

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* PADA *PLATFORM WORDWALL* DAN
QUIZIZZ UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK SISWA
TUNADAKSA DI SLB NEGERI SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Rani Novita

202102022092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-ANWAR
SARANG REMBANG
2025 M./ 1447 H.**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rani Novita

NIM : 2021.02.02.2092

Tempat/ Tanggal Lahir : Banyuasin, 25 Juni 2003

Alamat : Desa. Sumber Mulya, Kecamatan. Muara Telang,
Kabupaten. Banyuasin. Provinsi Sumatra Selatan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* pada Platform *Wordwall* dan *Quizizz* untuk Mengembangkan Motorik Siswa Tunadaksa di SLB Negeri Semarang” benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan ketentuan kode etik ilmiah.

Apabila di dalamnya terdapat kesalahan dan kekeliruan maka menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya. Selain itu, apabila di dalamnya terdapat plagiarisme atau penjiplakan yang melanggar hak cipta, maka saya menerima sanksi berupa pembatalan atau pencabutan gelar kesarjanaan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Rembang, 19 Juli 2025



Rani Novita

NIM. 2021.02.02.2092

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang

di Rembang

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa skripsi saudara Rani Novita dengan Nomor Induk Mahasiswa 2021.02.02.2092 yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* pada *Platform Wordwall* dan *Quizizz* untuk Mengembangkan Motorik Siswa Tunadaksa di SLB Negeri Semarang” setelah diteliti dan dikoreksi sesuai dengan aturan proses pembimbing, maka skripsi tersebut dapat disetujui untuk dimunaqosahkan.

Oleh karena itu, mohon dengan hormat agar naskah skripsi tersebut diterima dan diajukan dalam program munaqosah sesuai dengan jadwal yang direncanakan.

Demikian atas perhatian dan diperkenankannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Rembang, 19 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Muhammad Jamalul Huda, M.Pd.

NIDN. 2116069503

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi RANI NOVITA dengan NIM 2021.02.02.2092 yang berjudul PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA PLATFROM WORDWALL DAN QUIZIZZ UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK SISWA TUNADAKSA DI SLB NEGERI SEMARANG ini telah diuji pada tanggal 27 Juli 2025.

Tim Penguji :

Penguji I

Penguji II


Dr. Muhammad Jamil, Lc., M. Pd.I
NIDN. 2125088703


Zainal Arifin, S.S., M. Pd.
NIDN. 2111037802

Rembang, 27 Juli 2025

Ketua STAI Al-Anwar




Dr. KH. Abdul Ghofur, MA.
NIDN. 2116037301

ABSTRAK

Novita, Rani. 2025. **Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *game* pada platform wordwall dan quizizz untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa tunadaksa di SLB Negeri Semarang.**
Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang Rembang.
Pembimbing: Muhammad Jamalul Huda, M.Pd.

Media pembelajaran interaktif berbasis *game*, seperti platform *wordwall* dan *quizizz*, merupakan aplikasi web yang memanfaatkan komputer sebagai sarana belajar. Pada pendidikan luar biasa, khususnya bagi siswa tunadaksa taraf ringan yang mengalami hambatan fisik motorik. Namun, masih terdapat tantangan, yaitu kesulitan siswa tunadaksa taraf ringan dalam mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan secara tepat, yang menyebabkan kesalahan dalam memilih jawaban saat menggunakan perangkat digital. Penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan kemampuan motorik halus siswa tunadaksa taraf ringan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *game wordwall* dan *quizizz*. Fokus ini memberikan kontribusi baru, karena sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menekankan pada aspek kognitif atau akademik, bukan pada aspek motorik halus menggunakan media digital interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan media interaktif berbasis *game* pada platform *wordwall* dan *quizizz* dalam mengembangkan motorik siswa tunadaksa taraf ringan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini, yaitu guru kelas dan siswa kelas I dan III tunadaksa taraf ringan. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *game* pada platform *wordwall* dan *quizizz* untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa tunadaksa taraf ringan di SLB Negeri Semarang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi teknik. Teknik analisis menggunakan model Miles dan Huberman berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa; Pertama, dari aspek interaktivitas, media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dan *quizizz* mampu menciptakan interaksi secara aktif antara guru, media, dan siswa. Pendidik secara aktif memberikan arahan langsung dan siswa tunadaksa taraf ringan terlibat secara langsung melalui berbagai jenis *game* edukatif. Kedua, keterlibatan siswa, terlihat adanya antusias, minat, dan motivasi yang tinggi, khususnya pada saat siswa memainkan komputer sebagai perangkat teknologi. Ketiga, kemudahan akses dan penggunaan, media interaktif berbasis *game wordwall* dan *quizizz* memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menyesuaikan materi, waktu, dan tingkat kesulitan siswa tunadaksa taraf ringan. Keempat, motorik halus siswa tunadaksa taraf ringan, siswa mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dan ketepatan tangan yang lebih terarah.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *wordwall* dan *quizizz*, motorik halus tunadaksa.

