

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS WEB WORDWALL PADA MATERI BALOK DAN KUBUS KELAS IV SD DALAM KURIKULUM MERDEKA

Moh Rosyid Mahmudi, Salshabila, Sonia Yulia Friska
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia
24salsabila24@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an educational game learning media based on the Wordwall web to arouse students' enthusiasm in participating in the teaching and learning process or when evaluating learning in mathematics content. The research method used is (research and development) or the ADDIE development method which consists of 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The types of data used are qualitative and quantitative. Data collection instruments in the form of validation sheets, practicality, and effectiveness. For data collection techniques used are interview techniques, observation, questionnaires and documentation. Analysis of the data used is the analysis of products developed using analysis of media validity, practicality and effectiveness of the media. Based on the development that has been carried out, the validation results of the Wordwall web-based educational game media are obtained. This validation shows that the results obtained with a percentage of 92% are in a very valid category. Practicality was assessed from the teacher's response questionnaire and the fourth grade student's response questionnaire to the Wordwall web-based educational game media as a learning media for mathematics on blocks and cubes, which obtained a percentage of 87% in the very practical category. Effectiveness is assessed from student learning outcomes. The learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 01 Durian Gadang who completed a percentage of 86% in the very effective category.

Kata Kunci: ADDIE, Educational game, web wordwall.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran *game* edukasi berbasis web *Wordwall* untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah (*research and development*) atau metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data yang dipakai yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, praktikalitas, dan efektifitas. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis produk yang dikembangkan yang menggunakan analisis validitas media, praktikalitas dan efektifitas media. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan maka didapatkan hasil Validasi media *game* edukasi berbasis web *Wordwall* validasi ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dengan persentase 92% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa kelas IV terhadap media *game* edukasi berbasis web *Wordwall* sebagai

media pembelajaran matematika materi balok dan kubus memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat praktis. Efektifitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang yang tuntas memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: ADDIE, Game edukasi, web wordwall.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Tanpa pendidikan suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Sebagaimana dalam Al-Qur'an telah menjelaskan dalam QS. Al-Mujaddalah (58) : 11) yang mana artinya *"niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan"*. Dapat dilihat dari potongan ayat Al-Qur'an diatas bahwa manusia yang terus melanjutkan pendidikannya akan mendapatkan derajat yang tinggi. Adapun yang dimaksud pendidikan menurut Megawanti, (2012) adalah negara yang hebat dan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya. Karena dengan pendidikan kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan.

Merdeka belajar merupakan bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. Konsep merdeka belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka (Sherly dkk, 2021). Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi (memiliki daya suai). Pada tahun mendatang, sistem pengajaran juga akan berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan outing class, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, berkompetensi, dan tidak

hanya mengandalkan sistem ranking yang menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang (Mastuti dkk, 2020; Saleh, 2020; Savitri, 2020; Mulyasa, 2021).

Dalam dunia pendidikan kurikulum itu sangatlah penting karena dengan adanya kurikulum maka kita akan tahu tujuan pendidikan itu dijalankan. Kurikulum merupakan proses yang harus dijalani untuk memperoleh hasil akhir terhadap tujuan yang harus dicapai dalam pendidikan. Adapun kurikulum yang digunakan di SD Negeri 01 Durian Gadang ialah kurikulum merdeka belajar. Merdeka belajar berarti proses pendidikan harus menciptakan suasana yang menyenangkan. Bahagia untuk guru, bahagia untuk siswa, bahagia untuk orang tua, dan bahagia untuk semua orang (Saleh, 2020). Fakta membuktikan hampir semua bidang ilmu tak lepas dari matematika oleh karena itu matematika perlu diterapkan sejak dini pada anak, pelajaran matematika juga memiliki perbedaan dan ciri yang khas dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Matematika membekali anak didik agar dapat berpikir logis, kritis,

