik lebih aktif, tercermin dari kemandirian dalam mencari informasi dan bertukar ide.	untuk penugasan materi, sedangkan kesamaannya adalah menggunakan model pembelajaran SOLE untuk menguasai materi dengan model pembelajaran SOLE.
4	Efektivitas Model	Amit, Mashudi,	Peserta didik memiliki	Eksperimen semu(quasy	Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator	Perbedaan penelitian ini menggunakan kelas

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
	Pembelajaran Sole Pada Pelajaran Ekonomi Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pesertadidik	Junaidi H. Matsum	keterampilan berpikir kritis dan kreatif, mampu memecahkan masalah, serta menjalin komunikasi secara efektif.	eksperimen)	memfokuskan pertanyaan dengan N-Gain sebesar 74,583%. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 76,75, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,5	eksperimen dan kelas control, sedangkan untuk penelitian hanya menggunakan satu kelas saja.

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
5	Penerapan Word Wall Game Quiz Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi	I Gusti Putu Agung Arimbawa	Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Biologi melalui penerapan WordWall Game Quiz yang dipadukan dengan Google Classroom.	penelitian tindakan kelas.	Implementasi metode WordWall Game Quiz terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Biologi siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2020/2021, sehingga disarankan agar guru Biologi maupun mata pelajaran lain	Tempat, dan sampel untuk penelitian uini berbeda, akan tetapi untuk media pembelajaran WordWall memiliki kesamaan yang digunakunguna meningkatkan hasil belajar.

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
					mempertimbangkannya sebagai alternatif metode pembelajaran	
6	Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar	Mahwar Alfan Nisa , Ratnawati Susanto	menganalisis dampak penggunaan game edukatif berbasis WordWall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas	Kuantitatif dengan metode survey	Penggunaan game edukasi berbasis WordWall secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.	Memiliki perbedaan yaitu penelitian ini untuk menganalisis motivasi belajar siswa sedangkan penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

No	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian ini
			V C di SDN Kapuk Muara 03.			

B. Kerangka Berpikir

Di zaman yang semakin maju di mana smartphone menjadi segala sesuatu dalam kegiatan sehari-hari, pembelajaran saat ini menuntut siswa memiliki akses ke handphone. Harapan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif serta berfungsi bagi guru dan siswa. Di SMK Negeri 5 Kota Madiun, yang memiliki jurusan akuntansi menghadapi beberapa hambatan. Siswa memiliki minat belajar yang rendah, jadi mereka sering merasa bosan saat belajar karena menganggap materinya sulit, sementara guru seringkali menyampaikan materi dengan cara yang monoton. Selain itu, perbedaan kemampuan siswa dan gaya belajar mereka membuat belajar dalam satu kelas menjadi tantangan tersendiri. Jika metode yang digunakan Peserta didik akan tertinggal jika tidak sesuai dengan gaya mereka. Pembelajaran saat ini menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah dan tugas, yang kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih belum menggunakan media pendidikan interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka. Salah satu kelebihan media pembelajaran berbasis smartphone adalah kemudahan akses kapan saja dan di mana saja, yang membuatnya mudah digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik belajar. Di mana media pembelajaran saat ini banyak menampilkan gambar dan video yang menarik, kita membutuhkan alat bantu seperti proyektor, laptop, atau PC yang kurang mudah digunakan di mana saja. Kelebihan ini kurang digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang membantu smartphone dalam menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang menarik

minat peserta didik, kebanyakan siswa hanya menggunakan smartphone untuk hiburan dan membuka media sosial. Akibatnya, mereka tidak dapat memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri. Banyak masalah ini menyebabkan peserta didik tidak tertarik dan tidak memahami subjek akuntansi, yang dapat mengurangi kualitas pembelajaran.

Dalam hal ini, yang merupakan komponen terpenting adalah model pembelajaran SOLE dan media pembelajaran yaitu WordWall. Sebagai solusi untuk masalah tersebut dalam mendukung pembelajaran saat ini, di mana siswa sudah sangat mahir mengakses jaringan melalui smartphone mereka, dan ini memudahkan mereka untuk mengerjakan soal latihan, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran SOLE. Jika dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik juga dapat menumbuhkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, model pembelajaran SOLE akan lebih efektif. Apabila diterapkan dalam proses pembelajaran, model pembelajaran SOLE termasuk salah satu model yang efektif karena memungkinkan guru mendorong peserta didik untuk menjawab pertanyaan menggunakan komputer atau telepon pintar dalam kelompok yang terdiri dari tiga hingga lima siswa.

Penelitian ini akan menggunakan aplikasi Wordwall dalam penelitian ini. Untuk membuat Wordwall lebih mudah diakses, Anda dapat menggunakan situs web yang sudah tersedia di sini: <https://wordwall.net/create/picktemplate>. Wordwall Media adalah aplikasi yang menarik dan mudah digunakan. Spesifik untuk siswa, aplikasi ini dirancang untuk menjadi sumber pembelajaran, alat media, dan alat penilaian

yang menyenangkan (Rahmadanti et al., 2024). Wordwall adalah aplikasi berbasis game digital yang berfungsi untuk media pembelajaran dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar. Peserta didik dapat melihat skor mereka setelah menyelesaikan kuis yang ada di game tersebut. Wordwall adalah alat pembelajaran berbasis warna, gambar bergerak, dan suara yang memungkinkan peserta didik belajar (Amril et al., 2023).

Pelaksanaan pembelajaran Akuntansi Koperasi di SMKN 5 Kota Madiun dinilai masih kurang maksimal. Hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Minimnya minat belajar pada peserta didik.
2. Sering timbul rasa bosan pada saat proses pembelajaran.
3. Bermacamnya karakteristik belajar pada peserta didik.
4. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru seringkali kurang tepat dengan materi ataupun kurang menarik.
5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang berlangsung.



Menerapkan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan model pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan minat belajar.



Menentukan media serta model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan.



Merancang media pembelajaran dengan menyesuaikan materi pembelajaran. Rancangan akan dilakukan penilaian kepada ahli untuk melihat kelayakannya.



Dilakukan uji coba pada kelompok yang sudah ditentukan dengan, serta melakukan evaluasi untuk melihat keefektifitasan media.



Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learnig Environment*)