

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR

Hanny Pramitha Putri¹, Dede Rizki Saepullah², Raka Ismaya³, Oktavia Tri
Rahmawati⁴, Zahra Salsabil⁵,

^{1,2,3,4,5} PGSD FKIP Universitas Pamulang

[¹dosen03284@unpam.ac.id](mailto:dosen03284@unpam.ac.id), [²dederizky954@gmail.com](mailto:dederizky954@gmail.com), [³dosen02586@unpam.ac.id](mailto:dosen02586@unpam.ac.id),
[⁴oktagsdp@gmail.com](mailto:oktagsdp@gmail.com), [⁵zahasalsabill.45@gmail.com](mailto:zahasalsabill.45@gmail.com)

ABSTRACT

The use of instructional media in elementary schools faces several challenges, including overly formal learning materials, limited classroom interaction, and students' low interest in the learning process. This study employed a Research and Development (R&D) approach to develop an interactive educational game in the form of a Wordwall-based interactive PowerPoint to support first-grade students in learning the Indonesian language. The development process followed the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected using validation sheets, student response questionnaires, and student activity observation sheets. The research participants were three-grade students at SD Negeri Cilenggang 02 Tangerang Selatan. The findings indicate that the developed Wordwall-based educational game integrated into an interactive PowerPoint is valid, practical, and effective as a learning medium. The material validation achieved a feasibility score of 87.4%, while media validation reached 87%, indicating that the product is highly feasible for classroom use. The limited and field trials demonstrated a practicality score of 95%, confirming that the media is easy to use in the learning process. Furthermore, the effectiveness evaluation showed a student activity score of 89.5%, indicating that the media successfully promoted active student participation during learning. Therefore, the Wordwall-based educational game developed through interactive PowerPoint is considered an appropriate and effective instructional medium for teaching the Indonesian language in elementary schools.

Keywords: *instructional media development; educational game; Wordwall; Indonesian language; elementary school.*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran menghadapi beberapa permasalahan, seperti materi yang disampaikan terlalu formal, proses pembelajaran kurang interaktif, serta siswa tidak merasa tertarik dengan cara belajar yang digunakan. Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian pengembangan ini merujuk pada cara penelitian yang digunakan untuk menciptakan sebuah produk. Tujuan penelitian ini adalah membuat game edukasi berupa Power Point interaktif yang berbentuk media wordwall, agar bisa membantu siswa kelas satu dalam mempelajari materi pelajaran bahasa Indonesia. Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan lima tahap dalam model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan ini. Angket respons siswa, lembar validasi, dan angket aktivitas merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian ini adalah para siswa yang terdapat di kelas 3 SD Negeri Cilenggang 02 Tangerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Wordwall melalui Power Point

Interaktif dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Media pembelajaran game edukasi Wordwall terbukti valid dan layak digunakan dengan persentase kelayakan 87,4% untuk validasi materi dan 87% untuk validasi media. (2) Dalam uji coba terbatas dan uji coba lapangan, game edukasi Wordwall terbukti praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase kelayakan 95%. (3) Game edukasi Wordwall juga efektif dalam memantau aktivitas siswa selama pembelajaran dengan persentase kelayakan 89,5%. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media permainan edukasi Wordwall sangat tepat atau sesuai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Game Edukasi; Wordwall, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan salah satu unsur utama dalam penyelenggaraan pendidikan yang berperan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada terciptanya pengalaman belajar yang bermakna melalui interaksi yang aktif. Oleh karena itu, guru dituntut mampu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan, standar, dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir, dan

memahami informasi. Bahasa merupakan sarana utama untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, serta menyampaikan makna kepada orang lain. Salah satu indikator perkembangan kemampuan berbahasa adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami informasi maupun mengungkapkan gagasan secara lisan dan tulisan. Perkembangan penguasaan kosakata pada anak berlangsung secara bertahap sesuai dengan usia, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan bahasa secara optimal sejak jenjang sekolah dasar.

