

PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *GAME* EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN *VOCABULARY* BAHASA INGGRIS KELAS V SEKOLAH DASAR

D. Salsabila¹, D.D. Rochmania²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng
Jombang, Indonesia

e-mail: dawiasalsabila@mhs.unhasy.ac.id¹, destyrochmania@unhasy.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *vocabulary* di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukatif dan mengetahui tingkat kelayakannya pada pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V SDN Bandung 1 Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model 4D yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli Bahasa Inggris, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,00% dari ahli media, 93,33% dari ahli materi, dan 91,67% dari ahli Bahasa Inggris, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas terhadap peserta didik memperoleh persentase respons sebesar 87,30% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* berbasis *game* edukatif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar. Efektivitas media terhadap minat belajar dan hasil belajar belum diuji dalam penelitian ini.

Kata kunci: *Game* Edukatif; Media Pembelajaran; *Vocabulary*; *Wordwall*

Abstract

This study was motivated by the need for more engaging and interactive learning media in English language learning, particularly for vocabulary instruction at the elementary school level. This study aimed to describe the development process of Wordwall-based educational game media and to determine its feasibility for English vocabulary learning among fifth-grade students at SDN Bandung 1 Jombang. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, which was modified up to the Develop stage, consisting of Define, Design, and Develop. Data were collected through validation sheets completed by media experts, material experts, and an English language expert, as well as through a student response questionnaire. The data were analyzed descriptively and quantitatively by calculating the feasibility percentage. The results showed that the developed Wordwall media obtained feasibility percentages of 90.00% from the media expert, 93.33% from the material expert, and 91.67% from the English language expert, all of which were categorized as very feasible. The limited trial involving students resulted in a response percentage of 87.30%, categorized as very feasible. These findings indicate that the developed Wordwall-based educational game media meets the feasibility criteria and can serve as an alternative interactive digital learning medium to support English vocabulary learning for fifth-grade elementary school students. The effectiveness of the media on learning interest and learning outcomes was not examined in this study.

Keywords: *Educational Game; Learning Media; Vocabulary; Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara optimal agar mampu mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan (Rahman et al., 2022). Salah satu kompetensi yang perlu diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar adalah kemampuan berbahasa Inggris sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi perkembangan global. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penguasaan *vocabulary* (kosakata) merupakan komponen yang mendasar karena menjadi landasan bagi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Anita et al., (2024) menjelaskan bahwa *vocabulary* merupakan kumpulan kosakata yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi serta menjadi unsur utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Semakin baik penguasaan kosakata peserta didik, semakin mudah mereka memahami materi dan menggunakan Bahasa Inggris dalam berbagai konteks komunikasi. Selain itu, minat belajar yang tinggi juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris karena dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Anggita, Dewi et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran *vocabulary* perlu dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Bandung 1 Jombang, pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris masih menghadapi beberapa permasalahan. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru sehingga peserta didik lebih banyak menerima penjelasan daripada terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta memiliki penguasaan kosakata Bahasa Inggris yang masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong minat dan keterlibatan aktif peserta didik, padahal minat belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris (Anggita, Dewi et al., 2023). Hasan et al., (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menyajikan materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal (Saleh et al., 2023). Selain sebagai alat penyampaian informasi, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Media yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu mengurangi pembelajaran yang bersifat verbal serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Fadilah et al., 2023). Lebih lanjut, Hasan et al., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sumber belajar, memberikan makna terhadap materi yang dipelajari, membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah *Wordwall*. Menurut (Sahanata et al., 2022), *Wordwall* merupakan

aplikasi permainan edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan memadukan unsur audio dan visual sehingga mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selanjutnya, Nisa & Susanto, (2022) menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan platform berbasis website yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif dengan kombinasi warna, gambar, animasi, dan suara yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain memiliki tampilan yang interaktif, *Wordwall* juga mempunyai berbagai keunggulan, seperti mudah digunakan, dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa harus memasang aplikasi tambahan, menyediakan beragam templat permainan, serta memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun bersama guru (Imanulhaq & Prastowo, 2022). Karakteristik tersebut menjadikan *Wordwall* sesuai untuk pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris karena peserta didik dapat mempelajari dan mengulang kosakata melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan, seperti *quiz*, *matching game*, dan teka-teki interaktif. Penggunaan permainan dalam pembelajaran kosakata juga terbukti dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai *vocabulary* secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru (Oktaviani & Yanti, 2022). Oleh karena itu, *Wordwall* dipandang sebagai media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dan media berbasis permainan dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi temuan tersebut perlu dipahami berdasarkan fokus, karakteristik media, dan konteks pembelajaran yang berbeda (Putri & Wiranti, 2025), misalnya, menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Jawa materi Tembang Dolanan dan menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas permainan pada *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi konteks penelitian tersebut berbeda dengan pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris karena karakteristik materi dan tujuan pembelajarannya tidak sama. Sementara itu, Muslimin, (2024) mengkaji persepsi guru terhadap penggunaan Kahoot dan *Wordwall* dan menemukan bahwa *Wordwall* dipandang mudah digunakan serta menyediakan berbagai aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan bahwa penelitian Muslimin lebih menekankan aspek penerimaan dan kemudahan penggunaan media dari perspektif guru, sedangkan Putri & Wiranti, (2025) menekankan dampak penggunaan media terhadap hasil belajar. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan potensi *Wordwall* sebagai media interaktif, tetapi memberikan informasi yang berbeda karena variabel dan sudut pandang yang digunakan juga berbeda.

