

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MATERI
BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 02 PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Yoga Rendikha

NIM: 06131281823039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MATERI
BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 02 PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Yoga Rendikha

NIM : 06131281823039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Palembang, 03 Juli 2022

Pembimbing

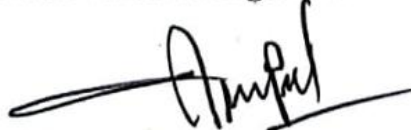


Vina Amilia Suganda M, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19910202201932019

Mengetahui,

Plh. Koordinator Program Studi



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKATIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MATERI
BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 02 PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Yoga Rendikha

NIM : 06131281823039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing



Vina Amilia Suganda M, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19910202201932019

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP. 19600611987032001

Plh. Koordinator Program Studi



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MATERI
BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 02 PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Yoga Rendikha

NIM : 06131281823039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa


Tanggal : 19 Juli 2022

Tim Penguji

- 1. Ketua : Vina Amilia Suganda M, S.Pd, M.Pd.**
- 2. Anggota : Dr. Yosef, M.A.**



**Palembang, Agustus 2022
Plh. Koordinator Program Studi**



**Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
NIP. 195911181986031004**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoga Rendikha

NIM : 06131281823039

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall untuk Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam* ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Yoga Rendikha

NIM. 06131281823039

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif* Berbasis *Wordwall* untuk Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Vina Amilia Suganda M, S.Pd, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Ketua program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Yosef, M.A. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Meirita Pujianti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 02 Pagar Alam serta bapak/ibu guru SD Negeri 02 Pagar Alam yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Agustus 2022

Penulis



Yoga Rendikha

NIM. 06131281823039

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
2.1 MEDIA PEMBELAJARAN.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.2 <i>Game edukatif</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	10
2.2.1 Pengertian <i>Game edukatif</i>	10
2.2.2 <i>Wordwall</i>	11
2.3 Pembelajaran Matematika di SD.....	13
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Matematika di SD.....	13
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di SD.....	13
2.3.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD.....	14
2.4 Materi Bangun Datar di SD.....	14
2.5 Penelitian yang Relevan.....	15
2.6 Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Jenis Penelitian.....	18
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	18

