

ABSTRAK

Novia Rahmawati, Dwi. 2024, “*Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Google Sites dan Wordwall Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Materi Sistem Periodik Unsur*”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Jambi. Pembimbing (I) Dr.Dra. Zurweni, M.Si. (II) Nazarudin, S.Si, M.Si., Ph.D.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Berpikir Kritis, Sistem Periodik Unsur.*

Penggunaan *game* edukasi dapat membantu terlaksananya pembelajaran kimia yang lebih efektif, mandiri, media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat merangsang kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, memahami konsep, mempelajari pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk mencapai tujuan pendidikan. *Google sites* adalah platform untuk membuat dan berbagi halaman *web*, sedangkan *wordwall* adalah aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukasi berbantuan *google sites* dan *wordwall* berorientasi kemampuan berpikir kritis menurut ahli materi dan ahli media, mengetahui penilaian guru bidang studi kimia dan mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan Lee & Owens (2004). Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar pedoman wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif (komentar dan saran) dan analisis data kuantitatif (rata-rata skor jawaban dan persentase).

Hasil dari penelitian ini bahwa media *game* edukasi berbantuan *google sites* dan *wordwall* berorientasi kemampuan berpikir kritis mendapat hasil kelayakan ahli materi sebesar 88,2% (Sangat Layak), ahli media sebesar 89,3% (Sangat Layak), penilaian guru sebesar 95,6% (Sangat Layak), serta mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan persentase respon peserta didik sebesar 85,45%.

Berdasarkan pengembangan dan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbantuan *google sites* dan *wordwall* berorientasi kemampuan berpikir kritis dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan guru serta mendapatkan respon sangat baik oleh peserta didik.