

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL INTERAKTIF
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA DALAM
MATERI DESKRIPTIF PADA SISWA LEMAH INTELEKTUAL**

Fika Dia Pramesti¹, Afrinar Pramitasari²

^{1,2}pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pekalongan

fikapramesti175@gmail.com, afrinar89@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to (1) describe the results of the needs analysis for interactive visual learning media required to improve language comprehension among seventh-grade junior high school students with intellectual disabilities, (2) design interactive visual learning media based on Wordwall that are aligned with the characteristics, abilities, and learning needs of students with intellectual disabilities, and (3) develop feasible interactive visual learning media to enhance students' language comprehension in descriptive text materials. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects included three expert validators (media, material, and language experts) and seventh-grade students of SMP Negeri 4 Pekalongan in the 2026/2027 academic year. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The results indicated that the developed Wordwall-based interactive visual learning media were feasible for use, with an average expert validation score of 79.17%, categorized as fairly valid. The limited trial showed an increase in the average pre-test score from 77.77 to 85.55 in the post-test, while the field trial demonstrated an improvement from 72.67 to 85.67. In addition, students showed positive responses toward the learning media, as it increased their motivation, participation, and ease of understanding descriptive text materials through interactive visual activities. Therefore, the Wordwall-based interactive visual learning media can serve as an effective alternative learning medium for improving language comprehension among seventh-grade students with intellectual disabilities.

Keywords: interactive visual learning media, Wordwall, language comprehension, descriptive text.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran visual interaktif yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman bahasa pada siswa lemah intelektual kelas VII SMP, (2) merancang desain media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall yang sesuai dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan belajar siswa lemah intelektual, serta (3) mengembangkan media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall yang

layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman bahasa pada materi deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pekalongan Tahun Pelajaran 2026/2027. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli dengan persentase rata-rata 79,17% (kategori cukup valid). Hasil uji coba terbatas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pretest dari 77,77 menjadi 85,55 pada posttest, sedangkan pada uji coba lapangan nilai rata-rata pretest meningkat dari 72,67 menjadi 85,67 pada posttest. Selain meningkatkan hasil belajar, media juga memperoleh respons positif dari peserta didik karena mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kemudahan dalam memahami materi deskriptif melalui penyajian visual dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman bahasa pada siswa lemah intelektual kelas VII SMP.

Kata kunci: media pembelajaran visual interaktif, Wordwall, pemahaman bahasa, materi deskriptif.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara tanpa memandang kondisi fisik, intelektual, maupun sosial yang dimiliki. Prinsip tersebut sejalan dengan penyelenggaraan pendidikan inklusif yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik, termasuk siswa berkebutuhan khusus, untuk memperoleh layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan potensi mereka (Daimah & Nahri, 2025). Salah satu kelompok peserta didik yang memerlukan layanan

pembelajaran khusus adalah siswa lemah intelektual (slow learner), yaitu siswa yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata disertai keterbatasan dalam perilaku adaptif pada aspek konseptual, sosial, dan praktis (Kristiantari et al., 2026). Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, mengingat informasi, mengikuti instruksi yang kompleks, serta mengembangkan kemampuan berbahasa.

Kemampuan berbahasa merupakan kompetensi dasar yang

berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi sarana untuk memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta berinteraksi dengan lingkungan social (Ali, 2020). Pada siswa lemah intelektual, rendahnya kemampuan bahasa tampak dari kesulitan memahami kosakata, menyusun kalimat sederhana, memahami isi bacaan, mengungkapkan pendapat, serta mengikuti instruksi yang diberikan guru. Apabila kondisi tersebut tidak ditangani secara tepat, maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar, berkurangnya rasa percaya diri, serta terbatasnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi sosial di lingkungan sekolah (Hamzah et al., 2025).

