

## ABSTRAK

Ayu Hermalia, Isslandy. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Wordwall Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Nilai Moral Etika Siswa Kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Skripsi. Program Studi PGSD, FKIP Universitas Panca Marga. Pembimbing (I): Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd, Pembimbing (II): Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dan juga untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran PPKn kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model Borg & Gall dengan modifikasi, diantaranya yaitu: yang tahap studi pendahuluan, tahap perancangan media interaktif, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan uji coba terbatas, dan tahap revisi produk akhir pada pengembangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar praktisi pembelajaran, dan angket respon peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh presentase sebesar 95% oleh ahli media, ahli materi dengan presentase 93%, praktisi pembelajaran PPKn dengan presentase 90%, dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dengan presentase 95%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti valid dan praktis dengan revisi. Berdasarkan hasil penelitian, Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 dikatakan layak dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

## ABSTRACT

Ayu Hermalia, Isslandy. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Wordwall Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Nilai Moral Etika Siswa Kelas VI SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Skripsi. Program Studi PGSD, FKIP Universitas Panca Marga. Pembimbing (I): Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd, Pembimbing (II): Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** Development, Interactive Learning, *Wordwall*

This research aims to produce product development in the form of wordwall-based interactive learning media and also to determine the level of validity, practicality and effectiveness of wordwall learning media products in class VI PPKn subjects at SDN Mayangan 4, Probolinggo City.

This type of research is research and development that uses the Borg & Gall model with modifications, including: the preliminary study stage, the interactive media design stage, the product development stage, the validation and limited trial stage, and the final product revision stage in development. The subjects in this research were class VI students at SDN Mayangan 4, Probolinggo City. The instruments used in this research include: media expert and material expert validation sheets, learning practitioner sheets, and student response questionnaires.

Based on the research results, a percentage of 95% was obtained by media experts, material experts with a percentage of 93%, Civics learning practitioners with a percentage of 90%, and the results of recapitulation of student responses with a percentage of 95%. The results of this assessment show that the media developed by researchers is valid and practical with revisions. Based on the research results, Wordwall-Based Interactive Learning in PPKn Subjects Theme 1 Subtheme 1 Learning 2 is said to be feasible and can be used in the teaching and learning process.