

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUCATION WORDWALL MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN
PECAHAN PADA SISWA KELAS V SDN 92 PALEMBANG**

IKHSAN WAHYUDI

2020143401

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game Education Wordwall* pada mata pelajaran matematika yang berbentuk media audio-visual atau yang lebih dikenal dengan media pembelajaran pada kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif agar siswa lebih mudah memahami materi penjumlahan bilangan pecahan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 92 Palembang. Subjek penelitian yaitu siswa kelas Va SD dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket dan dokumentasi. Hasil dari ketiga validator ahli pada penelitian ini didapatkan skor rata-rata 85% dengan kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan dari angket respon siswa berada pada kriteria sangat praktis dengan nilai rata-rata 91,70%. Sedangkan hasil keefektifan dari uji tes kelompok besar siswa mendapat nilai rata-rata 85,21% dengan kategori sangat efektif. Maka dapat dikatakan produk yang telah dikembangkan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Dari hasil yang didapatkan pada bahwa pengembangan media *Game Education Wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan kelas V SD yang sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan membantu guru maupun siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Game Education Woerwall*, Matematika, ADDIE