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونٍ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”.¹

-QS. An-Nahl: 78 -

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

“Orang-orang tersayang yang telah memberikan dukungan, doa dan semangatnya kepada penulis beliaulah bapak Yogo Pitono dan ibu Zun Rotun dan tidak lupa adik saya Maulana Arifin Ilham, kakek dan nenek saya serta seluruh keluarga. Peneiliti mengucapkan banyak terima kasih sebanyak-banyaknya, karena kalian yang selalu menjadikan motivasi, doa, dukungan dan rasa semangat yang luar biasa bagi penulis untuk menyelesaikan gelar pendidikan ini”.

¹ Al- Qur'an, An-Nahl (16): 78.

KATA PENGANTAR

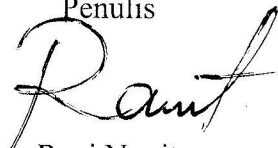
Segala puji bagi Allah *Subhānahu wa Ta'ālā*, yang telah melimpahkan segala rahmat, taufiq dan hidayahNya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul” Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* pada *Platform Wordwall* dan *Quizizz* untuk Mengembangkan Motorik Siswa Tunadaksa di SLB Negeri Semarang” ini disusun sehingga memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dari STAI Al-Anwar Sarang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terealisasi. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. K.H. Abdul Ghofur, M.A. sebagai ketua STAI Al-Anwar Sarang yang telah merestui penulisan skripsi ini.
2. Zainal Arifin, S.S., M.Pd. sebagai ketua Prodi PGMI STAI Al-Anwar Sarang yang telah memberikan arahan penulisan skripsi ini.
3. Muhammad Jamalul Huda, M.Pd, sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Para dosen dan seluruh staf pengajar di lingkungan STAI Al-Anwar Sarang yang membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Staf perpustakaan STAI Al-Anwar Sarang yang telah memberikan layanan terbaiknya guna mendapatkan buku yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini
6. Sri Sugiarti, S.Pd, M.Pd dan Aris Wibowo, S.Pd sebagai kepala sekolah dan waka humas SLB Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Segenap pendidik kelas tunadaksa dan staf SLB Negeri Semarang yang telah bersedia mendampingi dan membantu dalam proses penelitian. Siswa kelas I dan III Tunadaksa SLB Negeri Semarang yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Teman-teman Angkatan ke-10, terkhusus teman terdekat saya Rafika, Yayuk, Beta, Maratun, Nana, Wiwik, Rukayah dan kamar Romlah 4 yang telah mendampingi dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dalam arti yang sebenarnya. Namun penulis berharap semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca pada umumnya serta penulis menerima adanya kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini.

Rembang, 19 Juli 2025

Penulis

Rani Novita

NIM.2021.02.02. 2092

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian teori.....	10
a. Pengertian Media Interaktif.....	10
2. <i>Wordwall</i> dan <i>Quizizz</i>	14
3. Motorik.....	21
4. Tunadaksa.....	27
B. Kajian Pustaka.....	29
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Pengujian Keabsahan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Objek Penelitian	47
1. Data Pendidik SD Tunadaksa SLB Negeri Semarang.....	47
2. Data siswa Tunadaksa SLB Negeri Semarang	47
3. Deskripsi Data Penelitian.....	49
4. Analisis Data Penelitian	58
BAB V PENUTUP.....	71
A. KESIMPULAN	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
<i>CURRICULUM VITAE</i>	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