3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	18
3.4	Prosedur Penelitian.....	19
3.4.1	<i>Analysis</i> (Analisis).....	19
3.4.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	19
3.4.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	20
3.4.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	20
3.4.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	20
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5.1	Observasi.....	21
3.5.2	Wawancara.....	21
3.5.3	Angket (Kuisisioner).....	21
3.6	Instrumen Penelitian.....	22
3.6.1	Instrumen Validasi Ahli.....	23
3.7	Teknik Analisis Data.....	26
3.7.1	Analisis Data Validasi Ahli.....	27
3.7.2	Analisis Data Ujicoba Produk.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Hasil Penelitian.....	29
4.1.1	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	29
4.1.2	Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	31
4.1.3	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	34
4.1.4	Tahap Ujicoba Lapangan.....	52
4.2	Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess.....	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	23
Tabel 3.3 Kuesioner Validasi Ahli Media.....	23
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	24
Tabel 3.5 Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	24
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	25
Tabel 3.7 Kuesioner Validasi Praktisi Pembelajaran.....	25
Tabel 3.8 Kisi-kisi Respon Peserta Didik.....	26
Tabel 3.9 Tabel Interpretasi Skala Likerts.....	27
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Media.....	27
Tabel 3.11 Kriteria Kemenarikan Media.....	28
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar.....	30
Tabel 4.2 Indikator Pembelajaran.....	31
Tabel 4.3 Model Permainan.....	32
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 4.6 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	48
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	49
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Media.....	50
Tabel 4.9 Revisi dari Komentar Ahli Media.....	51
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Ujicoba Kelompok Kecil.....	52
Tabel 4.11 Hasil Presentase Angket Ujicoba Kelompok Kecil.....	53
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Ujicoba Kelompok Besar.....	53
Tabel 4.13 Hasil Presentase Angket Ujicoba Kelompok Besar.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	17
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 4.1 Bahan gambar yang akan digunakan.....	34
Gambar 4.2 Tampilan aplikasi web <i>wordwall</i>	35
Gambar 4.3 Tampilan login pada web <i>wordwall</i>	35
Gambar 4.4 Tampilan web setelah login.....	36
Gambar 4.5 Pilihan jenis model permainan.....	36
Gambar 4.6 Tampilan web saat pengeditan game.....	37
Gambar 4.7 Tampilan saat proses pengeditan selesai.....	37
Gambar 4.8 Tampilan saat pengeditan settingan.....	38
Gambar 4.9 Tampilan pengaturan untuk tugas.....	38
Gambar 4.10 Tampilan link web tugas peserta didik.....	39
Gambar 4.11 Tampilan awal dan petunjuk permainan (<i>maze chase</i>).....	40
Gambar 4.12 Tampilan saat dimainkan (<i>maze chase</i>).....	40
Gambar 4.13 Tampilan saat dimainkan (<i>maze chase</i>).....	40
Gambar 4.14 Tampilan saat menebak jawaban benar (<i>maze chase</i>).....	40
Gambar 4.15 Tampilan skor akhir (<i>maze chase</i>).....	41
Gambar 4.16 Tampilan awal dan petunjuk permainan (<i>true or false</i>).....	41
Gambar 4.17 Tampilan saat dimainkan (<i>true or false</i>).....	41
Gambar 4.18 Tampilan saat memilih jawaban yang benar (<i>true or false</i>).....	42
Gambar 4.19 Tampilan skor akhir (<i>true or false</i>).....	42
Gambar 4.20 Tampilan awal dan petunjuk permainan (<i>group sort</i>).....	42
Gambar 4.21 Tampilan saat dimainkan (<i>group sort</i>).....	43
Gambar 4.22 Tampilan saat menjawab benar atau salah (<i>group sort</i>).....	43
Gambar 4.23 Tampilan skor akhir (<i>group sort</i>).....	43
Gambar 4.24 Tampilan awal dan petunjuk permainan (<i>open the box</i>).....	44
Gambar 4.25 Tampilan saat memilih kotak pertanyaan.....	44
Gambar 4.26 Tampilan pertanyaan didalam kotak.....	44
Gambar 4.27 Tampilan saat dimainkan (<i>gameshow quizz</i>).....	45
Gambar 4.28 Tampilan skor akhir (<i>gameshow quizz</i>).....	45
Gambar 4.29 Tampilan ranking skor (<i>gameshow quizz</i>).....	45
Gambar 4.30 Hasil Validasi <i>Game Edukatif</i> Berbasis <i>Wordwall</i>	56
Gambar 4.31 Hasil Respon Peserta Didik.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	64
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	65
Lampiran 3 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	67
Lampiran 4 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Pagar Alam.....	68
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	69
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	70
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	73
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Praktisi Pembelajaran.....	76
Lampiran 9 Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Kecil.....	79
Lampiran 10 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar.....	80
Lampiran 11 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	82
Lampiran 12 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar.....	83
Lampiran 13 Produk Game Edukatif Berbasis Wordwall.....	84
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi.....	87
Lampiran 15 Hasil Pengecekan Similarity.....	88
Lampiran 16 Bukti Perbaikan Skripsi.....	90
Lampiran 17 Tabel Perbaikan Skripsi.....	91
Lampiran 18 Surat Izin Penjilidan.....	94

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUKATIF*
BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MATERI BANGUN DATAR KELAS IV
SD NEGERI 02 PAGAR ALAM**

**Yoga Rendikha (061312821823039)
0613281823039@student.unsri.ac.id**

Pembimbing: Vina Amilia Suganda M, S.Pd, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game edukatif* berbasis *wordwall* untuk materi bangun datar kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam, dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE sampai tahapan *development*. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi guru kelas IV serta diujicobakan kepada 20 peserta didik kelas IV. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai persentase 91,2%, ahli materi diperoleh nilai persentase 96,2%, ahli praktisi pembelajaran guru kelas IV diperoleh nilai persentase 94,7%, dan rekapitulasi dari ketiga ahli tersebut diperoleh nilai 96,09% yang dikategorikan sangat valid. Ujicoba lapangan, pada ujicoba kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang peserta didik memperoleh nilai 96,2% dan ujicoba kelompok besar terdiri dari 16 peserta didik memperoleh nilai 90,02% maka kemenarikan media pembelajaran *game edukatif* masuk pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game edukatif* layak dan sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, *Game edukatif*, *Wordwall*

