



**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBANTUAN
WORDWALL PADA MATERI PECAHAN KELAS V SD
NEGERI KUIN CERUCUK 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh:

Nadia Hafsari

NIM 2110118220016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
FEBRUARI 2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBANTUAN
WORDWALL PADA MATERI PECAHAN KELAS V SD
NEGERI KUIN CERUCUK 3**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh:

Nadia Hafsari

NIM 2110118220016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
FEBRUARI 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

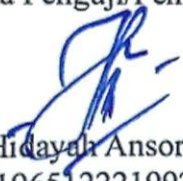
SKRIPSI

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MATERI PECAHAN KELAS V SD NEGERI KUIN CERUCUK 3

Oleh:
Nadia Hafsari
NIM 2110118220016

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 17 Februari 2025 dan dinyatakan lulus.

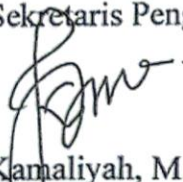
Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji/Pembimbing I,


Dr. Hidayah Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002


Anggota Dewan Penguji

1. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
2. -

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,


Kamaliyah, M.Pd.
NIP 198810152014042001

Program Studi Pendidikan Matematika
Koordinator,


Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Banjarmasin, 17 Februari 2025
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua,


Dr. Syahmani, M.Si.
NIP 197408052006042002



LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Nadia Hafsari NIM 2110118220016 dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri Kuin Cerucuk 3” telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada program studi S-1 Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, Februari 2025

Ketua,



Dr. Hidayah Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002

Tanggal, 15 Februari 2025

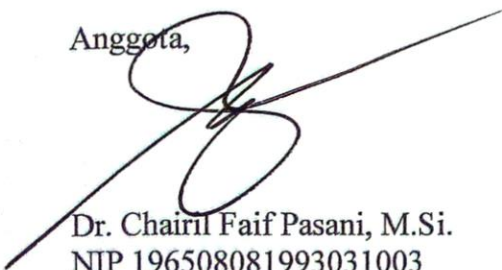
Sekretaris,



Kamaliyah, M.Pd.
NIP 198810152014042001

Tanggal, 17 Februari 2025

Anggota,



Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.
NIP 196508081993031003

Tanggal, 15 Februari 2025

Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Matematika



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Tanggal, 17 Februari 2025

PERNYATAAN

Dengan ini, saya ingin menyatakan bahwa dalam skripsi ini, tidak ada bagian yang sebelumnya pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di institusi pendidikan mana pun. Selain itu, sepanjang pengetahuan saya, saya tidak mengetahui adanya karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau diterbitkan oleh individu lain, kecuali jika ada referensi tertulis yang disebutkan dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 17 Februari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nadia Hafsari', written over a horizontal line.

Nadia Hafsari

NIM 2110118220016

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBANTUAN *WORDWALL* PADA MATERI PECAHAN KELAS V SD NEGERI KUIN CERUCUK 3 (Oleh: Nadia Hafsari; Pembimbing: Hidayah Ansori, Kamaliyah; 2024; 63 halaman)

ABSTRAK

Pada proses pembelajaran, beberapa peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami materi yang diberikan, karena metode pengajaran yang digunakan masih didominasi ceramah, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *game* edukasi, untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan *game* edukasi berbantuan *Wordwall* pada materi pecahan yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi, angket respons, dan tes evaluasi dari 21 peserta didik kelas V di SDN Kuin Cerucuk 3. Hasil uji kevalidan *game* edukasi berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai berdasarkan hasil validasi ahli oleh dua orang validator, sebesar 3,60 untuk validasi materi dan 3,79 untuk validasi media dengan kriteria “valid”. Hasil kepraktisan dari angket respons peserta didik sebesar 87,03% dan angket respons guru sebesar 97,73% dengan kriteria “sangat praktis”. Kriteria keefektifan dinilai berdasarkan hasil tes evaluasi dengan skor persentase ketuntasan sebesar 86% dengan kriteria “efektif”. Dengan demikian, *game* edukasi berbantuan *Wordwall* yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran pecahan kelas V.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, *Wordwall*, Pecahan

DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL GAME ASSISTED BY WORDWALL ON FRACTION MATERIAL FOR FIFTH-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI KUIN CERUCUK 3 (By: Nadia Hafsari; Advisor: Hidayah Ansori, Kamaliyah; 2024; 63 pages)

ABSTRACT

In the learning process, some students face challenges in understanding the provided material because the teaching method used is still predominantly lecture-based. Therefore, innovation is needed to improve learning effectiveness. One possible innovation is the use of interactive learning media, such as educational games, to enhance students' interest and comprehension. This study aims to develop and produce a Wordwall-assisted educational game on fractions that is valid, practical, and effective. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The stages carried out in this study include Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection instruments consist of validation sheets, response questionnaires, and evaluation tests involving 21 fifth-grade students at SDN Kuin Cerucuk 3. The validity test results of the Wordwall-assisted educational game developed in this study were assessed based on expert validation by two validators, obtaining a score of 3.60 for material validation and 3.79 for media validation, both classified as "valid." The practicality assessment from the student response questionnaire reached 87.03%, while the teacher response questionnaire reached 97.73%, both classified as "very practical." The effectiveness criterion was evaluated based on test results, with a mastery percentage score of 86%, classified as "effective". Thus, the developed Wordwall-assisted educational game can be used for teaching fractions to fifth-grade students.

