

ABSTRACT

ADINDA DIHAN MITHA, Development of Unity Game-Based Learning Media on Theme 3 Sub-theme 3 Class IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023. Thesis. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, 2022.

The purpose of this study was to (1) determine the feasibility of unity game-based learning media on 3 sub-theme 3 grade IV SD Negeri 060957 Medan Belawan; (2) knowing the practicality of learning media based on unity game on theme 3 sub-theme 3 class IV SD Negeri 060957 Medan Belawan; (3) determine the effectiveness of learning media based on unity game on theme 3 sub-theme 3 class IV SD Negeri 060957 Medan Belawan. This research is a research and development (Research and Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The test subjects in this study were 21 fourth grade students at SD Negeri 060957 Medan Belawan. The product produced in this research is learning media based on unity game. The results of this study indicate that the feasibility results can be seen from the validation values of media experts and material experts of 98% and 96% with an average of 97% being in the "very feasible" category. The practicality value obtained from expert practitioners is 95% which is in the "very practical" category. As for the effectiveness results obtained from the results of field trials. The learning outcomes of students before and after using learning media have increased from an average of 55.8% to 87.1% which are in the "very effective" category. The conclusion of this study is that unity game-based learning media is feasible, practical, and effective to be used as a learning medium.

Keywords : Learning Media, Unity Game, ADDIE, Theme 3 Subtheme 3, Class IV, Elementary School.

ABSTRAK

ADINDA DIHAN MITHA, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Unity Game* Pada Tema 3 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2022.

Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *unity game* pada tema 3 subtema 3 kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan; (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *unity game* pada tema 3 subtema 3 kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan; (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *unity game* pada tema 3 subtema 3 kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analysis, Design, Development, Impelementation, Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu 21 siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *unity game*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kelayakan dapat dilihat dari nilai validasi ahli media dan ahli materi sebesar 98% dan 96% dengan rata-rata 97% berada kategori “sangat layak”. Nilai kepraktisan yang diperoleh dari ahli praktisi sebesar 95% yang berada dikategori “sangat praktis”. Sedangkan untuk hasil efektivitas didapat dari hasil uji coba lapangan. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran mengalami peningkatan dari rata-rata 55,8% menjadi 87,1% yang berada di kategori “sangat efektif”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *unity game* sudah layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Unity Game*, ADDIE, Tema 3 Subtema 3, Kelas IV, Sekolah Dasar