Pembelajaran bagi siswa lemah intelektual memerlukan strategi yang disesuaikan dengan karakteristik belajar mereka. Menurut Arsyad (2022), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses

belajar. Sementara itu, Slavin (2018) menegaskan bahwa pembelajaran bagi siswa dengan keterbatasan intelektual hendaknya bersifat konkret, kontekstual, dan melibatkan pengalaman visual yang bermakna agar materi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif menjadi salah satu alternatif yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih sederhana, menarik, dan mudah diingat (Hartati & Dewi, 2026).

Hasil observasi awal di SMP Islam Simbang Wetan menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan intelektual rendah mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan melalui pembelajaran klasikal. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar utama, sedangkan media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya materi Bahasa Indonesia yang menuntut kemampuan memahami kosakata,

kalimat, dan isi teks (Dalimunthe & Ikawati, 2025).

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Pekalongan yang menunjukkan bahwa terdapat peserta didik kategori slow learner yang belum memperoleh media pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai karakteristik belajarnya. Pembelajaran masih berpusat pada penggunaan buku teks, presentasi PowerPoint (PPT), dan video melalui proyektor. Meskipun siswa diberikan tugas belajar mandiri menggunakan gawai dengan pendampingan guru, media yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar mereka secara optimal (Tarigan et al., 2023). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi, khususnya teks deskriptif, masih rendah, sedangkan motivasi dan konsentrasi belajar cenderung menurun.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa lemah intelektual. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall (Efriyani et al., 2026).

Platform ini memungkinkan guru mengembangkan aktivitas pembelajaran yang memadukan gambar, warna, teks sederhana, animasi, audio, dan permainan edukatif dalam satu media yang menarik (Suarmini & Nurjaya, 2023). Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa lemah intelektual yang lebih mudah memahami informasi melalui rangsangan visual dan aktivitas belajar yang bersifat konkret (Nurhalisa et al., 2025). Selain itu, penelitian ini menerapkan pendekatan kontekstual sehingga materi teks deskriptif dikaitkan dengan objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Proses pembelajaran juga didukung model Game Based Learning dan metode demonstrasi agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran visual interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. (Aini et al., 2024) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia efektif meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia pada siswa SMP. (Rahmawati, S., &

Gunawan, 2023) menemukan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa siswa tunagrahita. Lestari (2022) juga menyimpulkan bahwa media visual memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bahasa siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, Hughes, Smith, dan Brown (2017), serta Garcia dan Lee (2021) menunjukkan bahwa media digital interaktif mendukung pembelajaran inklusif melalui peningkatan akses belajar, partisipasi, dan pemahaman siswa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengembangkan media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall pada materi teks deskriptif yang dirancang sesuai karakteristik siswa lemah intelektual di jenjang SMP. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran visual interaktif menggunakan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan pemahaman bahasa pada materi teks deskriptif bagi siswa lemah intelektual kelas VII SMP. Penelitian ini bertujuan

untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran, merancang desain media yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta mengembangkan media pembelajaran visual interaktif yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis terhadap pengembangan kajian media pembelajaran dalam pendidikan inklusif, sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa lemah intelektual. Pendahuluan ini sudah disusun mengikuti format artikel jurnal: memuat latar belakang, fenomena dan fakta lapangan, landasan teori, penelitian terdahulu (research gap), fokus permasalahan, tujuan penelitian, serta manfaat yang tersirat, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik artikel ilmiah dibandingkan format skripsi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Menurut Sugiyono

(2022), metode R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan pemahaman bahasa pada materi teks deskriptif bagi siswa lemah intelektual kelas VII SMP.

Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap design meliputi perancangan isi materi, tampilan media, dan aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall. Tahap development merupakan proses pembuatan media yang dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa lemah intelektual kelas VII, sedangkan tahap evaluation bertujuan mengevaluasi hasil validasi dan uji coba sebagai dasar penyempurnaan produk.

