

**PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *GAME* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL HUDA NGRECO  
KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**MARIA LATOVANIA**

**NIM. 20206111**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
MARET 2024**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *GAME* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL HUDA NGRECO  
KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Institut Agama Islam Negeri Kediri  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh  
**Maria Latovania**  
20206111

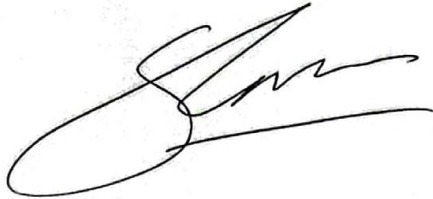
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI  
MARET 2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Maria Latovania ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 31 Mei 2024.....

Pembimbing I



**Mochamad Desta Pradana, M.Pd.**  
**NIP. 198312192023211011**

Kediri, 31 Mei 2024.....

Pembimbing II



**Ayu Ridho Saraswati, M.Pd**  
**NIP. 199106042022032001**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *GAME* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
SISWA KELAS IV MI MIFTAHUL HUDA NGRECO KABUPATEN KEDIRI

MARIA LATOVANIA  
20206111

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri pada  
tanggal 10 Juni 2024

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd  
NIP. 198607262019031006

  
(.....)

2. Penguji I

Mochamad Desta Pradana, M.Pd  
NIP. 198312192023211011

  
(.....)

3. Penguji II

Ayu Ridho Saraswati, M.Pd  
NIP. 199106042022032001

  
(.....)

Kediri, 10 Juni 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd  
NIP. 197004121994032006

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Allah menyebut dalam al-Qur'an dua kali, “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

lantas mengapa saya takut?

– QS Al-Insyirah: 5-6

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Latovania  
NIM : 20206111  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kediri, 22 Mei 2024

Hormat saya



Maria Latovania

NIM. 20206111

## ABSTRAK

MARIA LATOVANIA, Dosen Pembimbing Mochamad Desta Pradana, M.Pd dan Ayu Ridho Sarawati, M.Pd, Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024.

**Kata Kunci:** Media *Wordwall*, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mengembangkan media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco. Hasil akhir produk yang dikembangkan yakni media *wordwall* dan video pengantar yang dengan mudah dapat diakses melalui *google sites* yang menarik. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk menciptakan media yang valid dan efektif untuk meningkatkan minat siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco pada pembelajaran matematika materi kalimat matematika dan perhitungannya.

Jenis penelitian yang digunakan yakni *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan yang dicetuskan oleh Alessi dan Trollip. Sebanyak 20 siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco dijadikan subjek penelitian ini. Dalam penelitian ini, angket, wawancara, dan observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif maupun kualitatif.

Produk penelitian ini yaitu media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* yang berisi materi kalimat matematika kelas IV. Setelah dilakukan validasi, mendapatkan rata-rata hasil validator ahli media sebesar 85,5% dengan kriteria sangat valid dan dari validator ahli materi sebesar 81,5%, maka hasil validasi produk media menghasilkan kriteria sangat baik. Selain itu, angket kelayakan media juga memperoleh skor 100% yang berarti media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* juga dinilai sangat layak. Selain itu juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dibuktikan dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 71,15 menjadi 80,95. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *wordwall* berbasis *game* ini sangat valid/layak dan efektif diterapkan sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas VI MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri berdasarkan hasil validasi dan uji lapangan.

## ABSTRACT

**Latovania, Maria.** (2024). *Development of Game-Based Wordwall Media to Increase Learning Interest in Learning Mathematics for Grade IV Students MI Miftahul Huda Ngreco Kediri Regency*. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, State Islamic Institute (IAIN) of Kediri. Advisor: (I) Mochamad Desta Pradana, M.Pd. (II) Ayu Ridho Sarawati, M.Pd.

