

**PENGEMBANGAN *GAME* *EDUKASI QUICK COUNT MATH* DENGAN
APLIKASI *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA
MATERI OPERASI BILANGAN BULAT UNTUK SISWA KELAS VII**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

FINKAN YUNI SYAFIRA

2010013211001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

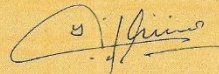
PADANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Finkan Yuni Syafira
NPM : 2010013211001
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi *Quick Count Math*
Dengan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran
Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII

Disetujui untuk diujikan oleh:
Pembimbing



Yusri Wahyuni, S.PdI., M.Pd

Mengetahui,

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.






Puspa Amelia, S.Si., M.Si

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Sembilan** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Finkan Yuni Syafira
NPM : 2010013211001
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi *Quick Count Math* Dengan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII

Tim Penguji,


Nama		Tanda Tangan
1. Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.	(Ketua)	1. 
2. Dr. Khairudin, M.Si.	(Anggota)	2. 
3. Dr. Syukma Netti, M.Si.	(Anggota)	3. 

Mengetahui,

Dekan,


Dr. Netty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi,


Puspa Amelia, S.Si., M.Si.

ABSTRAK

Finkan Yuni Syafira : Pengembangan *Game Edukasi Quick Count Math* Dengan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mengembangkan perangkat *Game Edukasi Quick Count Math* menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat untuk siswa kelas VI dan untuk mengetahui tingkat validitas serta praktikalitas perangkat tersebut. Penelitian ini bertujuan Untuk menghasilkan perangkat *Game Edukasi Quick Count Math* dengan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat dan Untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas *Game Edukasi Quick Count Math* dengan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat.

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran interaktif untuk operasi bilangan bulat. Pada tahap design, perangkat game *Edukasi* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Pada tahap development dilakukan penilaian terhadap validitas oleh ahli materi, ahli media dan uji praktikalitas perangkat oleh guru, dan siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat game *Edukasi* ini memiliki tingkat validitas sebesar 80 % dari ahli materi dan 72 % dari ahli media, yang menunjukkan bahwa perangkat ini dinilai valid namun perlu beberapa perbaikan. Penilaian kepraktisan perangkat menunjukkan skor 92 % dari guru, yang menunjukkan bahwa perangkat ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, serta skor 88,6 % dari siswa, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa perangkat ini praktis dan menarik.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Game Edukasi "Quick Count Math"* yang dikembangkan dengan aplikasi *Wordwall* sudah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas yang tinggi. Perangkat ini dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa tentang materi operasi bilangan bulat. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli dan memperluas uji coba di berbagai lingkungan pendidikan untuk mengoptimalkan media ini.

Kata Kunci : *Game Edukasi*, operasi bilangan bulat, aplikasi *Wordwall*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi Quick Count Math dengan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran pada Materi Operasi Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas VII”**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan bimbingan tersebut peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Niniwati, M.Pd, selaku Penasehat Akademik.
2. Ibu Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing.
3. Ibu Puspa Amelia, S.Si, M.Si, selaku Validator Ahli Materi dan Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Listy Vermana, S.Pd., M.Sc, selaku Validator Ahli Media
5. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Surtini, S. SI.,M. Pd Sebagai Kepala Sekolah SMP N 3 Tualang
8. Ibu Laila Rahmi, S.Pd Sebagai Guru Bidang Studi Matematika Di SMP N 3 Tualang.
9. M.Rifki Permana yang telah mensupport dan membantu segala bentuk urusan dalam mengerjakan skripsi
10. Kepada Papa dan Mama, Terima kasih tak terhingga saya ucapkan. Karena telah menjadi tiang utama dalam perjalanan hidup saya. Doa, dukungan, dan kasih sayang yang tak pernah henti papa dan mama berikan kepada saya, membuat setiap langkah yang saya ambil menjadi lebih berarti.
11. Teman-teman seperjuangan, atas kerjasama, dukungan, dan semangat yang telah terjalin selama ini.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Bung Hatta, sehingga tidak termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas. Aamiin.

