

PENGEMBANGAN MEDIA SCRAMBLE BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MATERI KALMAT SPO KELAS II SD

Ni Luh Apriani¹, I Made Ariasa Giri²,

IG Agung Jaya Suryawan³

^{1,2,3}PGSD IAHN Mpu Kuturan Singaraja

niluhapriani2103@gmail.com¹, tyagiri@gmail.com²,

jayasuryawan@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of SPO sentence structure of second-grade students at SDN 1 Astina and the limited technology-based learning media used in Indonesian language learning. This research aims to describe the design, validity, and practicality of interactive digital media Scramble assisted by Wordwall on SPO sentence material. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Research data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Validation was carried out by six expert lecturers and one teacher. The practicality test involved two teachers, one principal, and 14 second-grade students at SDN 1 Astina. The results of the study show that: (1) the media was developed through ADDIE stages to produce an interactive flipbook containing Scramble material, exercises, videos, and quizzes; (2) the validity results obtained a score of 0.92 from media experts, 0.92 from material experts, and 0.94 from language experts, all of which are categorized as very valid; and (3) the results of practicality obtained a percentage of 89% from teachers and 96% from students, both of which were categorized as very practical. Thus, the interactive digital media Scramble assisted by Wordwall was declared valid and very practical to use in learning Indonesian language material SPO sentences in grade II of elementary school. The implications of this study indicate that the use of interactive digital media Scramble assisted by Wordwall can be an innovative alternative for teachers in creating more interesting, interactive, and student-centered learning, thus potentially increasing students' understanding of SPO sentence structures and supporting the use of technology in learning in elementary schools.

Keywords: *Interactive Digital Media, Scramble, Wordwall, Indonesian, ADDIE Model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas II SDN 1 Astina terhadap struktur kalimat SPO serta terbatasnya media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, validitas, dan kepraktisan media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* pada materi kalimat SPO. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Validasi dilakukan oleh enam dosen ahli dan satu guru. Uji kepraktisan melibatkan dua guru, satu kepala sekolah, dan 14 peserta didik kelas II SDN 1 Astina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media dikembangkan melalui tahapan ADDIE sehingga menghasilkan *flipbook* interaktif yang memuat materi, latihan, video, dan kuis *Scramble*; (2) hasil validitas memperoleh skor 0,92 dari ahli media, 0,92 dari ahli materi, dan 0,94 dari ahli bahasa yang seluruhnya berkategori sangat valid; dan (3) hasil kepraktisan memperoleh persentase 89% dari guru dan 96% dari peserta didik yang keduanya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* dinyatakan valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat SPO di kelas II sekolah dasar. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur kalimat SPO serta mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, *Scramble*, *wordwall*, Bahasa Indonesia, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, karakter, serta kemampuan berpikir yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Rahim et al., 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui penggunaan strategi serta media pembelajaran yang tepat.

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan melalui berbagai kebijakan, salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, fleksibel, kontekstual, dan mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Program tersebut juga diperkuat melalui Keputusan Mendikbudristek Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak yang menekankan transformasi pembelajaran melalui digitalisasi sekolah (Astuti et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu tuntutan pendidikan abad ke-21. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif yang

dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nursakinah et al., 2025). Namun, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum optimal. Ketersediaan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran masih terbatas, termasuk pada materi kalimat Subjek, Predikat, dan Objek (SPO). Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami struktur kalimat secara tepat. Oleh karena itu, pengembangan media digital yang inovatif menjadi kebutuhan penting untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Penggunaan media digital interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Media seperti permainan edukatif, kuis interaktif, maupun aplikasi pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan motivasi dan

minat belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian Surbakti & Chantrin (2025), media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Rohmah (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik pada aspek kognitif maupun afektif. Dengan demikian, media digital interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Penggunaan media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas konkret, visual, dan permainan dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Oleh sebab itu, pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton. Media yang menarik akan membuat peserta didik lebih aktif,

fokus, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 1 Astina, diperoleh informasi bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi kalimat Subjek, Predikat, dan Objek (SPO) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik cenderung mampu membaca kalimat, tetapi belum memahami susunan unsur pembentuk kalimat secara tepat. Pembelajaran yang dilakukan masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, karakteristik peserta didik kelas II yang lebih menyukai aktivitas visual dan permainan belum sepenuhnya difasilitasi melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi

penyusunan kalimat sederhana. Padahal, kemampuan memahami struktur kalimat merupakan dasar penting dalam keterampilan berbahasa. Jika peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep dasar kalimat sejak dini, maka hal tersebut dapat memengaruhi kemampuan membaca, menulis, dan menyampaikan gagasan secara runtut pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik belajar secara aktif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan kemampuan literasi dasar peserta didik. Literasi menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki sejak sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan memahami informasi, membaca, dan menyusun kalimat secara tepat. Literasi merupakan keterampilan membaca, berpikir, dan menulis yang membantu individu memahami informasi secara kritis dan bijaksana (Maula & Antara, 2024). Akan tetapi, hasil Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa

kemampuan literasi membaca peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan PISA tahun 2022, skor literasi membaca Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018, yaitu dari 371 poin menjadi 359 poin (Purnama et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik masih perlu mendapat perhatian serius melalui inovasi pembelajaran yang mendukung keterampilan membaca dan memahami struktur bahasa secara bermakna.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, materi kalimat SPO menjadi dasar penting bagi peserta didik untuk memahami struktur kalimat sederhana. Penguasaan materi ini membantu peserta didik dalam menyampaikan gagasan secara runtut, logis, dan mudah dipahami. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kompetensi dasar yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep SPO melalui

aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah pengembangan media digital interaktif berbasis permainan *Scramble* berbantuan *Wordwall*. Model *Scramble* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan kegiatan menyusun kata atau kalimat yang diacak menjadi bentuk yang benar dan bermakna. Strategi ini dapat melatih ketelitian, konsentrasi, serta kemampuan berpikir peserta didik (Susilawati et al., 2022). Jika dipadukan dengan *platform Wordwall*, pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk permainan digital yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Purnamasari et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model *Scramble* maupun *platform Wordwall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Penelitian Suprihatien et al (2025) menunjukkan bahwa model *Scramble* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat secara tepat. Penelitian Sari et al (2024) juga menjelaskan bahwa penerapan model *Scramble* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Suarmini & Nurjaya (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Scramble* dan *Wordwall* memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Namun, penelitian yang mengembangkan media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* pada materi kalimat SPO untuk peserta didik kelas II sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan model *Scramble* dengan *platform Wordwall* dalam satu media pembelajaran digital yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh

karena itu, diperlukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia..

Berdasarkan permasalahan dan hasil kajian penelitian terdahulu tersebut, peneliti memandang perlu mengembangkan media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* pada materi kalimat SPO mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 1 Astina. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media digital interaktif yang mengintegrasikan model *Scramble* dan *platform Wordwall* pada materi kalimat SPO kelas II sekolah dasar serta menguji validitas dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur kalimat SPO serta mendukung peningkatan kemampuan literasi dasar peserta didik.

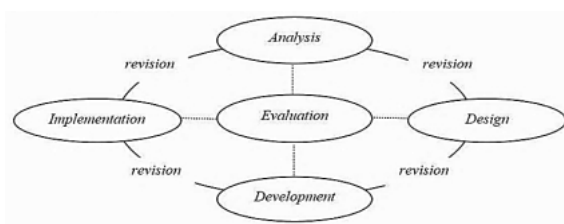
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* pada materi kalimat Subjek, Predikat, dan Objek (SPO) serta menguji tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena model ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Melalui model ADDIE, proses pengembangan dapat dilakukan secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga pengujian produk sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan

melalui studi literatur, observasi, dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Tahap *design* meliputi perancangan media dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* serta melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dilanjutkan dengan revisi produk. Setelah dinyatakan valid, media diuji kepraktisannya melalui respons 2 orang guru, 1 kepala sekolah, dan 14 peserta didik. Penelitian ini difokuskan pada tahap pengembangan produk, validasi, dan uji kepraktisan media, sehingga tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Syahid *et al.*, (2024)

Subjek penelitian terdiri atas subjek validitas dan subjek kepraktisan.

Subjek validitas melibatkan enam dosen ahli dan satu guru yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Sementara itu, subjek kepraktisan melibatkan dua guru, satu kepala sekolah, dan 14 peserta didik kelas II SDN 1 Astina. Sumber data penelitian meliputi data primer yang diperoleh melalui hasil validasi ahli dan respons pengguna serta data sekunder yang diperoleh dari literatur dan dokumen pendukung. Instrumen penelitian menggunakan angket skala penilaian (*rating scale*) yang terdiri atas angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, sedangkan kuesioner digunakan untuk memperoleh data validitas dan kepraktisan media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor

hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru, kepala sekolah, dan peserta didik. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator yang digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Analisis validitas media dilakukan menggunakan indeks Aiken's V untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli. Adapun, uraian rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Sumber : (Tsaqila *et al.*, 2026)

Keterangan:

V = Koefisien Aiken V

s = skor kategori yang diberikan oleh ahli dikurangi skor kriteria terendah ($s = r - l_0$)

R = skor kategori yang diberikan oleh ahli

10 = skor kriteria terendah dalam kriteria penskoran

n = banyaknya ahli

c = banyaknya kriteria penskoran yang dapat dipilih oleh ahli.