Temuan mengenai penggunaan media untuk pembelajaran *vocabulary* juga ditunjukkan oleh Anita et al., (2024) melalui penggunaan media gambar untuk mengenalkan basic *vocabulary* Bahasa Inggris kepada peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat membantu proses penguasaan kosakata. Jika dibandingkan dengan penelitian Putri & Wiranti, (2025) serta Muslimin, (2024), penelitian Anita et al., (2024) memiliki persamaan pada penggunaan media sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, tetapi berbeda dalam bentuk media dan karakteristik aktivitas pembelajarannya. Media gambar lebih menekankan penyajian visual untuk membantu pengenalan kosakata, sedangkan *Wordwall* memungkinkan kosakata dipelajari melalui aktivitas permainan yang bersifat interaktif. Perbedaan karakteristik media tersebut dapat memengaruhi pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, hasil penelitian terdahulu tidak dapat dipandang sebagai temuan yang sepenuhnya sama, tetapi menunjukkan bahwa kesesuaian antara karakteristik media, materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik merupakan aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan perbandingan tersebut, penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa *Wordwall* telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, tetapi fokus dan

kontribusinya masih beragam. Penelitian Putri & Wiranti, (2025) memberikan bukti mengenai pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Jawa dengan fokus pada hasil belajar, sedangkan Muslimin, (2024) memberikan gambaran mengenai persepsi guru terhadap kemudahan dan fleksibilitas penggunaan *Wordwall*. Di sisi lain, Anita et al., (2024) menunjukkan bahwa media visual dapat mendukung pengenalan basic *vocabulary* Bahasa Inggris pada peserta didik sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut sama-sama menegaskan pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, tetapi belum mengintegrasikan secara khusus pengembangan *Wordwall* berbasis *game* edukatif dengan materi *vocabulary* Bahasa Inggris untuk kelas V sekolah dasar serta evaluasi kelayakan produk dari aspek media, materi, dan Bahasa Inggris. Dengan demikian, celah penelitian tidak hanya terletak pada perbedaan mata pelajaran atau bentuk media, tetapi juga pada belum adanya pengembangan produk yang secara khusus menghubungkan karakteristik permainan *Wordwall* dengan kebutuhan pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris pada peserta didik kelas V melalui proses pengembangan yang sistematis dan evaluasi kelayakan pada tahap *Develop*.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V SDN Bandung 1 Jombang. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi karakteristik permainan *Wordwall* dengan materi *vocabulary* dan karakteristik peserta didik sekolah dasar dalam suatu produk yang dikembangkan secara sistematis melalui model *Four-D* (4D) yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak mengkaji penggunaan *Wordwall* dari sisi efektivitas, persepsi pengguna, atau penggunaan media untuk materi yang berbeda, penelitian ini menitikberatkan pada proses pengembangan dan evaluasi kelayakan produk melalui penilaian ahli media, ahli materi, ahli Bahasa Inggris, serta respons peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi penelitian terdahulu dengan memberikan gambaran mengenai proses pengembangan dan kelayakan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif yang secara spesifik diarahkan untuk pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang, kajian penelitian terdahulu, *research gap*, dan kebaruan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukatif pada materi *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V SDN Bandung 1 Jombang menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*, serta mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli Bahasa Inggris, dan respons peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran digital yang layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukatif pada materi *vocabulary* Bahasa Inggris untuk peserta didik kelas V sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D* (4D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dalam penelitian ini, model 4D dimodifikasi dengan melaksanakan penelitian sampai tahap *Develop*. Pembatasan tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada proses pengembangan dan pengujian kelayakan produk melalui validasi ahli dan respons peserta didik. Tahap *Disseminate* tidak dilakukan karena penelitian belum diarahkan pada penyebarluasan produk secara lebih luas. Penerapan model ini telah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media dan perangkat pembelajaran pada berbagai bidang studi sehingga dinilai sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas (Untayana & Harta, 2016). Selain itu, kajian terbaru menunjukkan bahwa model 4D tetap

relevan digunakan dalam penelitian pengembangan karena memberikan alur kerja yang terstruktur, fleksibel, dan mudah disesuaikan dengan karakteristik produk yang dikembangkan (Indaryanti et al., 2025).

Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis kondisi awal pembelajaran, karakteristik peserta didik, konsep materi, tugas, dan tujuan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi perancangan isi dan tampilan media *Wordwall*, pemilihan bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, penyusunan materi *vocabulary*, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap *Develop* meliputi pembuatan produk awal, validasi oleh ahli, revisi produk berdasarkan masukan validator, dan uji coba terbatas kepada peserta didik untuk memperoleh respons terhadap media yang dikembangkan. Uji coba terbatas dalam penelitian ini digunakan sebagai bagian dari evaluasi pengembangan produk dan tidak dimaksudkan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar maupun minat belajar peserta didik.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* Edukatif

Tahap	Kegiatan pengembangan
<i>Define</i>	Melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi <i>vocabulary</i> , tugas pembelajaran, dan tujuan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media.
<i>Design</i>	Merancang isi materi <i>vocabulary</i> , bentuk permainan, tampilan media, penyajian soal, gambar pendukung, serta instrumen validasi dan angket respons peserta didik.
<i>Develop</i>	Mengembangkan produk awal <i>Wordwall</i> , melakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa Inggris, melakukan revisi berdasarkan masukan validator, serta melaksanakan uji coba terbatas untuk memperoleh respons peserta didik.