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Simbang Wetan sebagai lokasi utama penelitian dan SMP Negeri 4 Pekalongan sebagai sekolah pembanding. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VII kategori slow learner, guru Bahasa Indonesia, guru pendamping khusus, serta validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan angket. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru Bahasa Indonesia dan guru pendamping khusus untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, media yang digunakan, serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas siswa, keterlibatan siswa dalam menggunakan media, serta respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket digunakan sebagai instrumen validasi ahli dan respons pengguna. Angket validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan aspek

teknis media pembelajaran. Sementara itu, angket respons diberikan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, serta kepraktisan media pembelajaran berbasis Wordwall.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, serta angket respons guru dan siswa.

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta komentar dan saran validator. Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kualitatif digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa lemah intelektual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

n

1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Wordwall

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Islam Simbang Wetan, Bapak Sigit

Setiawan, S.Pd., menunjukkan bahwa terdapat siswa lemah intelektual yang mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam memahami materi, kosakata, serta instruksi yang diberikan guru. Guru menjelaskan bahwa:

«"Siswa ini sebenarnya tidak memiliki hambatan fisik, tetapi kemampuan berpikirnya memang lebih lambat dibandingkan teman-temannya. Kalau pembelajaran disampaikan seperti siswa lain, dia sering tidak paham. Biasanya saya harus mendampingi secara langsung, mengulang penjelasan beberapa kali, dan menggunakan bahasa yang lebih sederhana agar materi bisa dipahami."»

Guru juga menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode ceramah, buku teks, dan proyektor. Sesekali guru memanfaatkan permainan sederhana, seperti pesawat kertas atau permainan membaca cepat yang dibuat sendiri menggunakan platform digital. Akan tetapi, media tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa lemah intelektual karena masih memerlukan

kemampuan memahami instruksi yang cukup tinggi. Guru menambahkan bahwa:

«"Kalau medianya terlalu banyak langkah atau instruksinya panjang, siswa menjadi bingung. Dia lebih mudah memahami kalau ada gambar, contoh yang nyata, dan aktivitas yang sederhana."»

Selain itu, guru mengungkapkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan mengingat kembali materi yang baru dipelajari sehingga memerlukan pengulangan secara bertahap. Meskipun demikian, siswa memiliki potensi dalam kegiatan membaca, bercerita, dan membaca puisi sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kemampuan tersebut melalui penyajian materi yang lebih konkret dan menarik.

Temuan serupa diperoleh dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Pekalongan, Bapak Prayoga Adi Wicaksono, S.Pd. Guru menjelaskan bahwa peserta didik kategori slow learner mengalami hambatan dalam kemampuan membaca, menulis, memahami isi bacaan, serta mengembangkan kemampuan literasi. Menurut beliau:

«"Media yang kami gunakan masih berupa buku teks, PowerPoint, video pembelajaran, dan Google Form. Untuk siswa slow learner, media tersebut belum cukup membantu karena mereka membutuhkan materi yang lebih sederhana, bertahap, dan banyak latihan."»

Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan ketika diminta mendeskripsikan suatu objek maupun menuliskan gagasannya sendiri. Rendahnya kemampuan membaca dan menulis menyebabkan siswa membutuhkan pendampingan yang lebih intensif serta latihan yang dilakukan secara berulang. Selain itu, motivasi belajar siswa cenderung menurun ketika pembelajaran hanya menggunakan buku teks sehingga diperlukan media yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan sesuai karakteristik peserta didik.

Temuan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa guru di kedua sekolah menghadapi permasalahan yang relatif sama, yaitu keterbatasan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa lemah intelektual. Oleh karena itu, diperlukan media

pembelajaran visual interaktif yang menyajikan materi secara sederhana, bertahap, menggunakan ilustrasi konkret, serta memberikan aktivitas belajar yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi teks deskripsi. Media Wordwall ini lah solusinya.