kreatif, dan analisis, pelajaran matematika perlu diberikan sejak anak usia dini utamanya dari sekolah dasar. Agar pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, tidak membosankan, bahkan tidak menjadi sesuatu yang menakutkan bagi siswa, guru diharapkan mampu menggunakan media, metode dan strategi yang tepat dalam memberikan pembelajaran (Siagian, 2016). Oleh karena itu perlu adanya pengembangan dalam proses pembelajaran matematika dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, yaitu menyajikan sebuah media pembelajaran matematika untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep, memecahkan masalah dan tercapainya tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN 01 Durian Gadang pada 27 Februari 2023, terdapat beberapa permasalahan dalam mencapai keberhasilan belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran matematika. Pada muatan pelajaran ini siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh sekolah,

dikarenakan pada muatan pelajaran matematika siswa banyak merasa bosan dan jenuh, ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa tidak fokus dan banyak yang main-main saat guru menjelaskan. Selain itu pembelajaran terlalu monoton dan kurangnya media pembelajaran membuat pembelajaran kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti juga telah menanyai sebagian siswa yang ada di kelas IV SD, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa ternyata banyak siswa yang merasa bosan dengan muatan pembelajaran matematika karena tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang dianggap tidak menarik. Siswa juga banyak berpikiran pembelajaran matematika itu adalah pembelajaran yang sulit, ini dikarenakan kurangnya penggunaan media sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran *game* edukasi berbasis

web *Wordwall* untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran matematika. Dari beberapa permasalahan diatas, maka dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya media pembelajaran yang harus digunakan oleh guru, yang mana media tersebut dapat menunjang aktivitas siswa dalam pembelajaran. Selain menunjang aktivitas siswa, penggunaan media pembelajaran juga memudahkan guru dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa bermain sambil belajar. Yang mana media tersebut yaitu *game* edukasi berbasis web *Wordwall*.

Game edukasi merupakan suatu produk pembelajaran yang berbasis web *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari dkk.,2021). *Wordwall* merupakan satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai

sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa karena siswa dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada game tersebut. *Game* ini dapat diakses melalui *website Wordwall.net* yang dibagikan di *classroom*, sehingga guru maupun siswa tidak perlu mendownload aplikasi tambahan di *playstor*. Pengembangan produk game edukasi ini penulis akan fokus pada pelajaran matematika kelas 4 materi Balok dan Kubus.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah (*research and development*). Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi, praktikalitas, dan efektifitas. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara, observasi, angket dan

dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis produk yang dikembangkan yang menggunakan analisis validitas media, praktikalitas dan efektifitas media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Resesearch and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat dari 5 tahap Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kurikulum dilakukan untuk pengembangan media *game* edukasi berbasis *Web Wordwall* pada materi balok dan kubus dalam kurikulum merdeka kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang. Pada analisis kurikulum, peneliti menentukan modul ajar matematika unit 18 balok dan kubus subunit 1 prisma persegi panjang, balok dan kubus, subunit 2 jaring-jaring, waktu pembelajaran 70 menit dalam pembelajaran pada 2 kali pertemuan. Analisis alur tujuan pembelajaran (ATP).

Analisis kebutuhan dilakukan dengan memberikan angket kepada

wali kelas IV dan siswa kelas IV dengan mengisi pertanyaan yang telah peneliti berikan. Berdasarkan hasil tersebut, maka didapatkan bahwa wali kelas IV dan siswa kelas IV memerlukan media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan yaitu media *game Wordwall*. Media *game Wordwall* perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami proses pembelajaran materi balok dan kubus. Peneliti harap dengan adanya pengembangan media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

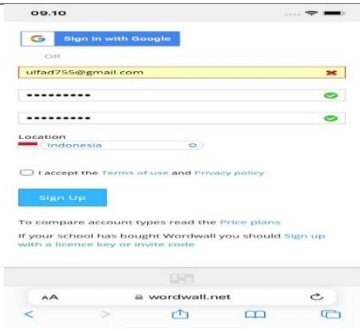
Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 01 Durian Gadang, siswa kelas IV berjumlah 14 orang, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Maka peneliti dapat menyimpulkan

beberapa karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu: 1) Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan. Siswa banyak bermain-main dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Sehingga siswa tidak memahami materi yang dijelaskan guru. 2) Siswa banyak yang membuka buku hanya untuk melihat gambar-gambar yang ada dalam buku siswa saja tanpa memahami materi pembelajaran yang ada di buku siswa. 3) Kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang fokus dan merasa jenuh saat proses pembelajaran.