**Keywords:** *Wordwall Media, Learning Interest, Math Learning*

The purpose of this research and development is to develop effective game-based wordwall learning media to increase the learning interest of MI Miftahul Huda Ngreco grade IV students. The end result of the product developed is wordwall media and introductory videos that can be easily accessed through interesting google sites. The purpose of developing this media is to create valid and effective media to increase the interest of MI Miftahul Huda Ngreco grade IV students in learning mathematics mathematics sentence material and calculations.

The type of research used is Research and Development (R & D) using the development model initiated by Alessi and Trollip. A total of 20 grade IV students of MI Miftahul Huda Ngreco were made the subjects of this study. In this study, questionnaires, interviews, and observations were the methods used to collect data. This research data analysis technique uses quantitative and qualitative analysis techniques.

This research product is a game-based wordwall learning media that contains grade IV math sentence material. After validation, getting an average of 85.5% media expert validator results with very valid criteria and from material expert validators of 81.5%, the results of media product validation produce very good criteria. In addition, the media feasibility questionnaire also obtained a score of 100%, which means that game-based wordwall learning media is also considered very feasible. In addition, it also serves to increase students' interest in learning as evidenced by the average score that increased from 71.15 to 80.95. So it can be concluded that this game-based wordwall media is very valid / feasible and effectively applied as a mathematics learning medium for grade VI MI Miftahul Huda Ngreco students, Kediri Regency based on the results of validation and field tests.



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penggantian huruf Arab-Indonesia pada penelitian ini dilandaskan pada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Manteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987 yang secara umum dapat dijabarkan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا : a	ذ : dz	ظ : zh	ن : n
ب : b	ر : r	ع : ‘	و : w
ت : t	ز : z	غ : gh	ه : h
ث : ts	س : s	ف : f	ء : a
ج : j	ش : sy	ق : q	ي : y
ح : h	ص :sh	ك : k	
خ : kh	ض : dl	ل : l	
د : d	ط : th	م : m	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a): fathah ( اَ )

Vokal (i): kasrah ( اِ )

Vocal (u): dhammah ( اُ )

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco Kabupaten Kediri” dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam dapat dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri teladan bagi seluruh umat manusia. Rasul yang membimbing umat Islam dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang.

Perjalanan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dan menyelesaikan penelitian skripsi ini sungguh membawa kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku rektor Institut Agama Islam Negeri Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri.
3. Dr. Hj. Fartika Ifriqia, M.Pd selaku kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri.
4. Choiru Umatin, M.Pd selaku dosen wali selama menempuh pendidikan S1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan agar tiap semester mengalami kemajuan.
5. Mochamad Desta Pradana, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberi komentar dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Ayu Ridho Saraswati, M.Pd selaku dosen pembimbing II sekaligus motivator, yang telah memberikan arahan, bimbingan serta motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu yang diberikan kepada penulis.
8. Kepala MI Miftahul Huda Ngreco dan Nur Laili Ningsih, S.Pd selaku wali kelas, guru Matematika kelas IV, dan validator ahli materi II yang telah memberikan kesempatan serta bimbingan selama proses penelitian.

9. Novi Rosita Rahmawati, M.Pd selaku validator ahli media, Choirul Annisa, M.Pd dan Alfu Laili, S.Pd selaku validator ahli materi yang telah menyempatkan waktu untuk memberikan penilaian pada produk media di penelitian dan pengembangan ini.
10. Ketiga orang tua, Bapak Mukhlisin, Bapak Gustiar Ari dan Ibu Tutuk Fitriarningsih yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, kasih sayang dan ridhonya atas keberhasilan dalam menuntut ilmu. Serta saudara/i, Fadhilah Rosavina, Moch. Dihan Aly Mochtar, Nabil King Nazora, Aiwa Fissilmikaffah dan Aghisna Fissilmikaffah yang telah menemani dan membantu selama proses penelitian.
11. Anak-anak kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco yang bersedia menyempatkan waktunya untuk membantu keberhasilan penelitian ini dengan menjadi subjek penelitian dan belajar bersama penulis.
12. Seluruh Keluarga Besar PGMI IAIN Kediri khususnya kepada mahasiswa PGMI angkatan 2020 atas ilmu dan kebersamaannya yang tak terlupakan selama di bangku perkuliahan.
13. Sahabat-sahabat tersayang Nur Hasanatus Sholikha, Alfiatul Kusnia, dan Eka Farah Alisiya yang telah bersedia menjadi pendengar terbaik untuk penulis.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
15. *Last but not least, I wanna thank me, for believing me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all time.*

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat berguna untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan baik bagi peneliti maupun pihak lain yang berkepentingan.

