

## ABSTRAK

SUFI MUSYARIFAH. 2023. **Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Game* Edukasi WordWall Pada Materi Limas Untuk Mengeksplor Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengembangan E-LKPD berbantuan *game* edukasi WordWall pada materi Limas untuk mengeksplor kemampuan representasi matematis peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan wawancara, lembar penilaian ahli, angket, dan soal tes kemampuan representasi matematis. Instrumen yang digunakan yaitu lembar kisi-kisi wawancara, penilaian para ahli, respon peserta didik dan soal tes kemampuan representasi matematis untuk penilaian efektivitas. Sumber data penelitian ini adalah dua ahli materi untuk menilai kualitas isi dan tujuan, dua ahli media untuk menilai kualitas teknis, peserta didik kelas VIII C dan E SMP Negeri 2 Tasikmalaya untuk mengetahui respon peserta didik sebagai pengguna. Berdasarkan hasil validasi, E-LKPD berbantuan *game* edukasi WordWall pada materi Limas dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik sebagai pengguna memperoleh kategori sangat baik. Efektivitas penggunaan E-LKPD berbantuan *game* edukasi WordWall pada materi Limas untuk mengeksplor kemampuan representasi matematis peserta didik berdasarkan perhitungan *effect size* yang diperoleh sebesar 3,04 dengan kategori “efektivitas tinggi”.

Kata kunci: Pengembangan E-LKPD, *Game* Edukasi WordWall, Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik