

ABSTRAK

MUTIARA SANI TARIGAN. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 106813 Amplas T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* yang valid, praktis dan efektif dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Resesrch and Develoment*) menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 106813 Amplas dan objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan validasi oleh ahli materi tahap I sebelum revisi memperoleh persentase 68% kategori “Layak dengan Revisi” kemudian pada tahap II memperoleh persentase 89,33% kategori “Sangat Layak tanpa Revisi” dan hasil validasi desain tahap I memperoleh persentase 62,5% “Layak dengan Revisi” kemudian pada tahap II memperoleh persentase 73,75% “Layak tanpa Revisi”. Uji praktis oleh praktisi Pendidikan memperoleh persentase 96% kategori “Sangat Praktis” dan hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan pada uji coba perorangan memperoleh hasil 93%, pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 97%, dan uji coba kelompok besar atau lapangan memperoleh hasil persentase 98%. Hasil uji efektivitas media melalui *pretest* memperoleh rata-rata 55,3% dengan kriteria ketuntasan “Tidak Tuntas” sedangkan pada *posttest* memperoleh rata-rata 80,35% dengan kriteria ketuntasan “Tuntas”. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan merupakan sangat layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Game Interaktif, Wordwall

ABSTRACT

MUTIARA SANI TARIGAN. Development of Interactive Game Learning Media Assisted by Wordwall on Theme 1 Subtheme 2 Learning 1 Class V SD Negeri 106813 Amplas T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024.

This study aims to produce Wordwall-Assisted Interactive Game Learning Media that is valid, practical and effective in supporting learning success. This research is development research and development using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subjects of this research was class V students at SDN 106813 Amplas and the object of this research was an Wordwall-Assisted Interactive Game Learning Media. The results showed that the validation by stage I material experts before revision obtained a percentage of 68% in the "Feasible with Revision" category, then in stage II obtained a percentage of 89.33% in the category "Very feasible without Revision" and the results of stage I design validation obtained a percentage of 62.5% "feasibel with Revisions" then in stage II obtained a percentage of 73.75% "feasibel without Revisions". Practical tests by education practitioners obtained a percentage of 96% in the "Very Practical" category and the results of student responses in field trials in individual trials obtained results of 93%, in small group trials obtained a percentage of 97%, and in large group or field trials obtained percentage yield 98%. The results of the media effectiveness test through the pretest obtained an average of 55.3% with the completeness criterion "Not Complete" while the posttest obtained an average of 80.35% with the completeness criterion "Complete". It can be concluded that the product developed is very feasible, practical and effective for use learning in elementary school.

Keyword : Development, Learning Media, Interactive Games, Wordwall