

ABSTRAK

MELANI ETIKA SIBURIAN. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot Pada Tema 7 Sub Tema 1 di Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, praktikalitas, dan efektifitas dari media pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 060857 Medan Tembung yang berjumlah 18 siswa yang mana terdapat 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Data yang diperoleh dalam riset ini mencakup data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari saran serta pendapat yang diberikan oleh pakar media, pakar modul tematik SD, serta praktisi saat sebelum serta sehabis uji coba media pendidikan. Data ini dianalisis oleh periset buat membetulkan serta merevisi produk yang lagi dibesarkan. Hasil uji kelayakan produk terhadap materi memperoleh persentase 81% dan evaluasi terhadap aspek media juga mendapatkan persentase 81% yang mengindikasikan bahwa media tersebut "sangat layak digunakan tanpa revisi". Respons guru mencapai 94%, dan tanggapan siswa mencapai 93%, dengan rata-rata respons sebesar 95%, yang menempatkannya dalam kategori "sangat praktis". Nilai N-Gain sebesar 0,64 mengindikasikan bahwa media ini "efektif" dalam meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot layak, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Game Interaktif, *Web Kahoot*, Hasil Belajar

ABSTRACT

MELANI ETIKA SIBURIAN. Development of Kahoot Web Based Interactive Game Learning Media on Theme 7 Sub Theme 1 in Class IV SDN 060857 Medan Tembung T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan. 2023.

This research is research and development (R&D) with the ADDIE development model. The aim of this research is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of the Kahoot Web-Based Interactive Game learning media. The subjects of this research were 18 class IV students at SDN 060857 Medan Tembung, of which there were 10 male students and 8 female students. Data collection techniques in this research are interviews, questionnaires and tests. The data obtained in this research includes qualitative and quantitative data. Qualitative data consists of suggestions and opinions provided by media experts, elementary school thematic module experts, and practitioners before and after testing educational media. This data is analyzed by researchers to improve and revise products that are being developed. The results of the product feasibility test on the material obtained a percentage of 81% and the evaluation of the media aspect also obtained a percentage of 81% which indicated that the media was "very suitable for use without revision". Teacher responses reached 94%, and student responses reached 93%, with an average response was 95%, which places it in the "very practical" category. The N-Gain value of 0.64 indicates that this media is "effective" in increasing students' understanding during the learning process. The conclusion of this research shows that the Kahoot Web-Based Interactive Game learning media is feasible, practical and effective.

Keywords: Interactive Games, Web Kahoot, Learning Results