

ABSTRAK

REZA SYAHPUTRA TANJUNG, Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2023.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan, praktikalitas, dan efektivitas Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 komponen tahapan diantaranya ada tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, praktisi pendidikan yang berjumlah 20 siswa kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrument wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dengan nilai kelayakan yang diberikan oleh validator ahli media memperoleh rata-rata skor 4,7 dengan kategori “Sangat Baik” dengan persentase kelayakan 94,8% berkategori “Sangat Layak” sedangkan hasil dari penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor 4,7 dengan kategori “Sangat Baik” dengan persentase kelayakan 95,5% Berkategori “Sangat Layak”. Uji praktikalitas dilakukan kepada praktisi pendidikan dengan memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 4,5 dengan kategori “Sangat Baik” dengan persentase kepraktisan sebesar 91,8% Kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil keefektifan media, Hasil *pretest* dan *posttest* siswa tersebut berdasarkan analisis N-Gain diperoleh skor rata-rata N-Gain persen sebesar 60,52 dengan klasifikasi “Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai T.A 2022/2023 Sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan oleh siswa pada proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, *Wordwall*, ADDIE, *Research & Development*, Matematika, Pecahan Senilai

ABSTRACT

REZA SYAHPUTRA TANJUNG. Development of Wordwall-Based Educational Game Learning Media in Learning Fractional Material Mathematics in Grade IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2023.

The purpose of this study is to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of Wordwall-Based Educational Game Learning Media in Fractional Material Mathematics Learning in Grade IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai T.A 2022/2023. This research is a Research and Development (R&D) development research using the ADDIE development model which consists of 5 component stages including the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were media expert validators, material expert validators, education practitioners totaling 20 grade IV students of SDN 135563 Kota Tanjungbalai. The instruments used in data collection are interviews, questionnaires, and tests. The results showed that Wordwall-Based Educational Game Learning Media is "Very Feasible" to be used in the learning process in the classroom with the eligibility score given by the media expert validator obtained an average score of 4.7 in the "Very Good" category with a 94.8% eligibility percentage in the "Very Decent" category while the results of the material expert assessment obtained an average score of 4.7 in the "Very Good" category with a 95.5% eligibility percentage in the "Very Decent" category. The practicality test was conducted on educational practitioners by obtaining an average score of 4.5 with the category "Very Good" with a practicality percentage of 91.8% in the "Very Practical" category. Based on the results of media effectiveness, the students' pretest and posttest results based on N-Gain analysis obtained an average N-Gain percent score of 60.52 with the classification "Effective". Based on the results of this research, it can be concluded that Wordwall-Based Educational Game Learning Media for Mathematics Learning Fraction Material in Class IV SDN 135563 Tanjungbalai City T.A 2022/2023 is very feasible, very practical, and very effective for use by students in the learning process

Keywords : Learning Media, Educational Games, Wordwall, ADDIE, Research & Development, Mathematics, Fractions Worth