

ABSTRAK

Khairunisa. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Educandy Game* Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas III SD Negeri 024184 Binjai Timur T.A. 2021/2022. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Educandy Game* Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas III SD Negeri 024184 Binjai Timur T.A. 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari ahli media (dosen), ahli materi (dosen), ahli praktisi (guru kelas) dan siswa kelas III B SD Negeri 024184 Binjai Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 87 (87%) dengan kriteria “Sangat Layak”, penilaian oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 73 (91%) dengan kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh ahli praktisi (guru kelas) kelas III B memperoleh skor 89 (89%) dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun untuk hasil penilaian keefektifan oleh siswa kelas III B menunjukkan perubahan nilai siswa menjadi meningkat. hasil *pre-test* memperoleh nilai 39,28% dengan kriteria “Tidak Efektif” dan *post-test* memperoleh nilai 85,35% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Research and Development*, *Educandy Game*, Tema 6 Subtema 1, Kelas III.