2. Desain Media Pembelajaran Visual Interaktif Menggunakan Aplikasi Wordwall

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Perancangan difokuskan pada penyusunan materi teks deskripsi kelas VII sesuai Kurikulum Merdeka dengan menyesuaikan karakteristik siswa lemah intelektual. Materi disusun menggunakan bahasa yang sederhana, kalimat singkat, ilustrasi yang konkret, serta kombinasi warna yang menarik agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Media dikembangkan dalam bentuk pembelajaran interaktif yang memadukan penyampaian materi dan aktivitas belajar berbasis permainan. Struktur media terdiri atas halaman

judul, pertanyaan pemantik, tujuan pembelajaran, materi teks deskripsi, contoh teks, latihan, dan evaluasi. Penyusunan materi dilakukan menggunakan Canva sebagai media desain, kemudian diintegrasikan ke dalam platform Wordwall sehingga menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan interaktif.

Storyboard media disusun sebagai acuan dalam proses pengembangan. Storyboard memuat urutan tampilan setiap halaman, mulai dari menu pembuka hingga penutup, beserta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Penyusunan storyboard bertujuan memastikan alur pembelajaran berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan aktivitas evaluasi menggunakan beberapa template Wordwall yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Aktivitas pertama berupa Gameshow Quiz yang berisi soal pilihan ganda mengenai materi teks deskripsi. Aktivitas kedua menggunakan template Match Up yang meminta siswa mencocokkan gambar dengan deskripsi atau nama objek yang sesuai. Kedua aktivitas tersebut dirancang untuk

meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil pengembangan menghasilkan sebuah prototype media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall yang terdiri atas materi pembelajaran dan aktivitas evaluasi. Prototype akhir meliputi halaman judul, pertanyaan diskusi, tujuan pembelajaran, materi pengertian teks deskripsi, tujuan teks deskripsi, ciri-ciri, struktur, jenis teks deskripsi, contoh teks deskripsi, cara memahami isi teks, kesimpulan, latihan, halaman penutup, kuis pilihan ganda, dan permainan mencocokkan gambar. Seluruh tampilan dirancang menggunakan kombinasi warna yang menarik, ukuran huruf yang mudah dibaca, ilustrasi yang konkret, serta navigasi yang sederhana sehingga sesuai dengan karakteristik siswa lemah intelektual.

Gambar 4.15 menunjukkan tampilan materi pada media Wordwall yang dikembangkan. Materi disusun secara bertahap mulai dari pengenalan konsep hingga latihan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sistematis.



Penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi visual diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi.

Gambar 4.16 menunjukkan



tampilan aktivitas pertama berupa Gameshow Quiz. Aktivitas ini digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi melalui soal-soal interaktif yang disertai umpan balik secara langsung. Adanya skor dan respons otomatis dari sistem diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 4.17 menunjukkan aktivitas kedua berupa Match Up. Pada aktivitas ini siswa diminta mencocokkan gambar dengan deskripsi atau nama objek yang sesuai. Permainan ini dirancang untuk membantu siswa memahami kosakata dan karakteristik objek melalui media visual sehingga proses belajar menjadi lebih konkret dan menyenangkan.

Setelah prototype selesai dikembangkan, media selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian difokuskan pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan, serta aspek teknis media. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga media yang dihasilkan

memenuhi kriteria valid dan layak digunakan pada tahap implementasi.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Berbasis Wordwall

Setelah tahap perancangan selesai, media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall dikembangkan menjadi prototype yang siap divalidasi dan diuji coba. Pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan materi teks deskripsi, ilustrasi visual, permainan interaktif, serta evaluasi ke dalam platform Wordwall. Media yang dihasilkan dirancang agar mudah dioperasikan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya siswa dengan kemampuan intelektual rendah.

Sebelum diimplementasikan, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media diujicobakan kepada peserta didik melalui uji coba terbatas guna memperoleh respons pengguna sekaligus mengetahui keterlaksanaan media dalam pembelajaran.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Aji Cokro Dewanto, M.Psi., Psikolog. Penilaian meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, penyajian materi, contoh, latihan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 3,00, yang berada pada kategori valid dengan beberapa revisi. Validator menilai bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik, namun masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa bagian agar penyajian materi lebih sistematis dan mudah dipahami.