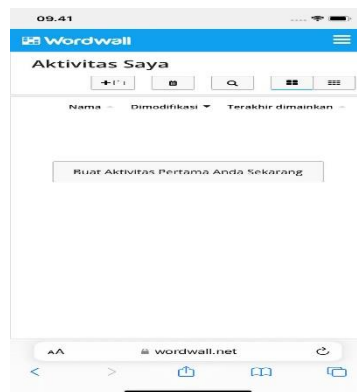
Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil dari perancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Media Game Wordwall

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan awal klik sign up dan isikan nama, email, dan kata sandi untuk mendaftarkan <i>web Wordwall</i> .

2.



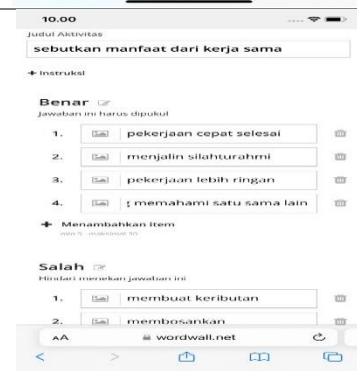
Setelah mendaftarkan akun web, dan kita bisa memilih aktifitas pertama.

3.



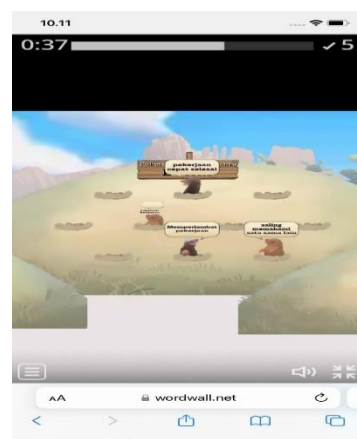
Pilihlah template aktifitas yang disediakan aplikasi sesuai dengan materi yang di buat.

4.



Tuliskan judul dan deskripsikan permainan serta bisa menambah gambar sesuai dengan materi.

5.



Contoh game yang telah selesai dan permainan bisa di mulai.

Hasil Tahap Pengembangan
 (Development)

Setelah media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika di validasi oleh validator, maka media *game Wordwall* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan

produk yang sudah di rancang menjadi sebuah media game edukasi berbasis *Web Wordwall*. Berikut ini tahap validasi media game *Wordwall* oleh 3 validator yang ahli untuk merevisi dan melakukan perbaikan tahap produk *game Wordwall* yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Tahap Pengembangan
Sebelum Revisi Sesudah Revisi

Hasil Tahap Implementasi
(Implementation)

Setelah media *Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika di validasi oleh validator, maka media *game Wordwall* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media *game Wordwall* yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan keefektifitasan media *game Wordwall*. Uji coba media *game* edukasi berbasis *web Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus di uji cobakan di SD Negeri 01 Durian Gadang yang dilakukan dikelas IV dengan siswa 14 orang. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus kelas IV SD ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti. Data hasil uji praktikalitas di peroleh dari angket respon guru dan siswa terhadap media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus. Dapat dilihat bahwa praktikalitas media *game Wordwall* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 86%

dikategorikan sangat praktis dan siswa kelas IV dengan hasil 88% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media komik adalah 87% dikategorikan sangat praktis. Sehingga dapat digunakan dan dapat diterapkan di Sekolah Dasar.

Data efektifitas pada uji coba media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dapat dilihat hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM 70 yaitu 12 Orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 86% dikategorikan sangat efektif. Media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran karena 12 siswa yang nilainya diatas KKM.

Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi

media *game Wordwall* pada pembelajaran Matematika materi balok dan kubus dari validator yang ahli, kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon guru dan siswa kelas IV dan yang terakhir efektivitas dilihat dari tes hasil belajar siswa yang

bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *game wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus yang diterapkan di kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang.

Tabel 3. Validitas Media Game Wordwall

Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100$	Kategori
Rendi Marlianda, M.Pd	$V = \frac{30}{30} \times 100$ $V = 100\%$	Sangat Valid
Dwi Novri Asmara, S.Pd., M.Si	$V = \frac{25}{30} \times 100$ $V = 83\%$	Sangat Valid
Zuhar Ricky, M.Pd	$V = \frac{23}{25} \times 100$ $V = 92\%$	Sangat Valid
Jumlah	275%	Sangat Valid
Rata-rata	92%	

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu validator bapak Rendi Marlianda, M.Pd dengan hasil 100% dikategorikan sangat valid, validator bapak Dwi Novri Asmara, S.Pd., M.Si dengan hasil 83% dikategorikan sangat valid, dan validator bapak Zuhar Ricky, M.Pd dengan hasil 92% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, hasil penilaian validasi media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi

balok dan kubus yang dibuat oleh peneliti mendapat jumlah 275% dengan rata-rata 92% yang dikategorikan sangat valid karena dari kontruksi, isi dan bahasa sudah sesuai dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD). Sangat validnya produk *game Wordwall* ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas dan efektivitas. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran validasi media *game Wordwall*.

Tabel 4. Praktikalitas Media Game Wordwall

No.	Praktikalitas	Penilaian	Kategori
1.	Wali Kelas IV SDN 01 Durian Gadang	86%	Sangat Praktis
2.	Siswa Kelas IV SDN 01 Durian Gadang	88%	Sangat Praktis
Rata-rata		87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat bahwa praktikalitas media *game Wordwall* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 86% dikategorikan sangat praktis dan siswa kelas IV dengan hasil 88% dikategorikan sangat praktis. Dengan

demikian hasil rata-rata kepraktisan media *game Wordwall* adalah 87% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di Sekolah Dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar praktikalitas

Tabel 5. Efektivitas Media Game Wordwall

No	Kriteria	Jumlah siswa	Persen	Kategori
1.	Siswa yang tuntas	12 orang	86%	Sangat Efektif
2.	Siswa yang tidak tuntas	2 orang	14%	Tidak Efektif

Dari tabel 5. dapat dilihat hasil belajar siswa yang tuntas dengan rata-rata 86% dikategorikan sangat efektif. Media *game Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran karena 27 siswa yang nilainya tuntas. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan rata-rata 14% dikategorikan tidak efektif. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media *game Wordwall* dapat meningkatkan hasil

belajar. Sehingga media *game Wordwall* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil validasi media *game Wordwall* pada materi balok dan kubus oleh validator, deskripsi hasil validitas diatas menunjukkan bahwa *game Wordwall* pada materi balok dan kubus yang sudah dirancang dikategorikan valid dengan melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran dan

masuk dari validator, yang artinya sudah bisa diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *game Wordwall* materi balok dan kubus sudah valid berdasarkan hasil penilaian validator sebagai berikut.

1) Validasi Bahasa Oleh Ahli Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam *game Wordwall* ini sudah menggunakan bahasa baku, bahasa yang digunakan komunikatif dan memotivasi siswa, bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda, serta bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang baik dan benar menurut kaidah/ bahasa Indonesia EYD. Dari hasil validasi kelayakan bahasa media pembelajaran *game Wordwall* Matematika pada materi balok dan kubus yang dilakukan oleh validator bapak Rendi Marlianda, M.Pd dengan hasil 100% yang dikategorikan sangat valid.

2) Validasi Media *Game Wordwall* Oleh Ahli Media

Kevalidan media *game Wordwall* Matematika pada materi balok dan kubus juga dilihat dari desain media yang menarik dengan gambar serta warna yang digunakan sesuai dengan materi dan tidak terlalu mencolok sehingga siswa menjadi tertarik dan tidak jenuh saat belajar menggunakan

media *game Wordwall* ini. Selain itu media *game Wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran online maupun offline tanpa harus mengunduh aplikasi. Dari hasil validasi kelayakan media *game Wordwall* pada materi balok dan kubus oleh validator bapak Zuhar Ricky, M.Pd dengan hasil 92% yang dikategorikan sangat valid.

