

## ABSTRAK

Siregar, Laila Hafni Aulia. 2025. **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Android Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Kimia Materi Asam Basa di Kelas XI SMA N 2 Muaro Jambi”**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia Dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Pembimbing: (I) Dra. Fatria Dewi, M.Pd (II) Febbry Romundza, M.Pd.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Game Edukasi, Wordwall, Kimia, Asam Basa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *wordwall* pada pembelajaran kimia materi asam basa kelas XI SMA N 2 Muaro Jambi dan Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *wordwall* pada pembelajaran kimia materi asam basa kelas XI SMA N 2 Muaro Jambi secara teoritis maupun secara praktis.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (Research and Development) dengan menggunakan model Lee & Owens. Instrumen penelitian berupa angket. Produk yang dihasilkan dari pengembangan terhadap validasi materi dan ahli media, serta dilakukan penilaian oleh guru kemudian diuji cobakan kepada peserta didik dengan responden kelompok kecil. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif (saran dan komentar) dan kuantitatif (rata-rata skor jawaban dan persentase).

Dari hasil penelitian diperoleh hasil validasi dari tim ahli materi dengan rerata skor 4,14 (layak) dan ahli media memperoleh rerata skor 4 (layak) serta dinyatakan layak diujicobakan ke sekolah. Selanjutnya berdasarkan uji praktisi oleh pendidik dan peserta didik, diperoleh rerata skor sebesar 4,47 (sangat praktis) dan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan persentase respon peserta didik sebesar 89,86% (sangat praktis) berdasarkan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya berdasarkan uji efektivitas produk oleh peserta didik diperoleh N-gain 0,52 kriteria sedang (efektif) dan hasil angket efektivitas oleh peserta didik diperoleh persentase sebesar 88,28% (sangat efektif).

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *android* menggunakan *wordwall* yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak secara teoritis dari validator ahli media dan ahli materi, serta penilaian secara praktis dilihat dari penilaian pendidik dan respon peserta didik, serta penilaian secara efektif dilihat dari tes hasil belajar dan respon peserta didik bahwa media tersebut dinyatakan valid, praktis dan efektif.