

ABSTRAK

Triomadani, Winda. 2025. Pengembangan Wordwall Untuk Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas VII di SMPN 15 Tanjungpinang. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Dewi Murni, S.S., M.Hum. Pembimbing II: Assist. Prof. Rahma Nuzulia, S.Pd., M.Li.

Kata Kunci: Wordwall, Pembelajaran Kosakata, Media.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran digital yang mendukung siswa kelas VII di SMPN 15 Tanjungpinang dalam belajar kosakata bahasa Inggris. Wordwall merupakan platform interaktif berbasis permainan yang dapat diakses secara daring. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris, lembar validasi dari ahli media dan materi, serta kuesioner persepsi siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang diciptakan dinilai “sangat layak” oleh ahli media (90%) dan “layak” oleh ahli materi (75%). Uji coba terhadap 23 siswa menunjukkan nilai kepraktisan sebesar 91,09%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Oleh karena itu, media Wordwall yang dikembangkan dianggap pantas, interaktif, dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran kosakata bagi siswa kelas VII di SMPN 15 Tanjungpinang.

ABSTRACT

Triromadani, Winda. 2025. Developing Wordwall For Vocabulary Learning In Seventh Grade at SMPN 15 Tanjungpinang. Skripsi. Tanjungpinang: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisor I: Assist. Prof. Dewi Murni, S.S., M.Hum. Advisor II: Assist. Prof. Rahma Nuzulia, S.Pd., M.Li.

Keywords: Wordwall, Vocabulary Learning, Media

This study aims to enhance Wordwall as a digital learning tool to assist seventh-grade students at SMPN 15 Tanjungpinang in acquiring English vocabulary. Wordwall is an interactive game-based platform that is available online. The research employs the ADDIE model for development, composed of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Information was gathered by conducting interviews with English instructors, validation forms from media and material specialists, along with questionnaires on student perceptions. The research findings indicate that the media created received a rating of "very feasible" from media experts (90%) and "feasible" from material experts (75%). A trial involving 23 students resulted in a practicality score of 91.09%, placing it in the "very practical" category. Hence, the developed Wordwall media is considered appropriate, engaging, and beneficial as an aid for vocabulary acquisition among seventh-graders at SMPN 15 Tanjungpinang.