

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL WORDWALL 'RAKATA' PADA
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SDN 55 PALEMBANG**

Dini Pallaya¹, Liza Murniviyanti², Sonia Anisah Utami³

Universitas PGRI Palembang

¹www.dinipallaya123@gmail.com,

²murniviyantiliza@gmail.com,

³soniaanisahutami@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low reading skills of second-grade students at SDN 55 Palembang, where it was found that students were still unable to read properly, thereby hindering the learning process. This study is based on the theory of Indonesian language learning in elementary schools and the use of interactive digital media, specifically WordWall, as a tool to improve reading skills. This study employed the research and development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The developed product is a digital WordWall called 'Rakata,' which features activities where students arrange letters into words based on images. The research results indicate that the developed media exhibits a very high level of validity, with an average percentage exceeding 94% from experts in media, content, and language. Practicality testing showed very practical results with a percentage of 92.4% in one-on-one testing and 86.85% in small group testing, as well as a 77% teacher response rate. Thus, the 'Rakata' Wordwall media is deemed valid and practical for use in improving the reading skills of second-grade students.

Keywords: Reading Skills, ADDIE Model, Wordwall.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa kelas II SDN 55 Palembang, yang masih ditemukan siswa belum mampu membaca dengan baik sehingga menghambat proses pembelajaran. Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah dasar serta pemanfaatan media digital interaktif, khususnya wordwall, sebagai sarana meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian ini menggunakan metode research and developmen (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluatation. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Produk yang dikembangkan berupa media digital wordwall 'Rakata' yang berisi aktifitas menyusun huruf menjadi kata berdasarkan gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan persentase rata-rata diatas 94% dari ahli media, materi dan bahasa. Uji coba kepraktisan menunjukan hasil sangat praktis dengan persentase 92,4% pada uji coba *one to one* dan 86.85% pada *small group*, serta respon guru sebesar 77% . dengan demikian media Wordwall 'Rakata' dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II

Kata Kunci: Keterampilan Membaca, Model ADDIE, *Wordwall*.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berperan penting dalam pendidikan, komunikasi dan pengembangan kemampuan berbahasa siswa (Sagita & Ashari, 2024, h.29), dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, membaca menjadi keterampilan dasar yang harus dikuasi siswa karena berpengaruh terhadap keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran.

Keterampilan membaca merupakan kemampuan memahami kata maupun kalimat dalam suatu bacaan (Sulistiyowati et al., 2025, h.233). keterampilan membaca adalah keterampilan dasar yang sangat krusial bagi siswa sekolah dasar

karena merupakan kunci utama dalam mengikuti pelajaran, dan menyelesaikan tugas.

Pembelajaran membaca terbagi menjadi dua tahap, yaitu membaca pemulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca. (Riyanti, 2021, h.79). membaca permulaan adalah langkah fundamental dalam pembelajaran proses membaca yang diberikan kepada siswa di kelas rendah, khususnya kelas I dan II.

Pada tahap ini siswa tidak hanya mengenal huruf dan bunyi, tetapi juga mampu mengabungkan huruf menjadi suku kata, menyusun suku kata menjadi kata, serta memahami makna kata dan kalimat sederhana (Hadiana et al., 2018, h.213). Salah satu materi membaca pemulaan adalah membaca dengan benar dan lancar.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II SDN 55 Palembang, diketahui bahwa keterampilan membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Dari 27 siswa terdapat 6 siswa yang belum lancar membaca. Siswa tersebut masih membaca dengan cara mengeja huruf satu per satu, membutuhkan waktu yang lama dalam membaca, serta memiliki tempo membaca yang lambat. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan, khususnya membaca kata dan kalimat sederhana, belum berkembang secara optimal.

Kemampuan membaca permulaan siswa yang belum optimal berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami instruksi tertulis, mengerjakan soal, serta mengikuti pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Guru telah menggunakan media gambar dalam pembelajaran, namun pemanfaatan media digital interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan kesempatan latihan membaca secara berulang belum digunakan secara maksimal.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi yang menarik karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan aktivitas pembelajaran yang disajikan (Nisa & Susanto, 2022, h.141). Aplikasi ini menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif seperti mencocokkan kata, kuis, menyusun huruf, dan menyusun kalimat yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan untuk mengembangkan media digital “Rakata” yang dirancang untuk membantu siswa menyusun huruf menjadi kata berdasarkan gambar sehingga dapat melatih keterampilan membaca permulaan.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Menurut (Hasanah et al., 2024, h.71), penggunaan media Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui aktivitas yang interaktif dan berbasis permainan, siswa dapat berlatih membaca secara berulang tanpa merasa terbebani.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Syahputera et al., (2024) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Materi Bangun Datar SD yang menghasilkan media digital pembelajaran berbasis aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid praktis dan efektif. Selanjutnya diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et al., (2024) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Wordwall* di MI Ma'arif Bulusari yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, dengan respons guru dan siswa yang memenuhi kriteria penilaian sehingga layak digunakan

dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sitorus et al. (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada materi kata baku dan tidak baku, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall sangat layak digunakan dan memenuhi kriteria penilaian.

Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang valid, praktis, dan mampu membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media digital *wordwall* "Rakata" pada keterampilan membaca siswa kelas II SDN 55 Palembang. (Slamet, 2022, h.1).

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang terdiri atas lima tahap.

Yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih secara sistematis dan sering digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar (Waruwu, 2024, h.1227).

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini merupakan tahap awal pada model ADDIE. Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan keterampilan membaca siswa. Pada tahap ini penelitian difokuskan pada tiga analisis yaitu, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis kurikulum.

2. Tahap design

Tahap Desain adalah fase untuk fokus kegiatan membuat rencana pembelajaran secara teratur dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario aktivitas belajar mengajar, dan mengembangkan alat pembelajaran, materi pengajaran, serta alat untuk mengevaluasi hasil belajar.

3. Tahap development

Selanjutnya, pada tahap development dilakukan pembuatan

media Wordwall “Rakata” serta validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

4. Tahap implementation

Pada tahap Dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas II SDN 55 Palembang yang meliputi uji *one to one* dan *small group* Pada tahap ini, peneliti mengamati respon siswa serta kesesuaian media dalam mendukung proses pembelajaran melalui angket respon.

5. Tahap evaluation

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan hasil validasi dan respons pengguna, serta sebagai dasar perbaikan media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Teknik analisis data pada. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan analisis untuk revisi produk yang akan buat. 1). Analisis kevalidan 2). Analisis kepraktisan.

Metode analisis data yang dilaksanakan dengan menyusun interval (1-5) yang akan digunakan untuk menghitung rata-rata skor dari lembar validasi ahli media dan ahli materi dan lembar angket siswa dan guru. Selanjutnya data akan dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x \text{ maks}} \times 100\%$$

keterangan:

P : Persentase skor

$\sum$: Jumlah skor

$\sum$: Jumlah skor maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas yang dilakukan, hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan ke dalam katagori untuk menentukan niai kevalidan dan kepraktisan terhadap media yang dihasilkan seperti tabel 1, berikut:

Tabel 1 Skala Persentase

Persentase (%)	Kriteria
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat layak
$61\% \leq P < 80\%$	layak
$41\% \leq P < 60\%$	Cukup layak
$21\% \leq P < 40\%$	Kurang layak
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak layak

(Sumber: Gulo & Harefa, 2022)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media digital

wordwall di kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (Research And Development), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri atas *analysis, desigh, devolopment, implementation, evaluation*. Yang dikembangkan dengan bantuan teknologi digital, khususnya pada platfrom *wordwall*, yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif dan menyenangkan dalam membaca.

1. Tahap *Analysis*

Tahapan ini merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang akan dikembangkan, analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan dan analisis materi, dan kurikulum pengambilan data dilakukan dengan observasi sekolah dan kelas dan melakukan wawancara dengan guru kelas SDN 55 Palembang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah diperoleh dari guru kelas II di SDN 55 Palembang, didapatkan bahwa siswa masih terdapat yang belum bisa membaca.

Hal ini terjadi tentu saja menjadi faktor penghambat pembelajaran. Guru telah menggunakan bantuan media pembelajaran namun masih terbatas pada media sederhana berupa gambar, sehingga belum sepenuhnya mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara optimal. Adapun solusinya yaitu dibutuhkan sebuah media yang interaktif dan menyenangkan yaitu media pembelajaran digital *wordwall* yang dapat menciptakan pembelajaran lebih semangat dan dapat memotivasi siswa dengan efektif dan nyaman.