Keywords: Educational Game, Wordwall, Fraction

PRAKATA

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan petunjuk kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Berbantuan *Wordwall* pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri Kuin Cerucuk 3." Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si., yang menjabat sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin.
4. Dr. Hidayah Ansori, M.Si. dan Kamaliyah, M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, nasihat, dan petunjuk untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si., selaku dosen penguji yang memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Juhairiah, M.Pd., yang bertindak sebagai validator media.
7. Dr. H. Karim, M.Si., yang bertindak sebagai validator materi.

8. Semua dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah membimbing dan berbagi pengetahuan kepada penulis.
9. Kepala Sekolah, guru mitra, staf tata usaha, dan peserta didik SDN Kuin Cerucuk 3 yang dengan baik hati mendukung penelitian yang dilakukan di tempat mereka.
10. Orang tua tercinta dan anggota keluarga yang memberikan dukungan moral, spiritual, dan finansial yang tak tergantikan, beserta doa-doa mereka yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Banjarmasin, 17 Februari 2025



Nadia Hafsari
NIM 2110118220016

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.7 Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pembelajaran Matematika	9
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	10
2.4 <i>Wordwall</i>	11
2.5 <i>Google Sites</i>	12
2.6 Materi Pecahan	13
2.7 Penelitian Relevan	15
2.8 Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Model Pengembangan	18
3.2 Prosedur Pengembangan	18
3.3 Jenis Data	21
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	21
3.5 Instrumen Penelitian.....	22
3.6 Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28

4.1	Proses dan Hasil Pengembangan.....	28
4.2	Pembahasan Proses dan Hasil Pengembangan.....	52
BAB IV PENUTUP		58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN.....		64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria penilaian kevalidan game edukasi	24
Tabel 3.2 Kriteria penilaian kepraktisan game edukasi.....	25
Tabel 3.3 Kriteria penilaian keefektifan game edukasi	26
Tabel 4.1 Capaian pembelajaran	29
Tabel 4.2 Tujuan pembelajaran	29
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi	41
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media	42
Tabel 4.5 Saran validator ahli materi dan media	43
Tabel 4.6 Jadwal pelaksanaan uji coba.....	47
Tabel 4.7 Rekapitulasi ketuntasan peserta didik	48
Tabel 4.8 Hasil respons peserta didik.....	50
Tabel 4.9 Hasil respons guru	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan awal Wordwall	12
Gambar 2.2 Ilustrasi penjumlahan pecahan penyebut berbeda	14
Gambar 2.3 Ilustrasi pengurangan pecahan penyebut berbeda	15
Gambar 2.4 Kerangka berpikir	17
Gambar 4.1 Desain flowchart media pembelajaran	32
Gambar 4.2 Halaman beranda	35
Gambar 4.3 Halaman menu pembelajaran	36
Gambar 4.4 Halaman petunjuk penggunaan	36
Gambar 4.5 Halaman tujuan pembelajaran	37
Gambar 4.6 Halaman materi	38
Gambar 4.7 Halaman contoh soal	39
Gambar 4.8 Halaman menu game edukasi	39
Gambar 4.9 Halaman game edukasi	40
Gambar 4.10 Halaman profil pembuat	41
Gambar 4.11 Penambahan gambar atau ilustrasi pada bagian contoh soal	45
Gambar 4.12 Penambahan gambar/ilustrasi pada bagian materi	46
Gambar 4.13 Dokumentasi uji coba media pembelajaran	48
Gambar 4.14 Dokumentasi pelaksanaan tes evaluasi	49
Gambar 4.15 Dokumentasi kegiatan pengisian angket	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	64
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan.....	66
Lampiran 3 Media Pembelajaran	67
Lampiran 4 Lembar Validasi Validator 1	68
Lampiran 5 Lembar Validasi Validator 2	72
Lampiran 6 Tabel Respons Peserta Didik	76
Lampiran 7 Lembar Angket Respons Guru	78
Lampiran 8 Tabel Tes Evaluasi Peserta Didik.....	82
Lampiran 9 Soal Tes Evaluasi	83
Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Penelitian	96
Lampiran 11 Lembar Kendali Konsultasi Laporan Skripsi	97
Lampiran 12 Lembar Persetujuan Perbanyak Skripsi	101
Lampiran 13 Berita Acara Seminar Proposal.....	102
Lampiran 14 Berita Acara Seminar Hasil	103
Lampiran 15 Berita Acara Sidang Skripsi.....	104