Padang, Agustus 2024

Finkan Yuni Syafira

2010013211001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

.....

i

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

.....

ii

ABSTRAK

.....

iii

KATA PENGANTAR

.....

iv

DAFTAR ISI

.....

vi

DAFTAR TABEL

.....

vii

DAFTAR GAMBAR

.....

ix

DAFTAR LAMPIRAN

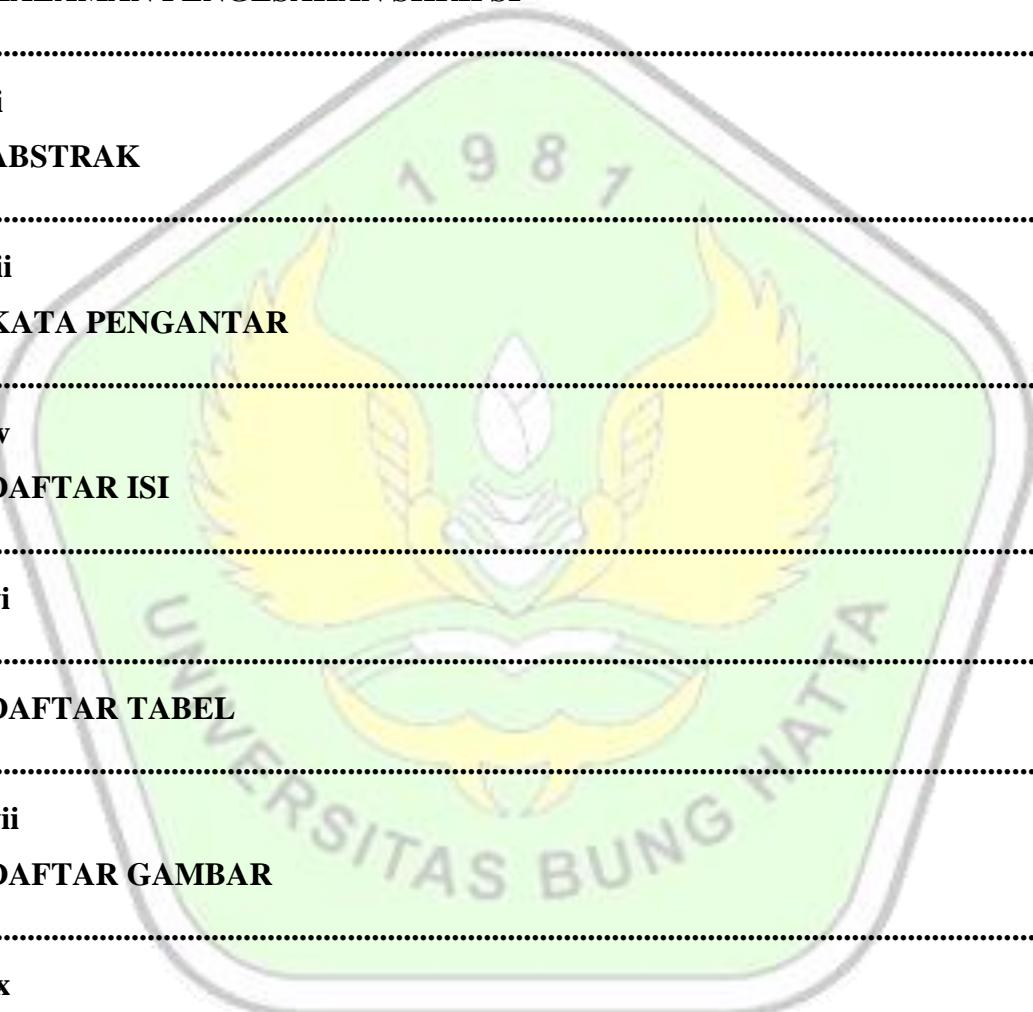
.....

x

BAB I PENDAHULUAN

.....

1



A. Latar Belakang

.....

1

B. Identifikasi Masalah

.....

8

C. Batasan Masalah

.....

8

D. Rumusan Masalah

.....

9

E. Tujuan Penelitian

.....

9

F. Manfaat Penelitian

.....

9

G. Spesifikasi Produk

.....

10

BAB II LANDASAN TEORI

.....

11

A. Kajian Teori

.....

11

1. *Game Edukasi*

.....