2. Tahap *Design*

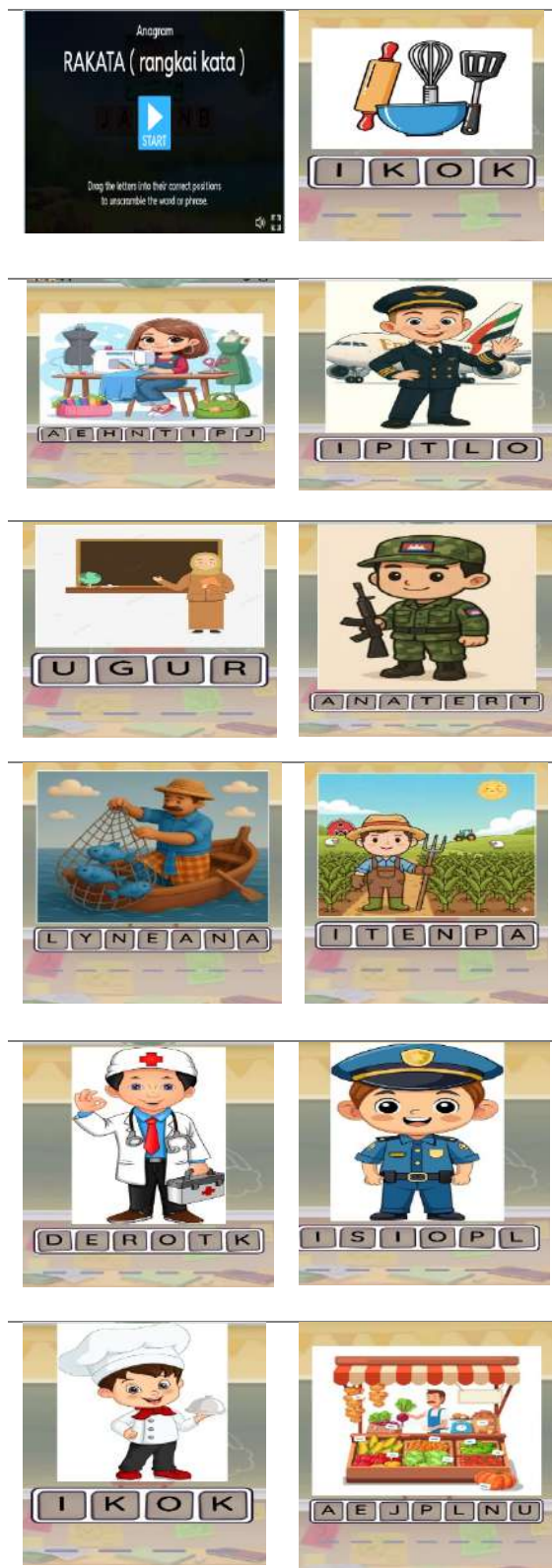
Pada tahap ini desain media *wordwall*, dirancang menggunakan *websites* resminya pemilihan *software* ini dilakukan karena pengaplikasian yang sederhana tanpa perlu keterampilan khusus dan tersedia di semua perangkat seperti *leptop*, komputer, dan *smartphone*. Sehingga nantinya para guru dapat mengembangkan kembali media *wordwall* dengan mudah.

3. Tahap *Development*

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pembuatan dan penyempurnaan produk yang telah dirancang pada tahap desain. Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yaitu pembuatan produk prototype dan juga validasi para ahli untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kepada siswa disekolah.

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran digital *wordwall* sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Media *wordwall* yang dikembangkan memuat aktifitas menyusun huruf menjadi kata berdasarkan gambar yang ditampilkan. Peneliti juga menyesuaikan penggunaan warna dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Prototype yang dihasilkan merupakan bentuk awal dari media yang selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli.

