

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*  
EDUKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS IV**

**GEPI LASTARI PRANAWATI  
2019143230**

**ABSTRAK**

Matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati sehingga dianggap sulit oleh siswa. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan. Penelitian ini bertujuan : 1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV yang valid; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV yang praktis; 3) Untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 7 Simpang Teritip, dan objeknya adalah media pembelajaran *game* edukasi *wordwall*. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji validasi (media, materi, dan bahasa) mendapatkan persentase sebesar 92,67%. Uji coba media dilakukan pada peserta didik kelas IV melalui hasil kuesioner mendapatkan persentase sebesar 97,03% (kepraktisan). Hasil keefektifan dengan tes soal esai mendapatkan persentase sebesar 84%. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba (kepraktisan), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar kelas IV.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Game* Edukasi *Wordwall*, Matematika