11

2. *Game Edukasi Quick Count Math*

.....
12

3. *Wordwall*

.....
14

4. *Media Pembelajaran*

.....
22

5. *Materi Operasi Bilangan Bulat*

.....
26

B. *Penelitian Relevan*

.....
29

C. *Kerangka Berfikir*

.....
31

BAB III METODE PENGEMBANGAN

.....
32

A. *Model Pengembangan*

.....
32

B. *Waktu dan tempat penelitian*

.....
33

C. *Subjek penelitian*

.....
34

D. Prosedur penelitian

.....
35

E. Jenis data

.....
37

F. Teknik pengumpulan data

.....
37

G. Instrument penelitian

.....
39

H. Teknik analisis data

.....
47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

.....
50

A. Hasil Penelitian

.....
50

B. Pembahasan

.....
67

BAB V PENUTUP

.....
71

A. Kesimpulan

.....
71

B. Saran

.....
71

DAFTAR PUSTAKA

.....
72

LAMPIRAN

.....
74



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kriteria Skala <i>LIKERT</i>	38
Tabel 2. Kisi-Kisi Intrumen Ahli Materi dan Ahli Media	39
Tabel 3. Kisi-Kisi Intrumen Guru dan Siswa	42
Tabel 4. Pedoman Wawancara Guru dan Siswa	44
Tabel 5. Kriteria Penilaian Kevalidan Suatu Produk	48
Tabel 6. Kriteria Penilaian Praktikalitas Suatu Produk	49
Tabel 7. Bagian-bagian Aplikasi <i>Wordwall</i>	53
Tabel 8. Saran Dan Komentar Serta Hasil Perbaikan Validator Ahli Materi	57
Tabel 9. Tabel Analisis Validitas Ahli Materi	58
Tabel 10. Saran Dan Komentar Serta Hasil Perbaikan Validator Ahli Media	59

Tabel 11. Tabel Analisis Validitas Ahli Media

60

Tabel 12. Hasil Analisis Praktikalitas Siswa dalam *Game Edukasi Wordwall*.

64

Tabel 13. Hasil Analisis Praktikalitas Guru dalam *Game Edukasi Wordwall*.

65



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Hasil Kerja Siswa	4
Gambar 2. Quis Interaktif	17
Gambar 3. Teka-Teki Silang Dan Pencocokan	17
Gambar 4. Roda Acak Dan <i>Speaking Cards</i>	18
Gambar 5. Jenis Media	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran I.	Format Lembar Validasi Game <i>Edukasi Wordwall</i>	
		75
Lampiran II.	Format Lembar Angket Praktikalitas	
		81
Lampiran III.	Hasil Validasi Game <i>Edukasi Wordwall</i>	
		87
Lampiran IV.	Hasil Uji Praktikalitas	
		102
Lampiran V.	Hasil Analisis Validasi Game <i>Edukasi Aplikasi Wordwall</i>	
		114
Lampiran VI.	Hasil Analisis Praktikalitas Game <i>Edukasi Aplikasi Wordwall</i>	
		118
Lampiran VII.	Transkrip Wawancara	
		122
Lampiran VIII.	Hasil Kinerja Siswa Pada Game <i>Edukasi Wordwall</i>	
		140
Lampiran IX.	Saran dan Perbaikan Ahli Materi dan Ahli Media	
		141
Lampiran X.	Dokumentasi Penelitian	
		142

Lampiran XI. Surat-Surat Penelitian

145



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari struktur, pola, dan hubungan antar bilangan serta objek-objek matematis lainnya. Sebagai ilmu dasar, matematika meliputi berbagai cabang, seperti aljabar, geometri, dan kalkulus, yang semuanya membutuhkan pemahaman yang mendalam serta keterampilan analitis. Proses pembelajaran matematika memerlukan pendekatan yang dapat memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika karena metode pengajaran tradisional sering kali tidak cukup menarik atau interaktif.

Dalam era transformasi digital, perubahan signifikan terjadi dalam cara Generasi Z belajar dan berinteraksi dengan materi pendidikan. Generasi Z, yang telah terpapar teknologi digital sejak usia dini, menunjukkan preferensi yang kuat terhadap metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan interaktivitas. Mereka cenderung lebih tertarik pada media digital, seperti aplikasi pembelajaran, game *Edukasi*, dan platform online yang menawarkan pengalaman belajar yang dinamis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Pandangan ini sejalan dengan penjelasan Prabowo (2018), yang menyatakan bahwa game *Edukasi* dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas interaktif yang didasarkan pada prinsip-prinsip

pedagogis. Game *Edukasi* tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematis, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan kognitif dan motivasi belajar siswa.

Menurut Soedjadi (2015) Kesulitan dalam pembelajaran matematika sering kali muncul karena siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep matematika dengan situasi sehari-hari serta kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagai pendidik, ada tuntutan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam menciptakan bahan ajar maupun media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat memperbaiki hasil belajar mereka. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi baru yang disampaikan oleh guru, sehingga materi tersebut lebih mudah dipahami.

Secara umum, pembelajaran matematika sering kali kurang diminati dan dianggap tidak menarik oleh banyak peserta didik. Hal ini disebabkan oleh tingginya tingkat konsentrasi yang dibutuhkan, yang dapat menyebabkan kejenuhan. Selain itu, pemahaman konsep matematika menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik, yang menjadikan matematika sebagai pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut.