***DEVELOPMENT OF WORDWALL-BASED EDUCATIONAL GAME
LEARNING MEDIA FOR PLANE FIGURE MATERIALS IN GRADE IV SD
NEGERI 02 PAGAR ALAM***

**Yoga Rendikha (061312821823039)
0613281823039@student.unsri.ac.id**

Supervisor: Vina Amilia Suganda M, S.Pd, M.Pd.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop a wordwall-based educational game learning media for grade IV plane figure material at SD Negeri 02 Pagar Alam, and also aims to determine the validity and responses of students to the attractiveness of learning media. The type of research used is Research and development (R&D) with the ADDIE development model up to the development stage. The study validated media experts, material experts and fourth grade teacher practitioners and tested it on 20 fourth grade students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 91.2%, material experts obtained a percentage value of 96,2%, class IV teacher learning practitioners obtained a percentage value of 94,7%, and the recapitulation of the three experts obtained a value of 96.09% categorized very valid. Field trials, in small group trials consisting of 4 students scored 96.2% and large group trials consisting of 16 students scored 90.02%, the attractiveness of educational game learning media is in the very interesting category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the educational game learning media is feasible and very interesting to be used as a learning medium.

Kata kunci: Development, educational game, wordwall

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia karena pendidikan merupakan tumpuan manusia untuk kehidupan sehari-hari, karena tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah memecahkan persoalan-persoalan yang ada dimasa sekarang ataupun masa yang akan datang. Mukrimatin, Murtono, dan Wanabuliandari (2018: 68) menyatakan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu sudah sewajarnya pendidikan mendapatkan perhatian yang lebih demi meningkatkan kualitas seorang individu.

Dari banyak bidang ilmu yang di pelajari manusia Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang sentral dalam kehidupan manusia. Bahkan dari sebelum menginjak dunia pendidikan sampai seorang individu keluar dari dunia pendidikan, matematika masih digunakan di seluruh aspek kehidupan kesehariannya. Pendidikan Matematika adalah salah satu esensi terpenting dalam dunia pendidikan, karena hampir semua konteks kehidupan sehari-hari berhubungan dengan matematika. Maka dari itu memahami konsep matematika bagi seorang individu merupakan hal yang penting.

Menurut Susilo (2012: 22), Matematika bukanlah sekedar kumpulan angka, simbol, dan rumus yang tidak ada kaitannya dengan dunia nyata. Justru sebaliknya, matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata. Lebih lanjut Susilo (2012) menyatakan matematika adalah ratu sekaligus pelayan ilmu pengetahuan artinya sebagai ratu matematika seolah-olah bersinggasana di atas semua ilmu karena matematika berkembang tanpa mendasarkan dirinya pada ilmu lainnya sedangkan sebagai pelayan, matematika melayani ilmu lainnya yang menggunakan matematika dalam penelitian dan pengembangan dirinya. Ungkapan tersebut menggambarkan secara jelas

bahwa ilmu matematika menduduki posisi sentral dalam kancah dunia ilmu pendidikan.

Tapi sayangnya, meskipun matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan sentral, banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah suatu ilmu yang menakutkan. Masih kurangnya rasa cinta belajar pada diri peserta didik. Masih kurangnya peserta didik yang melihat belajar itu adalah sesuatu yang penting dan bisa menyenangkan.

