

ABSTRAK

Taty Simatupang, NIM. 3203321025, Pengembangan Game Sejarah Menggunakan Aplikasi *Word Wall* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pematang Siantar, Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui kelayakan media berbasis *gameshow quiz* menggunakan *word wall* dalam pembelajaran sejarah, (2) mengetahui keefektifan penggunaan media aplikasi *word wall* dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI dengan materi pengembangan pengaruh barat pada masa colonial di Indonesia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) yang menggunakan metode pengembangan Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian meliputi 9 (sembilan) tahapan uji coba produk yaitu : Tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk final. Instrumen pengumpulan data adalah berupa angket dan tes, lembar penelitian untuk ahli materi, ahli media dan angket uji coba produk oleh siswa. Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah teknik analisis data kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan skala kategori dalam penelitian. Pelaksanaan pada penelitian ini di semester genap T.A 2023-2024. Subjek penelitian ini di SMA Negeri 1 Pematang Siantar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi validasi oleh ahli materi dengan mencapai nilai 89,5 dengan kategori sangat layak, validasi oleh ahli media 97,5 dengan kategori sangat layak dan berdasarkan uji pemakaian oleh siswa mencapai nilai 90,2 dengan kategori sangat layak. Keefektifan penggunaan media berbasis *gameshow quiz* menggunakan *word wall* dalam pembelajaran sejarah ini dapat disimpulkan sangat baik berdasarkan hasil dari belajar sesudah menggunakan media yaitu dengan presentase nilai 81,85 yang tuntas dan tidak tuntas 2,8 dimana nilai ini telah berhasil melampaui batas KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk dan keefektifan penggunaan produk tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran paa materi Pengembangan Pengaruh Barat pada Masa Kolonial di Indonesia di kelas XI SMA Negeri 1 Pematang Siantar.

Kata Kunci : Media Berbasis *gameshow quiz* .*word wall*. Penelitian dan Pengembangan (R&D)