

**PENGEMBANGAN MEDIA GAUL (*GAME* EDUKASI *WORDWALL*)
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 161
PALEMBANG**

**LISTRIYANA MEIRISKA
2020143004**

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (RnD) untuk mendapatkan atau menghasilkan suatu media dan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE yang memiliki lima (5) tahap yaitu *analysis, Design, Development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan penilaian oleh validator ahli maka persentase yang diperoleh dari nilai rata-rata kevalidan media mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) dilakukan dengan uji coba one to one dengan mengikutsertakan 3 orang peserta didik dengan memberikan angket respon peserta didik dan memperoleh tanggapan positif dari peserta didik dan memperoleh skor 93,9% coba small group sebanyak 12 orang peserta didik dengan memperoleh keseluruhan persentase sebesar 89,5% dengan kategori sangat praktis. Untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS pada Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) Pada tahap uji coba kelompok besar subjek uji coba ialah seluruh peserta didik kelas IV A sebanyak 34 peserta didik, dalam pengembangan media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) ini juga dinyatakan memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran menghasilkan nilai dengan rata-rata 88% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci : Permainan Edukasi, Wordwall, IPAS.