Subjek penelitian terdiri atas validator ahli dan peserta didik kelas V SDN Bandung 1 Jombang. Validator produk terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli Bahasa Inggris yang dipilih berdasarkan kesesuaian kompetensi dengan aspek yang dinilai. Ahli media menilai aspek tampilan, navigasi, dan kualitas teknis media; ahli materi menilai kesesuaian materi, kebenaran konsep, kedalaman materi, relevansi, dan penyajian; sedangkan ahli Bahasa Inggris menilai ketepatan penggunaan bahasa, keterbacaan, kesesuaian konteks, daya tarik bahasa, dan konsistensi penggunaan istilah Bahasa Inggris. Uji coba terbatas dilakukan kepada peserta didik kelas V sebagai pengguna media untuk memperoleh respons terhadap produk yang dikembangkan.

Jumlah validator dalam penelitian ini terbatas pada satu orang untuk setiap aspek penilaian. Kondisi tersebut merupakan keterbatasan penelitian yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil validasi. Oleh karena itu, hasil penilaian validator dalam penelitian ini diposisikan sebagai gambaran kelayakan produk berdasarkan pertimbangan ahli yang terlibat dan tidak dimaksudkan sebagai bukti validitas produk yang dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih dari satu validator pada setiap aspek agar penilaian produk dapat diperoleh dari perspektif yang lebih beragam.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media dan respons pengguna. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli Bahasa Inggris, dan angket respons peserta didik. Instrumen validasi dan angket menggunakan skala penilaian lima tingkat. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan umum, navigasi, dan kualitas teknis media. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi, kebenaran konsep, kedalaman materi, relevansi, dan penyajian. Sementara itu, lembar validasi ahli Bahasa Inggris digunakan untuk menilai ketepatan bahasa, keterbacaan, kesesuaian konteks, daya tarik bahasa, dan konsistensi penggunaan istilah Bahasa Inggris.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli

Aspek validasi	Indikator
Media	Kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar Kombinasi warna, gambar, dan huruf menarik serta mudah dibaca Kemudahan penggunaan tombol dan fitur dalam <i>Wordwall</i> Kestabilan dan keterpaduan antar komponen media Media dapat diakses tanpa gangguan teknis Media berfungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran
Materi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar Materi bebas dari kesalahan konsep dan bahasa Materi memberikan pengetahuan baru dan relevan Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik Urutan penyajian materi logis dan sistematis
Bahasa Inggris	Penggunaan <i>grammar</i> Bahasa Inggris sudah benar Penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah Bahasa Inggris Kalimat dan kosakata mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar Kosakata dan contoh kalimat sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik Bahasa Inggris yang digunakan komunikatif dan menarik Penggunaan Bahasa Inggris konsisten dalam seluruh media

Selain lembar validasi ahli, penelitian menggunakan angket respons peserta didik untuk mengetahui penerimaan pengguna terhadap media yang dikembangkan. Angket tersebut mencakup aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, keterlibatan, manfaat pembelajaran, dan minat untuk menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 3. Kisi-kisi angket respons peserta didik

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan media	Media <i>Wordwall</i> menarik untuk digunakan dalam belajar
2	Tampilan media	Warna, gambar, dan tulisan jelas serta mudah dipahami
3	Kemudahan penggunaan	Peserta didik mudah menggunakan media <i>Wordwall</i>
4	Keterlibatan	Peserta didik merasa senang dan bersemangat saat belajar dengan <i>Wordwall</i>
5	Manfaat pembelajaran	Media <i>Wordwall</i> membantu peserta didik memahami kosakata Bahasa Inggris
6	Minat belajar	Peserta didik ingin belajar Bahasa Inggris kembali dengan media <i>Wordwall</i>

Dalam penelitian ini, indikator minat belajar pada angket digunakan sebagai bagian dari respons peserta didik terhadap media dan tidak digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan minat belajar secara eksperimental. Hal tersebut karena penelitian tidak menggunakan desain eksperimen dengan pengukuran minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, validasi ahli, dan angket respons peserta didik. Observasi dilakukan pada tahap *Define* untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Validasi ahli dilakukan setelah produk awal selesai dikembangkan untuk memperoleh penilaian dan masukan terhadap aspek media, materi, dan Bahasa Inggris. Setelah produk direvisi berdasarkan masukan

validator, dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V untuk memperoleh respons sebagai pengguna media.

Data yang diperoleh terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil validasi ahli dan angket respons peserta didik, sedangkan data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran validator. Data kualitatif digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan media berdasarkan skor yang diperoleh dari validator dan respons peserta didik. Penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 untuk kategori sangat tidak layak, skor 2 untuk kurang layak, skor 3 untuk cukup layak, skor 4 untuk layak, dan skor 5 untuk sangat layak. Skala penilaian tersebut mengacu pada skala yang digunakan dalam instrumen penelitian.

Persentase kelayakan produk dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase tingkat kelayakan (%)

$\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = jumlah skor maksimum (skor ideal)

Tabel 4. Skala penilaian

Skor	Kategori
5	Sangat layak
4	Layak
3	Cukup layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

Hasil perhitungan persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan produk. Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian validator dan respons peserta didik.