Hal ini terlihat dari hasil observasi peneliti dengan guru matematika dan beberapa siswa kelas VII di SMP N 3 Tualang, ada sebagian besar siswa mengeluhkan kesulitan dalam memahami konsep operasi bilangan bulat. Menurut Hamdani (2011), guru masih menggunakan metode ceramah dan latihan soal dalam mengajar. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga minat dan motivasi belajar matematika siswa rendah.

Deviana (2019) mengemukakan guru juga mengaku kesulitan mencari media pembelajaran yang interaktif untuk mengajarkan materi operasi bilangan bulat. Rendahnya minat dan motivasi belajar berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa. Pada ulangan harian operasi bilangan bulat, sebagian besar nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Menurut Pemendikbud (2016), kemampuan operasi hitung bilangan bulat merupakan kompetensi dasar matematika yang harus dikuasai siswa.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Oktober 2023 di SMP N 3 Tualang mengindikasikan bahwa pengajaran materi bilangan bulat masih diterapkan dengan metode konvensional, terbatas pada penggunaan buku cetak dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Observasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik tidak menunjukkan perhatian yang memadai selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan ketidakmampuan mereka dalam menguasai materi secara optimal. Sebagai konsekuensinya, keterampilan pemecahan masalah peserta didik terlihat kurang berkembang. Berikut beberapa contoh soal yang telah diberikan kepada peserta didik

mengenai materi operasi bilangan bulat beserta jawaban dari peserta didik dalam menyelesaikan soal tersebut :

Soal

1. $-24 + 25 \times -3 = -24 + (-75)$
 $= -99$ ✓
2. $14 - (-5) + 2 = 14 + 2 - 5$?
 $= 11$
3. $24 - 3 \times 7 = 21 \times 7$ ✗
 $= 147$
4. $12 : 6 + (-9) = 2 + (-9)$?
 $= 7$
5. $28 + (-4) : 2 = 24 : 2$ ✗
 $= 16$

Gambar 1. Hasil Kerja Siswa

Pada Gambar 1, terlihat adanya indikasi kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam pengerjaan materi bilangan bulat. Kesalahan pertama teridentifikasi dalam penerapan aturan perkalian bilangan negatif dengan negatif, serta dalam pembagian bilangan. Wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa pada tanggal 17 Oktober 2023 mengungkapkan bahwa siswa cenderung meniru jawaban teman sekelas mereka, yang mengakibatkan penerapan konsep yang keliru. Selain itu, analisis terhadap metode penyelesaian soal oleh siswa menunjukkan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami konsep operasi bilangan bulat. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dasar operasi bilangan bulat masih belum memadai

Menurut Piaget (2008), untuk mengatasi masalah-masalah tersebut siswa SMP berada pada tahap operasional konkret dimana mereka membutuhkan benda-benda konkret untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti pada materi operasi bilangan bulat. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model, media pembelajaran, atau kegiatan konkret agar pembelajaran lebih bermakna.

Arsyad (2017) mengemukakan bahwa salah satu alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi siswa untuk belajar sekaligus memudahkan mereka dalam memahami materi operasi bilangan bulat.

Hartono (2013), berpendapat bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk siswa SMP adalah media berbasis multimedia dan teknologi. Media berbasis teknologi seperti *Game Edukasi* dan aplikasi pembelajaran daring dapat menjadi pilihan yang menarik dan interaktif bagi siswa. Selain *Game Edukasi*, peneliti juga berencana memanfaatkan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat dan berbagi aktivitas pembelajaran digital interaktif.

Almarwani (2021) menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Alasan pemilihan *Game Edukasi* sebagai media pembelajaran adalah karena game memiliki karakteristik yang menyenangkan dan menarik minat siswa. Syahrir & Yanti (2020) mengatakan bahwa Game juga bersifat interaktif dan memungkinkan adanya unsur kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Menurut Sadiman (2014) Media *Wordwall* dipilih karena memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan kompatibel dengan berbagai gadget, sehingga praktis untuk pembelajaran di kelas maupun mandiri. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan

bahwa pemanfaatan *Game Edukasi* matematika berbasis komputer dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Game Edukasi* juga dapat dirancang untuk mengadaptasi tingkat kesulitan sesuai kemampuan individu siswa.