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain mempermudah penyampaian informasi, media pembelajaran juga mampu

meningkatkan perhatian, motivasi, kreativitas, serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, terutama pada era digital yang menuntut pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang pesat saat ini adalah game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengombinasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, kemampuan berpikir, serta partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Salah satu platform game edukasi yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, kuis, dan aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain mudah digunakan oleh guru, Wordwall juga dapat diakses oleh siswa baik secara daring maupun luring melalui hasil cetak dalam format PDF. Beragam fitur yang tersedia memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Dengan fleksibilitas tersebut, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2025 di kelas III SD Negeri 02 Cilenggang Tangerang Selatan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penguasaan kosakata siswa masih tergolong rendah, sementara proses pembelajaran cenderung berlangsung secara

konvensional melalui metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal sehingga siswa terlihat kurang aktif, mudah merasa bosan, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital melalui game edukasi Wordwall dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat penguasaan kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall serta menganalisis

tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas I sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE. Menurut Novyanti dkk. (2022), model ini mencakup lima tahapan sistematis untuk menghasilkan dan menguji kelayakan suatu produk, yaitu:

- **Analisis (*Analysis*):** Meliputi analisis kebutuhan, penentuan tujuan pembelajaran, serta identifikasi karakteristik peserta didik untuk memetakan aspek pendukung yang diperlukan.
- **Desain (*Design*):** Tahap perencanaan pembuatan media *game* edukasi Wordwall, yang terdiri dari pemilihan media yang relevan dan penyusunan rancangan awal produk.
- **Pengembangan (*Development*):** Proses memproduksi *game* edukasi Wordwall yang disesuaikan

dengan kebutuhan serta perkembangan siswa. Produk kemudian divalidasi oleh dosen ahli untuk mendapatkan masukan revisi hingga dinyatakan layak.

- **Pelaksanaan**

(Implementation): Uji coba produk dalam skala kecil kepada siswa. Pada tahap ini, angket dibagikan untuk menjangkau respons dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran.

- **Evaluasi (Evaluation):** Penilaian menyeluruh terhadap kualitas dan kesesuaian media. Evaluasi melibatkan ahli media dan materi untuk memastikan produk memenuhi standar ilmiah, serta siswa kelas I melalui pengisian angket. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Subjek dan Teknik Pengumpulan Data Penelitian dilakukan di SD Negeri 02 Cilenggang Tangerang Selatan dengan melibatkan 23 siswa kelas III. Sampel dibagi menjadi dua

kelompok: 10 siswa yang dipilih secara acak untuk uji coba terbatas, dan seluruh populasi (23 siswa) untuk uji lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui metode validasi ahli dan kuesioner (angket), yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik Uji Prasyarat Hasil Analisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Kurnia et al., 2023). Model ini digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall yang terintegrasi dengan Power Point interaktif.

Tahap pertama adalah analisis (*analysis*). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I masih didominasi

oleh metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu, guru hanya memanfaatkan buku atau bahan ajar yang tersedia sebagai sarana latihan membaca dan menulis sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. Analisis tujuan pembelajaran menetapkan bahwa peserta didik diharapkan mampu mengenali dan menyebutkan kosakata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara tepat, menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam komunikasi sehari-hari, serta menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan penguasaan kosakata. Sementara itu, analisis karakteristik siswa menunjukkan adanya beberapa kendala, seperti rendahnya minat membaca dan menulis, munculnya rasa bosan selama proses pembelajaran, serta masih terdapat dua siswa yang belum mampu membaca dengan lancar.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini disusun rancangan awal media pembelajaran melalui proses pemilihan materi, pengumpulan sumber belajar, penentuan strategi pembelajaran yang sesuai, serta penyusunan

konsep desain media menggunakan aplikasi Microsoft Power Point. Selain menyusun tampilan media, peneliti juga merancang berbagai komponen pendukung, seperti elemen visual, instrumen validasi, dan angket respons siswa yang akan digunakan pada tahap pengujian produk.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Rancangan media yang telah disusun kemudian diwujudkan menjadi produk pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai komponen, seperti materi, gambar, audio, video, dan animasi ke dalam Power Point interaktif. Untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran, ditambahkan tautan (*hyperlink*) yang menghubungkan pengguna secara langsung ke latihan berbasis Wordwall. Produk awal yang dihasilkan berupa file presentasi Power Point interaktif. Selanjutnya, agar media dapat dioperasikan melalui perangkat Android, file tersebut dikonversi menjadi aplikasi menggunakan iSpring Suite 11 dan diekspor ke dalam format APK melalui Website 2 APK Builder. Produk yang dihasilkan pada tahap ini masih berupa prototipe awal sehingga masih

memerlukan proses validasi dan penyempurnaan sebelum diimplementasikan.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Media pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba kepada 23 siswa kelas III SD Negeri 02 Cilenggang Tangerang Selatan pada tanggal 8 Agustus 2025. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum siswa menggunakan media, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi melalui Power Point interaktif yang telah terintegrasi dengan Wordwall. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media pembelajaran yang telah digunakan.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan melalui proses validasi oleh ahli media, analisis angket respons siswa, serta pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Validasi ahli bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran berbasis game edukasi