Untuk membentuk suatu pembelajaran yang menyenangkan, diperlukannya media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Tapi sayangnya dalam kegiatan pembelajaran, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari pengalaman peneliti dan melihat anak-anak di lingkungan tempat tinggalnya. Anak-anak cenderung suka sesuatu yang menyenangkan, salah satunya adalah bermain game. Karena itu peneliti tertarik mencoba memanfaatkan game sebagai media pembelajaran. Menurut Samuel (2010) game dapat menawarkan pengalaman pembelajaran (*learning experience*) yang kuat, menggunakan bantuan alat internal dan eksternal. Game juga bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran dan edukasi, terlebih karena game dianggap mampu untuk menjadi katalisator bagi percepatan daya pikir anak.

Selain itu, beberapa perusahaan perangkat lunak juga telah menyediakan berbagai fasilitas untuk menunjang aktivitas pembelajaran di sekolah, salah satunya adalah *wordwall*. *Wordwall.net* memungkinkan guru untuk membuat kegiatan untuk siswa, misalnya guru dapat menyesuaikan media pembelajaran seperti game. (Fang, 2021: 195)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Renita, S.Pd. SD selaku wali kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam, diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar guru masih hanya menggunakan media buku cetak, LKS, dan proses belajar masih berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik untuk

memperhatikan sehingga berakibat kurang mengertinya peserta didik mengenai pelajaran yang disampaikan.

Menanggapi hal tersebut, peneliti mencoba mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *game edukatif* yang tentunya menarik, menyenangkan dan bisa melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang menarik akan memberikan dampak langsung pada proses pembelajaran. Dimana dengan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Para siswa tidak akan menjadi bosan dan menganggap belajar adalah hal yang menyenangkan. Pembelajaran yang lebih menyenangkan akan membuat siswa merasa lebih enjoy. Tentunya hal ini berdampak pada proses pembelajaran itu sendiri. (Marlina dkk, 2021: 28).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUKATIF* BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 02 PAGAR ALAM”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun untuk kemudahan pembahasan, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Penelitian ini memfokuskan dalam mengembangkan media *game edukatif* menggunakan aplikasi web *wordwall*.
- 1.2.2 Materi yang akan disajikan dalam pengembangan ini pada pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV.
- 1.2.3 Dalam penelitian ini hanya uji kevalidan dan kemenarikan produk yang akan diujikan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana kevalidan produk *game edukatif* berbasis aplikasi web *wordwall* pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 02 Pagar Alam?
- 1.3.2 Bagaimana kemenarikan produk *game edukatif* berbasis aplikasi web *wordwall* pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 02 Pagar Alam?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1.4.1 Untuk mengetahui kevalidan produk *game edukatif* berbasis aplikasi web *wordwall* pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 02 Pagar Alam.
- 1.4.2 Untuk mengetahui kemenarikan produk *game edukatif* berbasis aplikasi web *wordwall* pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di SD Negeri 02 Pagar Alam.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dan mengetahui teori serta langkah-langkah dalam pengembangan *Game edukatif* berbasis aplikasi web *wordwall*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, di antaranya yaitu :

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi motivasi dalam memanfaatkan media *game edukatif* yang menyenangkan dan menarik saat

pembelajaran tatap muka di sekolah maupun pembelajaran daring.

3. Bagi peneliti, diharapkan dapat menerapkan media *game edukatif* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran sebagai penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Cecep Kustandi. Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Fang, X. (2021). *HCI in Games: Serious and Immersive Games: Third International Conference, HCI-Games 2021, Held as Part of the 23rd HCI International Conference, HCII 2021, Virtual Event, July 24–29, 2021, Proceedings, Part II*. Swiss: Springer International Publishing.
- Hamalik, O. (1989) *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Marlina dkk. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nurfdhila, S. dkk. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurseto, T. 2011 *Membuat media pembelajaran yang menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan
- Sa'adah, Risa Nur dan Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas Dengan Game Panduan Praktis Bagi Orang tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumihrso, R. & Hisbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.

Susilo, F. (2012). *Landasan Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Pakpahan, A.F. Ardiana, D.F.Y. Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, Akbar Iskandar. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis

Rosyid, M.Z., Sa'Diyah, H. & Septiana, N (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang : CV, Literasi Nusantara Abadi

Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: pustaka pelajar.