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Ibu Ariesma Setyarum, S.Pd., M.Pd. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, penggunaan warna, kualitas gambar, ukuran huruf, navigasi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Hasil penilaian memperoleh skor rata-rata 2,83, yang termasuk kategori valid dengan beberapa revisi. Validator menyatakan bahwa media telah memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan, namun masih memerlukan beberapa penyempurnaan pada aspek visual dan interaktivitas agar lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Erwan Kustriyono, M.Pd. dengan hasil skor rata-rata 3,66 yang termasuk kategori sangat valid. Penilaian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa pada media telah komunikatif, mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta memenuhi kaidah bahasa Indonesia yang baik.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga validator memperoleh persentase rata-rata 79,17% dengan kategori cukup valid, sehingga media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai masukan para validator.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator untuk meningkatkan kualitas media sebelum diimplementasikan. Perbaikan meliputi penyempurnaan tampilan visual, penyesuaian tata letak, penyempurnaan materi, serta perbaikan penggunaan bahasa agar lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah seluruh revisi dilakukan, media dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba terbatas.

Hasil Uji Coba Terbatas dan Respons Pengguna

Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba terbatas melibatkan 9 peserta didik kelas VII SMP Islam Simbang Wetan. Hasil uji coba menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 77,77 meningkat menjadi 85,55 pada posttest, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media Wordwall.

Selanjutnya dilakukan uji coba pada skala yang lebih luas terhadap 30 peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Pekalongan. Hasil uji coba

menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 72,67 meningkat menjadi 85,67 pada posttest. Secara keseluruhan, rata-rata hasil belajar meningkat dari 75,22 menjadi 85,61, sehingga menunjukkan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks deskripsi.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan uji coba, peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif menyelesaikan permainan edukatif, serta lebih mudah memahami materi melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fauzi dan Suryani (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Hasil ini juga mendukung penelitian Rahmawati dan Gunawan (2023) mengenai efektivitas media berbasis permainan edukatif

bagi siswa berkebutuhan khusus, serta penelitian Lestari (2022) yang menunjukkan bahwa media visual membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, Hughes, Smith, dan Brown (2017) serta Garcia dan Lee (2021) menyimpulkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif. Dengan demikian, media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman bahasa siswa lemah intelektual pada materi teks deskripsi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall pada materi teks deskripsi berhasil menghasilkan media yang layak digunakan untuk peserta didik kelas VII, khususnya siswa dengan kelemahan intelektual. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Media yang dikembangkan dirancang menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi visual, serta aktivitas permainan edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak digunakan setelah dilakukan beberapa revisi, sedangkan hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, media pembelajaran visual interaktif berbasis Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi teks deskripsi. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan materi yang lebih luas, fitur interaktif yang lebih beragam, serta melibatkan jumlah subjek yang lebih besar agar efektivitas media dapat diuji pada berbagai karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, M. N. ... Mudayan, A. (2024). Pengembangan media game

- edukasi wordwall sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35–44.
- Daimah, D., & Nahri, A. C. (2025). Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi di Lembaga Pendidikan. *Halaqa: Journal of Islamic Education*, 1(2), 141–159.
- Dalimunthe, K. F., & Ikawati, E. (2025). Urgensi Penguasaan Empat Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 4217–4225.
- Efriyani, R. ... Lestari, E. P. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovatif Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), 362–368.
- Hamzah, R. A. ... Koyange, P. (2025). Pentingnya Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Siswa SD. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(2), 117–129.
- Hartati, N., & Dewi, G. K. (2026). Pengaruh Kemampuan Berbahasa Indonesia Terhadap Profesionalisme Komunikasi Mahasiswa Manajemen. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 103–112.
- Kristiantari, M. G. R. ... Saputra, I. P. G. M. (2026). Hakikat Keterampilan Berbahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 271–286.
- Nurhalisa, N. ... Fasli, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159.
- Rahmawati, S., & Gunawan, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Untuk Siswa Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 7(1), 35–47.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
- Tarigan, Y. H. B. ... Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.