Wordwall pada materi kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Penilaian difokuskan pada aspek kualitas penyajian media dan kualitas pembelajaran yang mencakup delapan indikator penilaian. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan tingkat kelayakan media sekaligus memberikan masukan untuk penyempurnaan produk sebelum digunakan secara lebih luas.

Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata-Rata total
	1	2	
Kualitas penyajian	4,4	4,4	4,4
Kuaitas pembelajaran	4,0	4,6	4,3
Rata rata total			4,35

Berdasarkan tabel 1 menunjukan hasil validasi ahli media yang menilai aspek kualitas penyajian dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,35 dengan kategori valid. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{4,35}{5} \times 100 = 87\%$$

Sehingga, hasil validasi media pembelajaran, ahli media dengan

perhitungan hasil persentase 87% yang pada tabel termasuk kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa media game edukasi wordwall dinyatakan sangat valid digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor ahli		Rata-Rata total
	1	2	
Kualitas penyajian	4,1	4,6	4,35
Kuaitas pembelajaran	4,0	4,75	4,38
Rata rata total			4,37

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil validasi ahli materi yang menilai aspek kualitas isi materi dan kualitas pembelajaran dengan hasil rata – rata 4,37 dengan kategori valid. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{4,37}{5} \times 100 = 87,4\%$$

Sehingga, hasil validasi media pembelajaran, ahli media dengan perhitungan hasil persentase 87,4% yang pada tabel termasuk kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa game edukasi wordwall dinyatakan sangat valid digunakan.

Kepraktisan Media Pembelajaran

- a. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas (Tahap 1)

Tabel 3. Hasil Angket Respon Uji Coba Terbatas
 Berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil respon siswa uji coba terbatas yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata–rata 12,6 dengan kategori praktis. perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{126}{140} \times 100 = 90\%$$

Pada table angket respon uji coba terbatas menunjukkan bahwa persentase sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”.

- b. Hasil Respon Pada Uji Coba Lapangan (Tahap 2)

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Jumlah Responden	Jumlah Keseluruhan	Ratarata	Persentas e
23	305	13,2	95%

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil respon siswa uji coba lapangan yang menilai jumlah responden dan jumlah keseluruhan dengan hasil rata–rata 13,2 dengan kategori praktis. Perhitungan persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{305}{322} \times 100 = 95\%$$

Jumlah Responden	Jumlah Keseluruhan	Ratarat a	Persen tase
10	126	12,6	90,%

Berdasarkan hasil yang diperoleh angket respon pada tahap uji coba lapangan mendapat persentase sebesar 95% dengan kategori “sangat praktis”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media website memberikan kemudahan dan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan website.

Keefektifan Media Pembelajaran Bahasa

- a. Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Terbatas (Tahap 1)

Tabel 5. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Terbatas

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall secara keseluruhan dengan mendapat persentase 86% dengan kategori “Sangat Efektif”. Perhitungan persentase total sebagai berikut

$$86\% + 86\% \div 2 = 86\%$$

Sehingga, hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba terbatas saat pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall secara keseluruhan mendapat persentase 86% dengan kategori sangat efektif digunakan.

- b. Hasil Aktivitas Siswa Pada Uji Coba Lapangan (Tahap 2).