Tabel 5. Kriteria kelayakan produk

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media *Wordwall* sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik. Instrumen penelitian ini belum melalui pengujian reliabilitas secara statistik. Oleh karena itu, penelitian tidak menyajikan koefisien reliabilitas internal instrumen. Keterbatasan tersebut perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian karena konsistensi internal instrumen belum diketahui secara empiris. Pengujian reliabilitas dengan melibatkan jumlah responden yang memadai disarankan untuk dilakukan pada penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan proses pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif pada pembelajaran

vocabulary Bahasa Inggris kelas V SDN Bandung 1 Jombang serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penyajian hasil penelitian mengacu pada tahapan model pengembangan *Four-D* (4D) yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*, meliputi tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan). Tingkat kelayakan media dianalisis berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli Bahasa Inggris, serta respons peserta didik sebagai pengguna media.

Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *game* edukatif pada materi *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V SDN Bandung 1 Jombang dilaksanakan menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D) yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*. Modifikasi model dilakukan karena penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan produk dan pengujian tingkat kelayakan media, sehingga tidak mencakup tahap *Disseminate* (penyebaran). Proses pengembangan terdiri atas tiga tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan).

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis materi, dan analisis media. Hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Bandung 1 Jombang menunjukkan bahwa pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris masih didominasi oleh penggunaan buku guru, buku peserta didik, dan gambar sebagai sumber belajar. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam menerjemahkan kosakata Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia maupun sebaliknya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah digunakan.

Analisis materi menunjukkan bahwa materi disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan kompetensi awal kelas V dengan fokus pada penguasaan *vocabulary*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, *Wordwall* dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu memadukan materi, gambar, dan aktivitas permainan dalam satu platform digital. Ringkasan hasil analisis pada tahap *Define* disajikan pada Tabel 6.

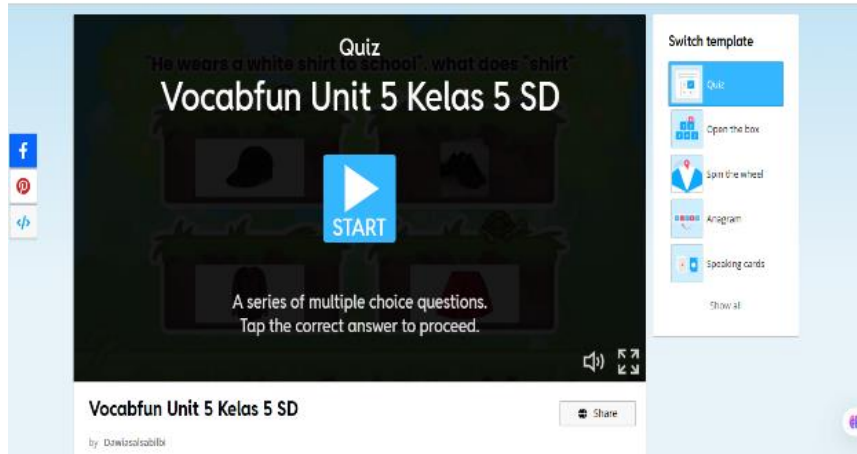
Tabel 6. Hasil analisis

Aspek Analisis	Hasil Analisis	Implikasi Pengembangan
Analisis kebutuhan	Pembelajaran masih didominasi buku guru, buku peserta didik, dan gambar.	Dibutuhkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif.
Analisis peserta didik	Peserta didik mengalami kesulitan menerjemahkan <i>vocabulary</i> Bahasa Inggris.	Media dianang menggunakan aktivitas permainan dan gambar pendukung.
Analisis materi	Materi disusun berdasarkan CP dan kompetensi awal kelas V dengan fokus pada <i>vocabulary</i> .	Materi disajikan dalam bentuk latihan interaktif menggunakan <i>Wordwall</i> .
Analisis media	<i>Wordwall</i> dipilih sebagai media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.	Dikembangkan media <i>Vocabfun</i> berbasis <i>game</i> edukatif.

Hasil tahap pendefinisian menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi media yang akan dikembangkan. Tahap ini sejalan dengan pendapat Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang menyatakan bahwa tahap *Define* bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta menetapkan dasar pengembangan produk agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* dilakukan untuk menyusun rancangan awal media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang isi materi, menentukan jenis permainan yang digunakan pada platform *Wordwall*, menyusun tampilan media, serta menyesuaikan desain dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar serta instrumen penelitian yang terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli Bahasa Inggris, dan angket respons peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Gambar 1 menunjukkan tampilan awal media *Wordwall Vocabfun* yang digunakan sebagai halaman awal sebelum peserta didik memasuki aktivitas permainan. Tampilan ini berfungsi sebagai pengantar agar peserta didik dapat mengenali media dan melanjutkan ke aktivitas *vocabulary* yang tersedia.



Gambar 2. Contoh Soal

Gambar 2 menunjukkan contoh soal *vocabulary* yang disajikan melalui fitur permainan *Wordwall*. Soal digunakan untuk memberikan latihan kepada peserta didik dalam mengenali dan memahami kosakata Bahasa Inggris melalui aktivitas interaktif.

wordwall.net/resource/100912714



Gambar 3. Kode QR Media Wordwall

Gambar 3 menunjukkan kode QR yang digunakan untuk mengakses media *Wordwall Vocabfun*. Fitur ini memudahkan peserta didik mengakses media melalui perangkat yang terhubung dengan internet tanpa harus mengetikkan tautan secara manual.