Tabel 2 Desain Pengembangan



<https://wordwall.net/>. Setelah produk selesai dibuat dan dikembangkan, selanjutnya pada tahap ini dilakukan uji validasi oleh dua validasi yakni ahli media, materi dan bahasa.. pengujian dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penelitian bersama media yang telah dikembangkan diberikan kepada para validator. Berikut hasil validasi oleh ketiga validator, disajikan pada tabel 2, 3 dan 4 dibawah ini:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5
2.	Kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Penggunaan gambar pendukung yang sesuai	5
4.	Tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa	4
5.	Kejelasan kata, kalimat, instruksi soal	5
6.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
7.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II	5
8.	Evaluasi sesuai dengan indikator kompetensi	4
Total Skor Yang Diperoleh:		38
Skor Maksimal (5x8):		40
Persentase Kevalidan:		95%
Kriteria Validasi:		Sangat valid

Media pembelajara *wordwall* ini bisa diakses melalui link berikut yaitu

Berdasarkan hasil dari validator ahli materi oleh Ibu Desti Mulyowati,

S.Pd., Gr menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 38 dari skor maksimal 40 dengan persentase 95% yang berada pada kriteria “Sangat Valid

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Pemilihan jenis dan ukuran font yang disajikan jelas, menarik dan mudah dibaca	5
2.	Keterbacaan teks dalam media	4
3.	Keserasian antara gambar, teks, dan background gambar	5
4.	Kemenarikan media pembelajaran	5
5.	Kejelasan dalam penggunaan huruf dalam media	5
6.	Kesesuaian tampilan warna dalam media	5
7.	Kemudahan pada penggunaa	5
8.	Keserasian tata letak teks	5
Total Skor Yang Diperoleh:		39
Skor Maksimal (5x8):		40
Persentase Kevalidan:		97,5%
Kriteria Validasi:		Sangat valid

Berdasarkan hasil dari validator ahli media oleh bapak Deria Sepdwiko,M.Sn. Menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 39 dari skor maksimal 40 dengan persentase 97,5% yang berada pada kriteria “Sangat Valid.

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Bahasa yang digunakan tepat serta sesuai	5
2.	Keterbacaan teks	5
3.	Pemakaian kata yang tidak memuat makna ganda / salah tafsir	4
4.	Kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan serta gambar	5
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas II SD	5
6.	Penulisan Bahasa yang digunakan jelas serta mudah dipahami oleh siswa	5
7.	Penuilisan Bahasa yang dipergunakan memakai struktur kalimat yang tepat serta sesuai	4
Total Skor Yang Diperoleh:		33
Skor Maksimal (5x8):		35
Persentase Kevalidan:		94,2%
Kriteria Validasi:		Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa Ibu Mardiana Sari, M.Pd ini menunjukkan bahwasanya jumlah skor yang diperoleh sebesar 33 dengan persentase 94,2% “Sangat Valid”.

Kesimpulan penilaian hasil validasi dari para ahli, media digital *wordwall* Dengan totalitas uji validitas ini mencapai 95,6% dan dinyatakan memenuhi semua kriteria sehingga dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

4. Tahap Implementation

Tahap selanjutnya setelah melalui tahap validasi yaitu tahap uji

coba produk yang dibuat yaitu media digital *wordwall* yang telah dilakukan pada siswa dan guru kelas II SDN 55 Palembang melalui angket respons. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba *One To One* dengan 3 siswa dan uji coba *Small Group* dengan 13 siswa, dan juga angket respon diberikan kepada guru. Berikut ini uji coba yang dilakukan oleh peneliti:

1) Uji coba *one to one*

Uji coba terbatas dalam penelitian ini dilakukan secara *one to one* dengan siswa kelas II SDN 55 Palembang berjumlah 3 orang yang dilakukan pada tanggal 15 April 2026. Untuk mengetahui hasil angkat respon siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Angket Respon Siswa uji coba One To One

No	Nama siswa	Jumlah skor	Persentase
1.	ADM	31	88,6%
2.	IY	32	91,5%
3.	RSZ	34	97,2%
Jumlah seluruh		277,3	
Rata-rata skor		92,4%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Pada tabel 6 bahwasanya dari hasil uji coba *one to one* melalui angket dapat dikategorikan “Sangat Praktis” dan media digital *wordwall* layak digunakan

Adapun aktivitas pada saat peneliti melakukan uji coba *one to one* bersama siswa kelas II SDN 55 Palembang, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 kegiatan uji coba *one to one*

2) Uji Coba *Small Group*

Dalam percobaan ini instrumen yang dipergunakan adalah angket respon dari siswa kepada media yang digunakan. Dengan uji coba *small group* ini peneliti dapat mengetahui tanggapan dari siswa dan kepraktisan media digital *wordwall* yang dikembangkan. Untuk mengetahui hasil kepraktisan media digital *wordwall* materi mengenal profesi pada kelas II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Angket Respon Siswa *Small Group*

