

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI KEBERAGAMAN
BUDAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh :
Cindy Claudya Kharisma Putri
2020143117**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan dari *Game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ialah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun hanya sebatas '*Development*'. Hasil analisis data menunjukkan bahwa *Game* edukasi berbasis *Wordwall* yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid" berdasarkan lembar angket validasi para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan nilai validitas rata-rata 91,3%. Selain itu, berdasarkan lembar angket respon guru dan siswa, *Game* edukasi berbasis *Wordwall* termasuk dalam kategori "sangat praktis" dengan nilai rata-rata 92%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba di lapangan, dapat disimpulkan bahwa produk *Game* edukasi berbasis *Wordwall* ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci : *Game* edukasi, IPS, Keberagaman Budaya, *Wordwall*.