Penyusunan media pada tahap ini memperhatikan aspek kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, tampilan visual, dan penggunaan bahasa agar media yang dihasilkan memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Perancangan yang sistematis pada tahap ini diharapkan dapat mempermudah proses validasi dan revisi produk pada tahap berikutnya.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *Develop* merupakan tahap penyempurnaan produk melalui proses validasi ahli dan revisi media. Produk awal yang telah dikembangkan divalidasi oleh satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli Bahasa Inggris untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan bahasa. Saran dan masukan yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kriteria kelayakan.

Tabel 7. Saran dan Komentar Validator

Ahli	Saran dan Komentar	Tindak Lanjut
Media	Sudah baik dan Menarik untuk digunakan	Produk dipertahankan dan disempurnakan pada aspek teknis sebelum uji coba
Materi	Materi sudah sesuai	Materi dipertahankan sesuai hasil validasi
Bahasa	Cek ulang sebelum ditampilkan. Pastikan tidak ada typo atau diksi yang salah	Dilakukan pemeriksaan dan penyempurnaan penulisan serta pemilihan diksi

Setelah proses revisi selesai, media diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik untuk memperoleh respons terhadap media yang dikembangkan. Uji coba ini bertujuan mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap media sebagai salah satu indikator kelayakan produk. Oleh karena itu, hasil uji coba tidak digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar maupun minat belajar peserta didik, melainkan sebagai bagian dari proses evaluasi pengembangan produk.

Gambar 4. Hasil Revisi Media *Wordwall*

Gambar 4 menunjukkan tampilan media setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan validator. Revisi dilakukan terutama untuk memastikan tampilan media tetap menarik dan penggunaan bahasa telah diperiksa kembali sebelum media digunakan pada uji coba terbatas.

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media *Wordwall Vocabfun* diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik untuk memperoleh respons pengguna. Uji coba tersebut digunakan sebagai bagian dari evaluasi pengembangan produk dan tidak dimaksudkan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar maupun minat belajar peserta didik.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif yang dikembangkan. Penilaian mencakup aspek tampilan umum, navigasi, dan kualitas teknis media. Instrumen validasi terdiri atas 12 butir penilaian dengan menggunakan skala penilaian 1–5. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Tampilan umum	Desain media <i>Wordwall</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar	4
		Tampilan media sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik SD	5
		Kombinasi warna, gambar, dan huruf	4
		Tulisan dan tampilan mudah dibaca oleh peserta didik	5
2.	Navigasi	Tombol dan fitur pada <i>Wordwall</i> mudah digunakan oleh peserta didik	4
		Navigasi antar bagiannya berjalan lancar tanpa kebingungan	4
		Semua komponen media <i>Wordwall</i> berfungsi dengan baik	5
		Keterpaduan antar bagian media stabil dan tidak mengalami eror	5

No	Aspek	Indikator	Skor
3.	Kualitas teknik	Media <i>Wordwall</i> dapat diakses dengan lancar	5
		Media dapat dijalankan tanpa gangguan teknis seperti eror atau <i>loading</i> lama	5
		Fungsi media <i>Wordwall</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran <i>vocabulary</i> Bahasa Inggris	4
		Media membantu peserta didik memahami kosakata sesuai target pembelajaran	4
		Jumlah skor	54
		Skor maksimal	60
		Persentase	90,00%
		Kategori	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 8, hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 54 dari skor maksimal 60, dengan persentase 90,00% dan rata-rata skor 4,50. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, dan kualitas teknis. Validator juga memberikan tanggapan bahwa media sudah baik dan menarik untuk digunakan. Masukan tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum media digunakan pada tahap uji coba terbatas.

Meskipun hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Validasi media hanya dilakukan oleh satu orang ahli media, sehingga hasil yang diperoleh menggambarkan validitas isi (*content validity*) berdasarkan penilaian validator yang terlibat dalam penelitian ini. Selain itu, instrumen penelitian belum dilakukan uji reliabilitas secara statistik, sehingga penelitian ini belum dapat memberikan informasi mengenai tingkat konsistensi instrumen pengukuran. Oleh karena itu, hasil validasi pada penelitian ini perlu dipahami sebagai gambaran tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian ahli, sedangkan pengujian reliabilitas instrumen dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi yang terdapat dalam media *Wordwall* berbasis *game* edukatif. Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan peserta didik, kebenaran konsep, kedalaman materi, relevansi materi, serta kualitas penyajian. Instrumen validasi terdiri atas 12 butir penilaian dengan menggunakan skala penilaian 1–5. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi	Materi dalam media <i>Wordwall</i> sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas V	5
		Tujuan pembelajaran tercermin dengan baik dalam isi materi	5
		Materi disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik SD	4
		Tingkat kesulitan materi sesuai dengan usia dan tingkat kelas peserta didik	5
2	Kebenaran konsep	Materi dalam media <i>Wordwall</i> bebas dari kesalahan konsep Bahasa Inggris	4
		Penggunaan istilah atau bahasa dalam materi sudah tepat dan tidak menimbulkan kesalahpahaman	5

No	Aspek	Indikator	Skor
3	Kedalaman materi	Materi memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik	5
		Isi materi relevan dan memperkaya pemahaman <i>vocabulary</i> peserta didik	4
4	Relevansi materi	Contoh materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	5
		Isi materi dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata anak SD	5
5	Kualitas penyajian	Materi disusun secara logis dan mudah diikuti	5
		Penyajian materi mengikuti urutan yang mendukung pemahaman peserta didik	4
		Jumlah skor	56
		Skor maksimal	60
		Persentase	93,33%
		Kategori	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 56 dari skor maksimal 60, dengan persentase 93,33% dan rata-rata skor 4,67. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tingkat kemampuan peserta didik, kebenaran konsep, kedalaman materi, relevansi dengan kehidupan sehari-hari, dan kualitas penyajian. Validator memberikan penilaian bahwa materi yang disajikan telah sesuai sehingga produk dapat dilanjutkan ke tahap uji coba setelah dilakukan penyempurnaan yang diperlukan.

