

ABSTRACT

DITA AIDANA RITONGA. Development of The Interactive Game Learning Media Based on Wordwall Web in Theme 7 Subtheme 1 Learning Class IV SDN 064966 Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan, July 2023.

This study aims to determine the level of feasibility, practicality, and effectiveness of the interactive game learning media based on wordwall web in theme 7 subtheme 1 Learning class IV SDN 064966 Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. This research is a development research (Research and Development) using the 4-D development model which consists of 4 stages, namely the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data collection techniques in this study consisted of observation and interviews, questionnaires and tests. The subjects in this study were media expert validators, material experts, fourth grade teachers as education practitioners and fourth grade elementary school students. The results of this study indicate that the interactive game learning based on wordwall web on theme 7 subtheme 1 learning 3 is declared feasible, practical, and effective for use in learning. Based on the feasibility results, the product gets a percentage of 84,77% and is included in the very feasible category. Product practicality results get a percentage of 88,75% and are included in the very practical category and student learning outcomes after using the interactive game learning media based on wordwall have increased with the acquisition of a post test score of 83,5% with the criteria of very eligible and are included in the effective category. Therefore, it can be concluded that the interactive game learning media based on wordwall web in theme 7 subtheme 1 learning class IV SDN 064966 Medan Perjuangan T.A. 2022/2023 is suitable for use in the teaching and learning process.

Keywords: *Interactive Media, Game based Learning, Wordwall*

ABSTRAK

DITA AIDANA RITONGA. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SDN 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Juli 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, praktikalitas, dan keefektifan dari media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 SDN 064966 Medan Perjuangan T.A. 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara, angket, dan tes. Subjek pada penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi, guru kelas IV sebagai praktisi pendidikan serta siswa kelas IV SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kelayakan produk mendapatkan persentase 84,77% dan termasuk kategori layak. Hasil praktikalitas produk mendapatkan persentase 88,75% dan termasuk kategori sangat praktis, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *web wordwall* mengalami peningkatan dengan perolehan nilai post test sebesar 83,5% dengan kriteria sangat layak dan termasuk kategori efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SDN 064966 Medan Perjuangan layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pembelajaran Berbasis Game, Wordwall