3) Validasi Soal Oleh Ahli Soal

Soal sudah dikategorikan valid berdasarkan penilaian validator yaitu soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi awal, tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Soal tidak bermakna ganda, terstruktur serta disajikan sesuai dengan pemahaman siswa. Dari hasil validasi soal menggunakan media *game Wordwall* pada materi balok dan kubus oleh validator bapak Dwi Novri Asmara, S.Pd., M.Si dengan hasil 83% yang dikategorikan sangat valid.

Lembar praktikalitas diberikan kepada wali kelas IV dan siswa kelas IV. Lembar ini berupa angket yang akan diisi oleh wali kelas IV dan seluruh siswa kelas IV. Lembar praktikalitas ini berisikan kegunaan dan manfaat media *game Wordwall* bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media *game Wordwall* memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran

maupun dalam mengerjakan soal. Media game wordwall bisa digunakan secara online maupun offline oleh wali kelas dan siswa juga menjadi semangat mengerjakan soal dengan gambar dan warna yang menarik. Sehingga media mudah digunakan dimana saja dalam jaringan maupun di luar jaringan.

Hasil rancangan lembar efektifitas yaitu terdapat petunjuk pengisian dalam mengerjakan soal yang dikerjakan oleh siswa. Soal tes terdiri dari 10 soal objectiv tentang materi balok dan kubus. Media game Wordwall efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SD karena uji coba yang peneliti lakukan menyatakan 12 siswa tuntas dan 2 orang siswa tidak tuntas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *game* edukasi berbasis *Web Wordwall* sebagai media pembelajaran Matematika materi balok dan kubus di kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media *game* edukasi berbasis *web Wordwall* pembelajaran Matematika materi balok dan kubus dilakukan di kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang dengan menggunakan

model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang. 2) Validasi media *game* edukasi berbasis *web Wordwall* pembelajaran Matematika materi balok dan kubus di kelas IV yang dinilai oleh 3 validator yang ahli. Validasi ini menunjukkan bahwa media *game Wordwall* pembelajaran Matematika materi balok dan kubus memperoleh hasil akhir persentase 92% dengan kategori sangat valid. 3) Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru dan angket respon siswa kelas IV terhadap media *game* edukasi berbasis *web Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika materi balok dan kubus. Hasil dari angket guru dan siswa kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang memperoleh hasil akhir persentase 87% dengan kategori sangat praktis. 4) Efektifitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Durian Gadang yang tuntas memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, R. N., Nurafifah, F. F., Munawaroh, S., Sumantri, M. S., & Jakarta, U. N. (2018). *Implementasi pendidikan karakter melalui ekstrakurikuler*

- seni tari di sdn perwira iv bekasi utara. 18–23.
- Aziza, F. N., & Yunus, M. (2020). Peran Orang Tua Dalam Membimbing Anak Pada Masa Study From Home Selama Pandemi Covid 19. *Konferensi Nasional Pendidikan*, 112–114.
- Basa, Z. A. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Perkembangan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP pada Masa Pandemi COVID-19*. 3(3), 943–950.
- Belajar, M., Literatur, K., Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). *Merdeka belajar: kajian literatur*.
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219–227.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 5, 5–8.
- Huda, N., & Madiana, N. (2020). *Strategi Pembelajaran bagi Guru di Lembaga Pendidikan Islam Anak Sholeh Pepelegi, Sidoarjo*. 3(2), 111–121.
- Ilahi, K. A., Sudiana, R., & Nindiasari, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dari analisis pendahuluan ini menjadikan pembelajaran menjadi*. 3(4), 304–312.
- Immawan, Z. (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. 10(1), 58–69.
- Implementasinya, D. A. N., & Teknik, D. (n.d.). *Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*. 87–102.