

## ABSTRAK

Masruro. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Berhati-Hati Dimana Saja Siswa Kelas II SDN Tamansari II Kabupaten Probolinggo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga Probolinggo, Pembimbing (I) Ribus Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I, M.Pd, Pembimbing (II) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** Pengembangan, media pembelajaran interaktif, *Game wordwall*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah siswa yang mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca, siswa cenderung bosan dan pasif selama pembelajaran karena guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *game*, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, mengarahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game wordwall*. Telah terbukti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game wordwall* dalam proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan, perhatian, motivasi dan minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi berhati-hati dimana saja untuk siswa kelas II, sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang teruji kelayakan dan kepraktisan berdasarkan penilaian dari ahli media, materi, praktisi pembelajaran, dan respon siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, diantaranya yaitu: 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, 5) *evaluate*. Instrumen yang digunakan meliputi: lembar validasi ahli media, materi, praktisi pembelajaran serta angket respon siswa. Hasil validasi ahli media sebesar 93,75%, ahli materi sebesar 91,6%, praktisi pembelajaran sebesar 95%, respon siswa sebesar 93,1%. Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game wordwall* yang dikembangkan valid dan layak meskipun dengan revisi.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi berhati-hati dimana saja siswa kelas II telah divalidasi dengan persentase melebihi 80%, sehingga media tersebut tergolong dalam kriteria “sangat layak”. Oleh karena itu, media ini dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

## ***ABSTRACT***

Masruro. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Berhati-Hati Dimana Saja Siswa Kelas II SDN Tamansari II Kabupaten Probolinggo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Panca Marga Probolinggo, Pembimbing (I) Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I, M.Pd, Pembimbing (II) Ludfi Arya Wardana, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Development, interactive learning media, wordwall games

This research is motivated by the problem of students who have difficulty in reading skills, students tend to be bored and passive during learning because teachers still use conventional methods such as lectures, questions and answers, and assignments. Teachers have also not utilized interactive game-based learning media, which has an impact on students' low interest in learning. Therefore, it directs researchers to develop interactive learning media based on wordwall games. It has been proven that the use of interactive learning media based on wordwall games in the learning process increases student involvement, attention, motivation and interest in learning.

The purpose of this study is to develop interactive learning media based on wordwall games in Indonesian language subjects, careful material anywhere for grade II students, as a solution to increase student interest in learning, which has been tested for feasibility and practicality based on assessments from media experts, materials, learning practitioners, and student responses.

This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, including: 1) analyze, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluate. The instruments used include: validation sheets for media experts, materials, learning practitioners and student response questionnaires. The validation results of media experts were 93.75%, material experts were 91.6%, learning practitioners were 95%, and student responses were 93.1%. This shows that the interactive learning media based on the wordwall game that was developed is valid and feasible even with revisions.

Based on the research results, the development of interactive learning media based on the Wordwall game on the Indonesian language subject with the material of being careful anywhere for class II students has been validated with a percentage exceeding 80%, so that the media is included in the "very feasible" criteria. Therefore, this media is declared feasible and can be used in learning.