Hasil validasi ahli materi semakin memperkuat bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek substansi pembelajaran, sehingga tidak hanya layak dari sisi tampilan, tetapi juga dari sisi isi materi. Dengan demikian, media *Wordwall* berbasis *game* edukatif yang dikembangkan telah memenuhi salah satu komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kompetensi yang ingin dicapai.

Validasi Ahli Bahasa Inggris

Validasi ahli Bahasa Inggris dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan Bahasa Inggris dalam media *Wordwall* berbasis *game* edukatif. Penilaian mencakup ketepatan *grammar*, ejaan dan tanda baca, keterbacaan kalimat dan kosakata, kesesuaian konteks, daya tarik penggunaan Bahasa Inggris, serta konsistensi istilah. Instrumen validasi terdiri atas 12 butir penilaian dengan menggunakan skala penilaian 1–5. Hasil validasi ahli Bahasa Inggris disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Bahasa Inggris

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Ketepatan bahasa	<i>Grammar</i> yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Inggris	5
		Struktur kalimat dan bentuk kata (<i>tenses</i> , <i>articles</i> , <i>singular-plural</i>) sudah tepat	5
		Ejaan (<i>spelling</i>) sudah benar dan konsisten	4
		Penggunaan tanda baca sesuai dengan kaidah Bahasa Inggris	5
2	Keterbacaan	Kalimat dan kosakata mudah dipahami oleh peserta didik kelas V	4
		Tingkat kesulitan bahasa sesuai dengan kemampuan peserta didik	4

3	Kesesuaian konteks	Kosakata dan contoh kalimat sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik	5
		Tidak terdapat kosakata yang sulit atau tidak relevan bagi anak SD	4
4	Daya tarik bahasa	Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi peserta didik	5
		Penggunaan kata dan ekspresi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	4
5	Konsistensi	Penggunaan kata dan ekspresi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5
		Gaya bahasa antarbagian media seragam dan tidak berubah-ubah	5
		Jumlah skor	55
		Skor maksimal	60
		Persentase	91,67%
		Kategori	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 6, hasil validasi ahli Bahasa Inggris memperoleh skor sebesar 55 dari skor maksimal 60, dengan persentase 91,67% dan rata-rata skor 4,58. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa Inggris dalam media telah memenuhi aspek ketepatan bahasa, keterbacaan, kesesuaian konteks, daya tarik, dan konsistensi istilah. Validator memberikan saran agar media diperiksa kembali sebelum digunakan untuk memastikan tidak terdapat *typo* maupun penggunaan diksi yang kurang tepat. Saran tersebut ditindaklanjuti melalui pemeriksaan dan penyempurnaan penggunaan Bahasa Inggris pada media.

Respons peserta didik

Setelah melalui proses validasi dan penyempurnaan produk, media *Wordwall* berbasis *game* edukatif diujicobakan secara terbatas kepada 21 peserta didik kelas V SDN Bandung 1 Jombang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan sebagai salah satu indikator pendukung kelayakan produk. Angket respons peserta didik mencakup beberapa aspek yang berkaitan dengan tampilan media, kemudahan penggunaan, keterlibatan dalam pembelajaran, manfaat pembelajaran, dan keinginan menggunakan media kembali.

Hasil angket respons peserta didik menunjukkan skor sebesar 550 dari skor maksimal 630, dengan persentase 87,30%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, hasil tersebut termasuk kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari peserta didik sebagai pengguna. Dalam penelitian ini, respons peserta didik digunakan untuk mengetahui penerimaan terhadap produk dan sebagai pendukung penilaian kelayakan media, bukan sebagai dasar untuk menyimpulkan efektivitas media terhadap hasil belajar atau peningkatan minat belajar.

Tabel 11. Hasil Respons Peserta Didik terhadap Media *Wordwall*

Aspek penilaian	Skor perolehan	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Respons peserta didik	550	630	87,30%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 11, respons peserta didik terhadap media *Wordwall* memperoleh persentase sebesar 87,30% dan termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sebagai

pengguna dalam uji coba terbatas. Respons positif tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli Bahasa Inggris, dan respons peserta didik, diperoleh rekapitulasi penilaian media *Wordwall* berbasis *game* edukatif sebagaimana disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media