Tabel 6. Hasil Angket Aktivitas Siswa Uji Coba Lapangan

Nama	Jumlah	Persentase
NFI	14	93%
RWP	13	86%
Persentase Total		89,5%

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba

Nama	Jumlah	Persentase
NFI	13	86%
RSY	13	86%
Persentase Total		86%

lapangan saat pembelajaran menggunakan website secara keseluruhan dengan mendapat persentase 89,5% dengan kategori “Sangat Efektif”. Perhitungan persentase total sebagai berikut:

$$93\% + 86\% \div 2 = 89,5\%$$

Sehingga, hasil pengamatan aktivitas siswa uji coba lapangan saat pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall secara keseluruhan mendapat persentase 89,5% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Pembahasan

Kevalidan pada media pembelajaran game edukasi wordwall yang dapat dilihat dari uji validasi

media yang sebelumnya telah dilakukan. Hasil uji validasi berupa media dan materi dinyatakan valid digunakan dengan perolehan skor ahli media sebesar 87% dan ahli materi 87,4% dengan perhitungan hasil persentase keseluruhan berada pada kategori sangat valid. Setelah dilakukan pengujian validitas materi pembelajaran, dan media dapat dikatakan bahwa game edukasi wordwall valid digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata kelas III di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan, bahwa game edukasi wordwall layak digunakan dalam proses pembelajaran (Amirll et al, 2033). Kelayakan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall juga didukung oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh (Aini et al, 2023). Sehingga, media pembelajaran pembelajaran berbasis website layak digunakan sekolah dasar khususnya di kelas III SD.

Uji coba terbatas dan lapangan menunjukkan efektivitas game edukasi wordwall. Praktek web digunakan untuk mengevaluasi bagaimana siswa menggunakan media di internet. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa persentase hasil analisis angket respons siswa mencapai 95% dengan kategori

sangat praktis. Hasil uji coba terbatas juga mencapai 90% dengan kategori sangat baik. Hasilnya menunjukkan bahwa game edukasi wordwall praktis membantu siswa memahami kosakata. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa guru harus mampu menggabungkan pembelajaran dengan cara yang efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang paling sesuai (Gunawan et al, 2023). Peneliti sebelumnya juga mendukung kepraktisan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi. Wordwall, media pembelajaran berbasis game yang sangat menarik untuk dipelajari, sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui tautan Google (Syaripah et all, 2024).

Pembelajaran bahasa Indonesia, Power Point interaktif digunakan untuk memastikan game edukasi Wordwall valid dan praktis. Ini adalah perhitungan yang didasarkan pada hasil uji coba lapangan dan uji coba terbatas. Keefektifan game edukasi wordwall digunakan untuk mengevaluasi bagaimana siswa menggunakan media tersebut. Hasil uji coba lapangan menunjukkan persentase hasil analisis angket aktivitas siswa sebesar 89,5%, dengan kategori

sangat efektif. Hasil uji coba terbatas menunjukkan persentase 86%, dengan kategori sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa game wordwall edukasi layak digunakan sebagai alat pembelajaran (Putri et al, 2023). Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan game wordwall edukasi sebagai alat pembelajaran. menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, penguasaan bahasa baku yang lebih baik, dan penguasaan kosakata yang lebih baik (Pramesti et al, 2023).

D. Kesimpulan

Penelitian Wordwall adalah media game edukasi yang dibangun sebagai web pembelajaran dengan banyak fitur game. Fitur-fiturnya memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, sehingga sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game. Hasil validasi: validator ahli materi melakukan validasi materi dengan persentase kelayakan 87,4%, dan validator ahli media melakukan validasi media dengan persentase kelayakan 87%. Kesimpulannya, media pembelajaran game edukasi Wordwall yang dikembangkan oleh

peneliti dapat dikategorikan sebagai sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Angket respons siswa, kepraktisan media dalam uji coba terbatas dan lapangan siswa kelas III SD Negeri 02 Cilenggang Tangerang Selatan mendapatkan presentase rata-rata 90% dan presentase lapangan 95%. Sementara itu, kelayakan lembar aktivitas siswa untuk mengukur efektivitas media dalam uji coba terbatas dan lapangan mendapatkan presentase rata-rata 86% dan presentase lapangan 95%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5685-5690.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14584>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Gunawan, S., Susandi, S., & Susilawati, L. (2023). Pengembangan Media Evaluasi

- Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Memanfaatkan Aplikasi Daring Wordwall pada Siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 67-73. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3688>
- Hardiningrum, A., Shari, D., Rihlah, J., Munawaroh, R., & Rulyansah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Game Edukasi Wordwall untuk Guru PAUD di Surabaya. *Indonesia Berdaya*, 5(3), 953-960. <https://doi.org/10.47679/ib.2024853>
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589-598. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Kusuma, E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566-1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi005>
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275-284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Pramesti, A. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>