No	Nama siswa	Jumlah skor	Persentase
1.	ABS	32	91,5%
2.	AAR	31	88,6%
3.	ZSA	33	94,3%

4.	AZ	34	97,2%
5.	JP	33	94,3%
6.	AKP	34	97,2%
7.	AAR	31	88,6%
8.	BR	24	68,6%
9.	MRY	32	91,5%
10.	NKA	32	91,5%
11.	AA	22	62,8%
12.	KNP	34	97,2%
13.	AN	23	65,7%
Jumlah Seluruh		1129,0	
Rata-Rata Skor		86.85%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Dari tabel 7 dapat dinilai bahwasanya rata-rata dari penilaian angket respon siswa pada uji coba *Small group* mendapat jumlah skor dengan rata-rata sebesar 86,85% dan termasuk dalam kategori “ sangat praktis”.

Kegiatan saat peneliti melakukan uji coba small group bersama dengan siswa kelas II SDN 55 Palembang, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2 kegiatan uji coba *small group*

Tabel 8 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II.	4
2.	Contoh dan latihan dalam media relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	4
3.	Tampilan media menarik dan tidak membosankan.	4
4.	Tata letak tulisan dan gambar tersusun rapi.	4
5.	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	4
6.	Media dapat diakses dengan perangkat yang tersedia di sekolah.	3
7.	Media membantu siswa memahami susunan huruf menjadi kata dengan lebih baik.	4
8.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	4
Total Skor Yang Diperoleh:		31
Skor Maksimal (5x8):		40
Persentase Kevalidan:		77,5%
Kriteria Validasi:		Praktis

Hasil penilaian angket respon guru menunjukkan jumlah skor sebesar 31 dengan persentase 77,5% (Praktis).

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Langkah ini dilakukan mengetahui keberhasilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Digital *Wordwall* ‘Rakata’ pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 55 Palembang. Tahap ini merupakan peninjauan

penulis dari hasil penilaian pada tahap-tahapan sebelumnya

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, maka produk akhir dari media digital *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal profesi disekitar kelas II yang sudah dikembangkan sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media digital *wordwall* 'rakata' pada keterampilan membaca siswa kelas II dan kegiatan uji coba yang dilaksanakan, media digital *wordwall* dinyatakan valid dan praktis dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Penelitian pada siswa kelas II SDN 55 Palembang yang telah dilakukan, maka dapat terjawab semua rumusan masalah dari penelitian ini yaitu valid dan praktis.

a. Nilai kevalidan dari validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, yang dilakukan oleh 2 orang dosen dan satu orang guru kelas. Dari hasil tersebut memperoleh rata-

rata nilai sebesar 95,6% dengan kategori "Sangat Valid".

b. Nilai kepraktisan dalam penggunaan media digital *wordwall* yang dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon siswa dan guru, nilai pada uji coba *one to one* memperoleh rata-rata nilai 92,4% dengan kriteria "Sangat Praktis", dan pada uji coba *small group* nilai sebesar 86,85% dan termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Dari pernyataan diatas maka media digital *wordwall* dinyatakan valid dan praktis untuk mengoptimalkan penguasaan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). *Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. IV*, 212–242.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

- Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 70–78.
- Mustadi, A., Amelia, R., Budiarti, W. N., Anggraini, D., Amalia, E., & Susandi, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra di Sekolah Dasar*. UNY Press (Universitas Negeri Yogyakarta Press).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Rimadhani, A., & Kristin, F. (2024). *Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas I Melalui Syllabic Methode di Sekolah Dasar*. 7(024), 29–37.
- Riyanti, A. (2021). *keterampilan membaca*. penerbit K-media.
- Sagita, R., & Ashari, R. (2024). *Tantangan Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 6(1), 29–35.
- SLAMET, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan* (M. P. Rindra Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sulistiyowati, E., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2025). *Pengaruh Media Kartu Bergambar terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. 8(September), 232–241.
- Syahputera, A., Misdalina, M., & Septeyawan, B. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Materi Bangun Datar SD. *Jurnal EduTech*, 10(2), 2442–7063.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.