Aspek penilaian	Skor perolehan	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Validasi ahli media	54	60	90,00%	Sangat layak
Validasi ahli materi	56	60	93,33%	Sangat layak
Validasi ahli Bahasa Inggris	55	60	91,67%	Sangat layak
Respon peserta didik	550	630	87,30%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 12, seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat layak. Persentase kelayakan berdasarkan penilaian validator terdiri atas 90,00% pada aspek media, 93,33% pada aspek materi, dan 91,67% pada aspek Bahasa Inggris, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 87,30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memperoleh penilaian kelayakan yang baik pada aspek tampilan dan teknis, isi materi, serta penggunaan Bahasa Inggris berdasarkan validator yang terlibat dalam penelitian. Sementara itu, respons peserta didik memberikan gambaran mengenai penerimaan pengguna pada uji coba terbatas. Karena setiap aspek validasi hanya dinilai oleh satu validator, hasil tersebut perlu dipahami sebagai gambaran kelayakan produk dalam konteks penelitian ini dan tidak dimaksudkan sebagai bukti validitas yang dapat digeneralisasikan secara luas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, media *Wordwall* berbasis *game* edukatif memperoleh penilaian sangat layak dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa Inggris, serta memperoleh respons positif dari peserta didik pada uji coba terbatas. Hasil tersebut selanjutnya dibahas untuk menginterpretasikan kelayakan media berdasarkan aspek yang dinilai, mengaitkannya dengan konsep dan teori yang relevan, serta membandingkannya dengan hasil penelitian terdahulu. Pembahasan juga memperhatikan masukan dari validator sebagai bagian dari proses penyempurnaan produk. Namun, hasil respons peserta didik dalam penelitian ini hanya digunakan untuk menggambarkan penerimaan terhadap media dan tidak dijadikan dasar untuk menyimpulkan efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar atau hasil belajar.

Penilaian ahli media memperlihatkan bahwa kelayakan produk terutama didukung oleh kesesuaian tampilan, kemudahan navigasi, dan fungsi teknis media. Karakteristik tersebut penting karena media pembelajaran digital tidak hanya dituntut menarik secara visual, tetapi juga harus mudah digunakan oleh peserta didik sekolah dasar. Desain *Wordwall Vocabfun* yang sederhana, dilengkapi navigasi yang mudah dipahami dan aktivitas permainan yang interaktif, memungkinkan peserta didik berfokus pada aktivitas *vocabulary* tanpa terbebani oleh penggunaan media. Hal ini sejalan dengan Fadilah et al., (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu memperjelas penyampaian materi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hasan et al., (2021) juga menempatkan aspek perhatian dan keterlibatan peserta didik sebagai salah satu fungsi penting media pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Wildan et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat mendukung aspek tampilan dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, kelayakan aspek media dalam penelitian ini lebih berkaitan dengan kesesuaian desain dan fungsi media dengan karakteristik pengguna daripada sekadar tingginya skor penilaian. Meskipun demikian, beberapa butir yang belum memperoleh skor maksimal menunjukkan bahwa penyempurnaan tetap diperlukan sebagai bagian dari evaluasi formatif produk.

Kelayakan materi dalam media yang dikembangkan berkaitan dengan kesesuaian antara isi *vocabulary*, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah

dasar. Materi yang disajikan tidak hanya mempertimbangkan kebenaran konsep, tetapi juga tingkat kesulitan dan keterkaitannya dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Kesesuaian tersebut penting karena *vocabulary* akan lebih mudah dipelajari ketika kosakata yang diberikan berada dalam konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Saleh et al., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran perlu menyajikan materi secara sistematis dan bermakna agar dapat membantu peserta didik memahami materi. Temuan ini juga sejalan dengan Oktariyanti et al., (2021) yang menunjukkan bahwa kelayakan media *Wordwall* berkaitan dengan kesesuaian isi media terhadap kebutuhan peserta didik dan kurikulum. Dengan demikian, penyusunan materi *vocabulary* dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada banyaknya kosakata yang disajikan, tetapi pada kesesuaian isi, tingkat kemampuan peserta didik, dan konteks penggunaan kosakata. Beberapa butir yang belum memperoleh skor maksimal menunjukkan bahwa penyesuaian kedalaman dan penyajian materi tetap diperlukan agar produk semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Aspek kebahasaan menjadi komponen penting dalam media *vocabulary* karena bahasa yang digunakan sekaligus menjadi bagian dari materi yang dipelajari peserta didik. Penilaian pada aspek ini menunjukkan pentingnya penggunaan kosakata yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik sekolah dasar, keterbacaan yang baik, serta ketepatan ejaan dan istilah. Penggunaan bahasa yang sederhana dan konsisten dapat mengurangi potensi kesalahpahaman ketika peserta didik mengikuti aktivitas permainan. Anita et al., (2024) menekankan bahwa penggunaan kosakata dasar, struktur bahasa yang tepat, dan ejaan yang benar mendukung pembelajaran *vocabulary* pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan Muslimin, (2024) yang menekankan pentingnya ketepatan penggunaan bahasa dalam media berbasis *Wordwall* agar aktivitas pembelajaran dapat berlangsung tanpa menimbulkan kesalahan pemahaman. Dalam penelitian ini, masukan ahli Bahasa Inggris mengenai pemeriksaan typo dan pemilihan diksi menjadi bagian penting dalam evaluasi formatif karena kesalahan kebahasaan pada media digital dapat langsung memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kosakata yang dipelajari. Oleh karena itu, penyempurnaan bahasa dilakukan tidak hanya untuk memenuhi aspek teknis penulisan, tetapi juga untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V.