Kediri, 22 Mei 2024

Penulis

Maria Latovania

NIM. 20206111

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Penelitian Terdahulu.....	14
H. Definisi Istilah.....	21
<b>BAB II .....</b>	<b>22</b>
<b>KAJIAN TEORI.....</b>	<b>22</b>
A. Pengembangan .....	22

B. Media Pembelajaran.....	23
C. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> .....	36
D. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> .....	38
E. Minat Belajar.....	41
F. Pembelajaran Matematika .....	47
G. Karakteristik Siswa Kelas IV .....	55
<b>BAB III.....</b>	<b>59</b>
<b>METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>59</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	59
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	60
C. Uji Coba Produk.....	62
<b>BAB IV .....</b>	<b>71</b>
<b>HASIL .....</b>	<b>71</b>
A. Prosedur Pengembangan .....	71
B. Penyajian Data Uji Produk.....	83
C. Analisis Data .....	94
D. Revisi Produk.....	100
<b>BAB V.....</b>	<b>103</b>
<b>KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>103</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	103
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lanjutan Produk..	106
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 2. 1 Perumusan CP dan TP .....	54
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	64
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kelayakan Media .....	66
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar .....	66
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media .....	69
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Media .....	69
Tabel 3. 7 Kriteria Keefektifan Media .....	70
Tabel 4. 1 Hasil Angket Ahli Media I .....	84
Tabel 4. 2 Hasil Angket Ahli Media II .....	85
Tabel 4. 3 Hasil Data Kualitatif Ahli Media .....	87
Tabel 4. 4 Hasil Angket Ahli Materi I .....	88
Tabel 4. 5 Hasil Angket Ahli Materi II.....	89
Tabel 4. 6 Hasil Data Kualitatif Ahli Materi .....	91
Tabel 4. 7 Hasil Kelayakan Media .....	92
Tabel 4. 8 Hasil Angket Minat Belajar Siswa .....	93
Tabel 4. 9 Sebelum dan Sesudah Revisi.....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan Alessi dan Trollip .....	60
Gambar 4. 1 Beranda Media .....	74
Gambar 4. 2 Halaman Menu Petunjuk Penggunaan .....	74
Gambar 4. 3 Halaman Menu Tujuan Pembelajaran .....	75
Gambar 4. 4 Halaman Menu Materi Pembelajaran.....	76
Gambar 4. 5 Halaman Menu <i>Game Wordwall</i> .....	76
Gambar 4. 6 Halaman <i>Website Wordwall</i> .....	77
Gambar 4. 7 Halaman Menu Profil Pengembang .....	77
Gambar 4. 8 Tampilan Awal Media <i>Wordwall</i> Setelah <i>Log in</i> .....	78
Gambar 4. 9 Berbagai Template <i>Wordwall</i> yang Ditawarkan .....	78
Gambar 4. 10 Tampilan Salah Satu <i>Template Wordwall</i> .....	79
Gambar 4. 11 Review Hasil Kuis yang Telah Dibuat .....	79
Gambar 4. 12 Pengaturan Sebelum Link Dibagikan.....	80
Gambar 4. 13 Tampilan untuk Melihat Hasil Kuis .....	80
Gambar 4. 14 Tampilan Rincian Hasil Kuis .....	81
Gambar 4. 15 Pengisian Data Diri dan Tampilan Awal .....	81
Gambar 4. 16 Tampilan Soal.....	82
Gambar 4. 17 Penskoran Jawaban .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	113
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi .....	119
Lampiran 5 Lembar Angket Kelayakan Media.....	123
Lampiran 6 Dokumentasi.....	132