Kriteria penilaian validitas media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Rentang Nilai	Kriteria
0,81- 1,00	Sangat Valid
0,61- 0,80	Valid
0,41-0,60	Cukup Valid
0,21-0,40	Kurang Valid
0-,20	Tidak Valid

Sumber : (Sartika *et al.*, 2023)

Selanjutnya, analisis kepraktisan dilakukan menggunakan persentase skor untuk mengetahui tingkat kemudahan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran. Adapun, uraian rumus sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} = x100\%$$

Setelah mendapatkan total nilai persentase dari seluruh validator, maka hasilnya dapat dihitung dengan menggunakan perhitungan:

$$M \frac{\sum x}{n} = x100\%$$

Keterangan:

M : rata-rata (mean)

$\sum x$: total skor penilaian

N : Jumlah skor maksimal

Hasil penilaian kepraktisan dianalisis menggunakan persentase skor, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria praktikalitas yang mengacu pada Sugiyono (2018) sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Nilai Praktikalitas (%)	Validitas
85 ≤ Nilai < 100	Sangat Praktis
70 ≤ Nilai < 84	Praktis
55 ≤ Nilai < 69	Cukup Praktis
40 ≤ Nilai < 54	Kurang Praktis
0 ≤ Nilai < 39	Tidak Praktis

Sumber: Sugiyono (2018)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* pada materi kalimat Subjek, Predikat, dan Objek (SPO) untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan

model ADDIE melalui tahap *analysis*, *design*, dan *development*. Tahap *analysis* dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat SPO serta kurang tertarik mengikuti pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media digital interaktif yang memadukan materi, video pembelajaran, latihan soal, dan kuis berbasis *Scramble* menggunakan *platform Wordwall*. Tampilan materi pembelajaran yang memuat pengenalan unsur Subjek, Predikat, dan Objek dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Materi

Selain materi, media juga dilengkapi video pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Tampilan video pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Video

Selanjutnya, peserta didik mengerjakan latihan soal dan kuis interaktif berbasis *Scramble* melalui template *unjumble*, *match up*, dan *drag and drop* pada *Wordwall*.

Tampilan latihan soal dan kuis dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Kuis

Pengembangan media ini didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikemukakan oleh Mayer (2009) dalam (Putri & Lestari, 2025). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan satu saluran informasi. Oleh karena itu, media yang dikembangkan mengintegrasikan teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik memahami konsep kalimat SPO secara lebih mudah. Penyajian materi dalam bentuk multimedia interaktif memungkinkan peserta didik

memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif. Temuan ini mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa penggunaan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sari et al (2024) yang menunjukkan bahwa model *Scramble* dapat membantu peserta didik menyusun kalimat secara tepat, serta penelitian Suarmini & Nurjaya (2023) yang menemukan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Validitas dan Kepraktisan Media

Validitas media digital *Scramble* berbantuan *Wordwall* dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan rumus Aiken's V. Hasil validasi para ahli dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3. Hasil Validitas Media

Aspek Validasi	Skor Aiken's V	Kategori
Ahli Media	0,92	Sangat Valid
Ahli Materi	0,92	Sangat Valid
Ahli Bahasa	0,94	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid. Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa mudah dipahami oleh peserta didik, serta tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta

didik kelas II sekolah dasar. Temuan ini mendukung teori Mayer (2009) dalam (Putri & Lestari, 2025) yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan verbal yang dirancang secara tepat dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga memiliki dasar pedagogis yang kuat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, kepraktisan media diperoleh melalui uji coba kepada guru dan peserta didik kelas II SDN 1 Astina. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

Responden Persentase Kategori		
Guru dan kepala sekolah	89%	Sangat Praktis
Peserta Didik	96%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan

kepala sekolah sebesar 89% serta respons peserta didik sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran materi kalimat SPO. Guru dan kepala sekolah menilai media memiliki tampilan yang menarik, materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mudah dioperasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif karena media menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka selama proses belajar.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi pengguna. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar (Nurjamilah et al., 2025) Melalui aktivitas *Scramble* berbantuan *Wordwall*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung

dalam menyusun kalimat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Surbakti & Chantrin (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta penelitian Rohmah (2025) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif *Scramble* berbantuan *Wordwall* pada materi kalimat Subjek, Predikat, dan Objek (SPO) berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (0,92), ahli materi (0,92), dan ahli bahasa (0,94), serta sangat praktis berdasarkan respons guru dan kepala sekolah (89%) serta peserta didik (96%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memperkuat penerapan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. N., Egar, N., & Abdullah, G. (2024). Analisis Kebijakan Program Sekolah Penggerak di SD Pangudi Utami Temanggung. 5(1), 123–132. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.201>
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. 8(2), 252–260. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. 2003, 554–559. <https://doi.org/10.47709/educ>

- ndikia.v3i03.3429
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. 4(4), 6867–6882.
- Nursakinah, Sulistian, E., & Muhammad. (2025). Transformasi Peran Guru Sekolah Dasar Sebagai Fasilitator Pembelajaran Abad ke-21. 6, 289–295.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.1954>
- Purnama, D., Febriyanto, B., & Saputra, D. S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 30–35.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. 3(1), 70–77.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573.
- Rahim, A., Almadani, H. A., Ramadhan, D., Jannah, I. I., Sakinah, N., Wulansari, T. U., Ulhaq, D., & Haq, D. D. (2024). Penyuluhan Tentang Kewenangan Pemerintah Dalam Pengembangan Pendidikan Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Di Yayasan Perkasa Karunia Luhur Tangerang. 5(2), 885–896.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jabb.v5i2.1004>