PEDOMAN TRANSLITERASI

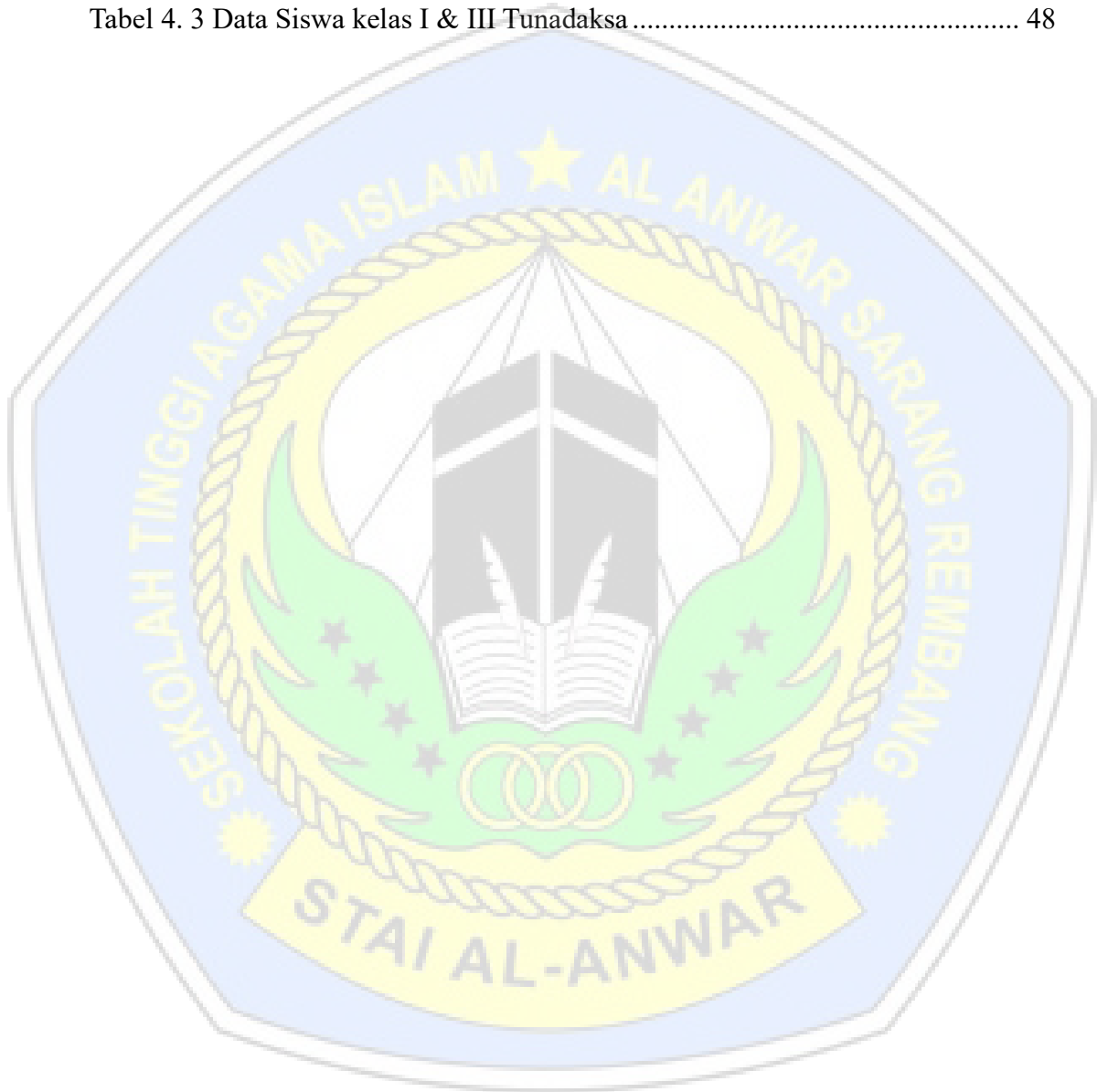
Transliterasi Arab Indonesia yang ditetapkan STAI Al-Anwar Sarang adalah sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا		ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	’
ث	TH	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sh	ء	’
ص	Ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Untuk menunjukan bunyi panjang (*madd*), dilakukan dengan cara menuliskan coretan horizontal (*macron*) di atas huruf, seperti ā, ī, ū, seperti qāla (قال), qīla (قيل), yaqūlu (يقول). Bunyi vokal ganda (*diftong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw”, seperti kawṇ (كون) dan kayfa (كيف). Tā` marbūtah yang berfungsi sebagai *sifah* (modifier) atau *mudāf ilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai *mudāf* ditransliterasikan dengan “at”.

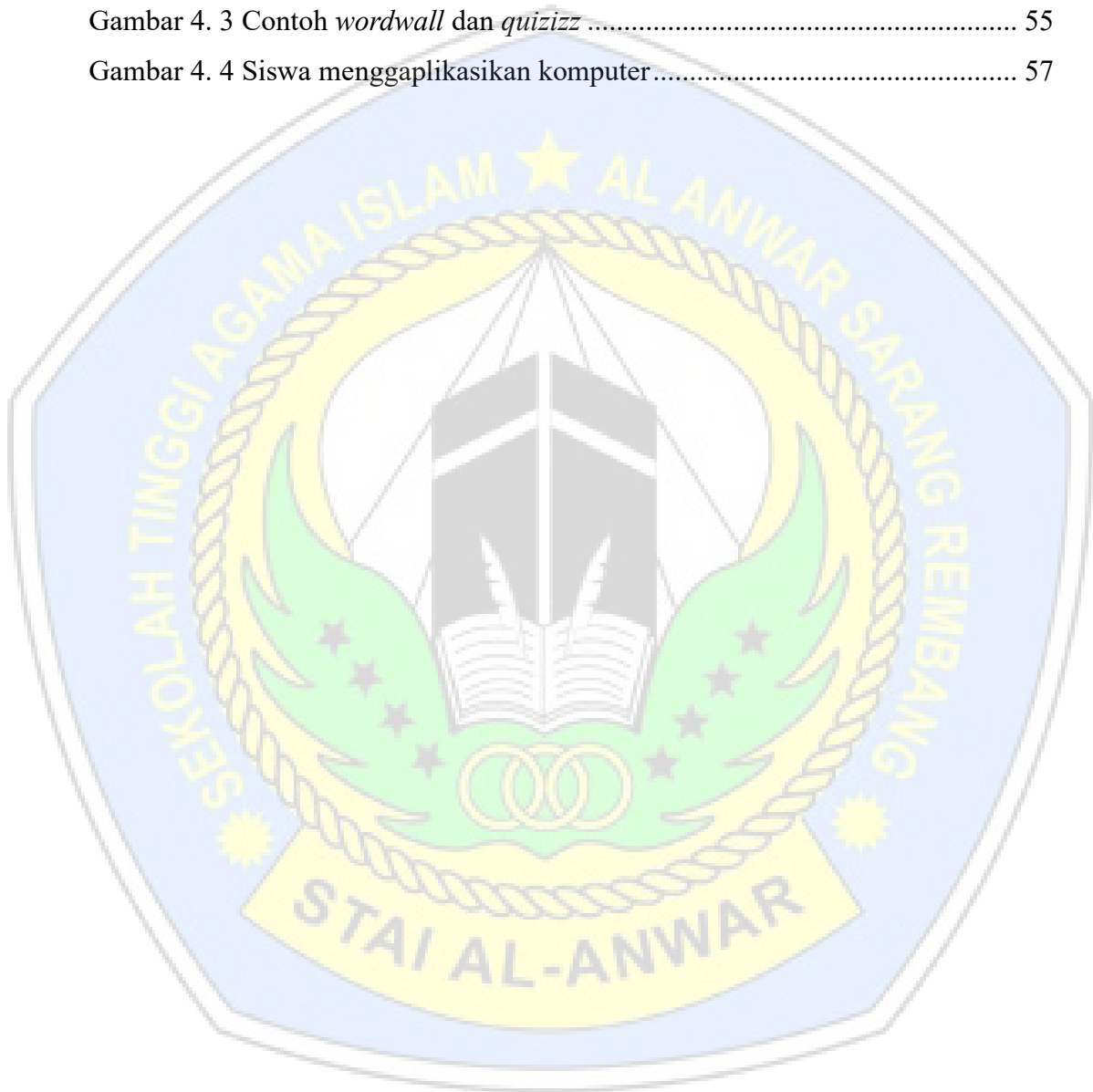
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	40
Tabel 4. 1 Data Pendidik Kelas Tunadaksa.....	47
Tabel 4. 2 Data Siswa Tunadaksa.....	47
Tabel 4. 3 Data Siswa kelas I & III Tunadaksa	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 4. 1 Fitur dan templat <i>wordwall</i> dan <i>quizizz</i>	50
Gambar 4. 2 Arahkan pendidik kepada siswa	53
Gambar 4. 3 Contoh <i>wordwall</i> dan <i>quizizz</i>	55
Gambar 4. 4 Siswa mengaplikasikan komputer	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	77
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	78
Lampiran 3 Transkrip Hasil Observasi.....	79
Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara Guru.....	88
Lampiran 5 Transkrip Hasil Dokumentasi	94
Lampiran 6 Hasil Triangulasi Teknik.....	95
Lampiran 7 Dokumentasi.....	96