Dengan mengintegrasikan *Game Edukasi* dan aplikasi *Wordwall*, diharapkan dapat menutupi kekurangan masing-masing dan saling melengkapi satu sama lain. *Game Edukasi* menyediakan konten dan tantangan, sementara *Wordwall* menampilkan ringkasan materi dan latihan soal. *Game Edukasi* dan aplikasi pembelajaran sebaiknya dirancang terintegrasi dalam satu alur pembelajaran yang utuh agar lebih mudah dipahami peserta didik. Menurut Morrison dkk. (2019) berpendapat bahwa desain pembelajaran perlu mempertimbangkan tujuan, karakteristik konten, kemampuan awal siswa, hingga evaluasi pembelajaran

Menurut Sadiman (2014). Pengembangan *Game Edukasi Quick Count Math* ini diawali dari fenomena bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat, masih dianggap sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa SMP/MTs. *Quick Count Math* sebagai *Game Edukasi* dirancang dengan pendekatan pembelajaran kontekstual untuk mengajarkan operasi bilangan bulat melalui aktivitas berhitung tantangan yang terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sedangkan aplikasi *Wordwall* digunakan untuk menyajikan ringkasan materi dan latihan soal dalam format interaktif yang memudahkan siswa melakukan pengulangan pembelajaran secara mandiri di luar kelas.

Prinsip utama dalam merancang *Game Edukasi* adalah memastikan gameplay dan mekanik game sejalan dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan. Menurut Qian & Clark (2016) Konten materi pembelajaran harus terintegrasi dengan fitur dan tantangan game. Untuk memotivasi keterlibatan siswa, desain *Game Edukasi* juga perlu memperhatikan unsur-unsur seperti *fun, play, rules, goal, control, dan challenge* yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Mayer dkk (2020) mengatakan bahwa unsur multimedia seperti visual dan audio dapat meningkatkan minat siswa dalam bermain *Game Edukasi*.

Game Quick Count Math dirancang dengan konten materi dan soal-soal latihan operasi bilangan bulat yang dikemas dalam tantangan-tantangan dan misi yang menarik. Sedangkan aplikasi *Wordwall* digunakan untuk menampilkan ringkasan materi dan latihan soal dalam bentuk kartu-kartu digital. Dengan demikian, diharapkan game dan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta membantu siswa dalam memahami konsep operasi bilangan bulat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul "**Pengembangan *Game Edukasi Quick Count Math* Dengan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII**". Pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, dan praktis sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran operasi bilangan bulat.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat, masih dianggap sulit dan kurang menarik oleh sebagian besar siswa SMP/MTs.
2. Metode ceramah masih dominan digunakan oleh guru dalam pembelajaran.
3. Guru menghadapi kendala dalam mencari dan mengembangkan media pembelajaran matematika yang menarik.
4. Media pembelajaran berbasis game *Edukasi* dan aplikasi *Wordwall* pada materi operasi bilangan bulat yang valid dan praktis untuk siswa SMP/MTs masih belum tersedia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, untuk itu peneliti membatasi masalah pada Pengembangan *Game Edukasi Quick Count Math* Dengan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Operasi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas VII

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah yang diteliti adalah

1. Bagaimanakah tingkat validitas dan praktikalitas *Game Edukasi Quick Count Math* dengan aplikasi *Wordwall* pada materi operasi bilangan bulat?

E. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menghasilkan dan mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas *Game Edukasi Quick Count Math* dengan aplikasi *Wordwall* pada materi operasi bilangan bulat.

F. Manfaat penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti

Manfaat yang diharapkan yaitu dapat dijadikan sebagai bekal dalam proses pembelajaran diseluruh sekolah.

2. Manfaat bagi siswa

Dengan penerapan media berbasis aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi bilangan bulat dengan mudah dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau masukan bagi pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi *Wordwall*.

4. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan pengelolaan pengajaran berbasis IT.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game interaktif *Wordwall* dibuat melalui website resmi *Wordwall* yang dapat diakses melalui <https://Wordwall.net/>. Penggunaan aplikasi berbasis website ini bertujuan untuk menghindari kendala kekurangan penyimpanan pada setiap perangkat yang digunakan oleh siswa.
2. Kuis maupun soal yang dijadikan produk terlebih dahulu disusun dan dikelompokkan berdasarkan materi yang diujikan. Game interaktif yang dibuat menyesuaikan jenis soal yang sudah disiapkan sebelumnya dengan berbagai pertimbangan seperti panjang atau tidaknya jawaban dan lain-lain.
3. Produk yang dihasilkan hanya memuat kuis atau soal dengan visualisasi dan audio game interaktif yang menarik.
4. Game interaktif *Wordwall* yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang sudah terkoneksi dengan internet.