ABSTRAK

Ilma Navi'a Iztizada. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Menggabungkan Permainan Estafet Egrang Batok dan *Wordwall* (Batwall) pada Mapel Bahasa Inggris Kelas IV di MI Darul Huda Pojok." Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Kata kunci: Pengembangan, Media BATWALL, Bahasa Inggris

Penelitian ini dilaksanakan untuk menghasilkan media pembelajaran BATWALL di MI Darul Huda Pojok. Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Madrasah Ibtidaiyah masih banyak mengandalkan metode konvensional yang cenderung pasif dan kurang mendorong keaktifan siswa. Beberapa peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan apa yang dijelaskan pendidik sehingga dibutuhkan Solusi yakni, salah satunya dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif BATWALL (Estafet Egrang Batok Kelapa dan Wordwall) guna meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa kelas IV pada materi *Parts of the Body* di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini Adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran BATWALL berdasarkan rancangan *storyboard*. (2) Tahapan pengembangan meliputi desain produk menjadi produk jadi, kemudian melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta revisi berdasarkan kritik saran para ahli. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 92,3% dan ahli materi 81,5%, dengan keseluruhan rata-rata validasi sebesar 86,9% berkategori Sangat Valid. Selanjutnya media BATWALL diimplementasi pada kelas IV A (19 siswa) dan kelas IV B (23 siswa). (3) Efektivitas media BATWALL dari angket siswa kelas IV A dan IV B. Hasil angket respons siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87,5%, berkategori Sangat Efektif. Dengan demikian, media pembelajaran BATWALL layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah.

ABSTRACT

Ilma Navi'a Iztizada. 2026. "Development of Interactive Learning Media that Combines Batok Stilt Relay and *Wordwall* (Batwall) Relay Games in Class IV English Map at MI Darul Huda Pojok." Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University, Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

Keywords: Development, BATWALL Media, English

This research was carried out to produce BATWALL learning media at MI Darul Huda Pojok. English learning at the Madrasah Ibtidaiyah level still relies heavily on conventional methods that tend to be passive and do not encourage student activity. Some students tend to be bored and do not pay attention to what the educator explains so that a solution is needed, namely, one of which is with interesting learning media so that it can support the learning process of students. This research aims to develop interactive learning media BATWALL (Coconut Shell Grad Relay and Wordwall) to increase the activeness, motivation, and learng interest of grade IV students in *the Parts of the Body* material at MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results obtained from this development research are as follows: (1) Learning media is developed based on needs analysis. The learning media produced is in the form of BATWALL learning media based on a storyboard design. (2) The development stage includes product design into finished products, then evaluation by media experts and material experts as well as revisions based on criticism and experts' suggestions. Data collection is carried out through questionnaires and documentation. The validation results of media experts obtained an average of 92.3% and material experts 81.5%, with an overall average validation of 86.9% in the Very Valid category. Furthermore, BATWALL media was implemented in class IV A (19 students) and class IV B (23 students). (3) The effectiveness of BATWALL media from the questionnaire of students in grades IV A and IV B. The results of the student response questionnaire showed an average percentage of 87.5%, categorized as Very Effective. Thus, BATWALL learning media is feasible and effective in learning English at Madrasah Ibtidaiyah.

الملخّص

علما نافعة إزتيزادا، ٢٠٢٦م. «تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية تجمع بين لعبة التتابع بعكازات قشور جوز الهند ووردوول (باتوول) في مادة اللغة الإنجليزية للصف الرابع بمدرسة دار الهدى بوجوك الابتدائية الإسلامية». يالةكامي قسم إعداد معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية ، .الحكومية تولونج أغونج. المشرف: الدكتور أدي ويجاينتو

.الكلمات الرئسيّة :* التطوير، وسيلة باتوول التعليمية، اللغة الإنجليزية*

أُجري هذا البحث بهدف إنتاج وسيلة تعليمية «باتوول» في مدرسة دار الهدى بوجوك. ولا تزال عملية تعليم اللغة الإنجليزية في مرحلة المدرسة الابتدائية الإسلامية تعتمد بدرجة كبيرة على الأساليب التقليدية التي تميل إلى السلبية ،ولا تشجع نشاط التلاميذ بصورة كافية. كما أن بعض التلاميذ يشعرون بالملل ولا يركزون على ما يشرحه المعلّم .ولذلك كانت الحاجة ملحّة إلى إيجاد حل يتمثل في استخدام وسيلة تعليمية جذابة تدعم عملية تعلم التلاميذ ويهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية تفاعلية «باتوول» (التتابع بعكازات قشور جوز الهند ووردوول) من أجل زيادة نشاط التلاميذ ودافعيتهم واهتمامهم بالتعلم لدى تلاميذ الصف الرابع في مادة «أجزاء الجسم» بمدرسة دار الهدى بوجوك، نغانترو، تولونج أغونج. واستخدم البحث منهج البحث والتطوير بنموذج «أدّي» الذي يتكوّن من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقوي.: وأما النتائج المتحصَّل عليها من هذا :البحث التطويري فهي كما يلي

«١) تم تطوير الوسيلة التعليمية بناءً على تحليل الاحتياجات، وكانت الوسيلة الناتجة عبارة عن وسيلة «باتوول التعليمية المعتمدة على تصميم لوحة القصة.٢) شملت مراحل التطوير تصميم المنتج حتى أصبح منتجًا نهائيًا، ثم إجراء التحقق من قبل خبراء الوسائل التعليمية وخبراء المادة العلمية، وإجراء التعديلات بناءً على الملاحظات والاقتراحات المقدمة من الخبراء. وتم جمع البيانات من خلال الاستبانة والتوثيق. وأظهرت نتائج التحقق من خبير .«الوسيلة نسبة متوسطها ٩٢,٣٪، ومن خبير المادة ٨١,٥٪، بمتوسط إجمالي بلغ ٨٦,٩٪ ضمن فئة «صالح جدًا وبعد ذلك تم تطبيق وسيلة «باتوول» في الصف الرابع (أ) الذي يضم ١٩ تلميذًا، والصف الرابع (ب) الذي يضم ٢٣، تلميذًا.٣) أما فعالية وسيلة «باتوول» فقد تم قياسها من خلال استبانة التلاميذ في الصفين الرابع (أ) و(ب) حيث أظهرت النتائج متوسط نسبة بلغ ٨٧,٥٪ ضمن فئة «فعّال جدًا». وبذلك فإن وسيلة «باتوول» التعليمية .تُعد مناسبة وفعّالة للاستخدام في تعليم اللغة الإنجليزية بالمدرسة الابتدائية الإسلامية.