

**PENGEMBANGAN MEDIA GAULL (GAME EDUKASI *WORDWALL*)  
PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA UNTUK SISWA  
KELAS V SD PADMAJAYA PALEMBANG**

**Marista**

**2020143101**

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya materi nilai-nilai pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan berdasarkan tahapan-tahapan model ADDIE meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai kevalidan keseluruhan sebesar 78,3 % dengan kategori valid. Hasil angket respon siswa yaitu *one to one* dan *small group* dengan rata-rata keseluruhan sebesar 95 % dengan kategori praktis. Serta uji lapangan dengan *test* didapat rata-rata persentase nilai sebesar 96,4 % dengan kategori efektif. Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas V SD yang dikembangkan tergolong media yang valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci : Pancasila, Media Game Edukasi *Wordwall*.