Respons peserta didik terhadap media dapat dipahami melalui karakteristik *Wordwall* yang memberikan pengalaman belajar berbasis permainan. Aktivitas yang bersifat interaktif memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi melalui bentuk latihan yang lebih bervariasi dibandingkan penyajian *vocabulary* secara konvensional. Selain itu, aspek tampilan dan kemudahan penggunaan menjadi faktor yang mendukung penerimaan media karena peserta didik dapat mengikuti aktivitas tanpa prosedur penggunaan yang kompleks. Hasan et al., (2021) menjelaskan bahwa media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat mendukung interaksi dan membantu penyampaian materi secara lebih mudah. Temuan tersebut sejalan dengan Muslimin, (2024) yang menjelaskan bahwa *Wordwall* sebagai media berbasis permainan memiliki karakteristik yang relatif mudah digunakan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Putri & Wiranti, (2025) juga menunjukkan bahwa penerimaan terhadap *Wordwall* berkaitan dengan penyajian yang interaktif, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, respons positif peserta didik dalam penelitian ini lebih dapat dipahami sebagai konsekuensi dari kesesuaian karakteristik media dengan kebutuhan pengguna, khususnya kebutuhan akan aktivitas *vocabulary* yang sederhana, interaktif, dan mudah diikuti.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Wordwall* berbasis *game* edukatif memperoleh kategori sangat layak pada seluruh aspek yang dinilai, yaitu aspek media sebesar 90,00%, materi sebesar 93,33%, dan Bahasa Inggris sebesar 91,67%, sedangkan respons peserta didik mencapai 87,30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelayakan produk didukung oleh tiga komponen utama, yaitu kualitas tampilan dan teknis media, kesesuaian isi materi, serta ketepatan penggunaan Bahasa Inggris. Respons

positif peserta didik kemudian menjadi data pendukung yang menunjukkan bahwa produk dapat diterima oleh pengguna pada uji coba terbatas.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu, temuan penelitian ini memperlihatkan pola yang serupa bahwa *Wordwall* memiliki potensi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diterima oleh peserta didik. Akan tetapi, kontribusi penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media *Wordwall* untuk pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V sekolah dasar serta pengujian kelayakannya melalui validasi ahli dan respons pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi belum dapat digunakan untuk menyatakan efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar atau hasil belajar karena aspek tersebut tidak diuji dalam penelitian ini.

Hasil penelitian perlu dipahami dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Pertama, validasi produk dilakukan oleh satu validator pada masing-masing aspek, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa Inggris. Kedua, instrumen yang digunakan dalam penelitian belum melalui uji reliabilitas secara statistik, sehingga konsistensi instrumen secara kuantitatif belum dapat diketahui. Ketiga, uji coba yang dilakukan terbatas pada respons peserta didik sehingga belum memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media terhadap hasil belajar maupun minat belajar. Keterbatasan tersebut tidak menghilangkan hasil kelayakan produk, tetapi membatasi ruang interpretasi terhadap temuan penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan pengujian dengan melibatkan lebih banyak validator dan melakukan pengujian kualitas instrumen secara lebih lengkap. Selain itu, apabila penelitian selanjutnya ingin mengetahui efektivitas *Wordwall* terhadap minat belajar atau hasil belajar *vocabulary*, diperlukan desain penelitian yang sesuai, seperti pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media atau desain eksperimen. Dengan demikian, hasil penelitian pengembangan ini dapat menjadi dasar awal untuk penelitian lanjutan yang menguji efektivitas media secara lebih mendalam.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif pada materi *vocabulary* Bahasa Inggris kelas V SDN Bandung 1 Jombang yang dikembangkan menggunakan model 4D yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*. Produk yang dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perancangan media, pengembangan produk, validasi ahli, serta uji coba terbatas kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat layak dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa Inggris, sedangkan respons peserta didik juga menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan dan teknis, isi materi, penggunaan Bahasa Inggris, serta penerimaan pengguna.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media *Wordwall* berbasis *game* edukatif yang secara khusus disesuaikan dengan materi *vocabulary* Bahasa Inggris dan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Media yang dihasilkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang interaktif bagi guru dalam mendukung pembelajaran *vocabulary* di sekolah dasar. Namun, hasil penelitian ini terbatas pada penilaian kelayakan produk dan respons peserta didik pada uji coba terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini belum dapat menyimpulkan efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media dengan desain penelitian yang sesuai dan melibatkan subjek yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Panggung Lor. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anita, N., Jafar, M., & Muhdar, F. (2024). Pengenalan kosakata dasar bahasa Inggris (*English basic vocabulary*) dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas 5 SDN 64 Buntu Ampang. *JDISTIRA: Jurnal Pengabdian Inovasi dan Teknologi kepada Masyarakat*, 4(2), 189–194. <https://doi.org/10.58794/jdt.v4i2.1072>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi pembelajaran matematika di madrasah ibtdaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Indaryanti, R. B., Harsono, H., Utama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D research and development model: Trends, challenges, and opportunities review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91–98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>
- Muslimin. (2024). Analisis persepsi guru terhadap game edukasi Kahoot dan Wordwall pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Maccayya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 52–62. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i1.2339>
- Nisa, A. M., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- 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>
- Putri, N. A., & Wiranti, D. A. (2025). Efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pembelajaran Bahasa Jawa Tembang Dolanan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(2), 107–114. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i2.5666>
- Rahman, A., Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 88–95.
- Sahanata, M., Asiani, W. R., Syahputri, D. A., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Untayana, J. R., & Harta, I. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran limit berbasis pendekatan saintifik berorientasi prestasi belajar dan kemampuan komunikasi matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 45–54. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9683>

- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada materi bangun ruang untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>