

ABSTRAK

Meidiana 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Wordwall Materi Keragaman Budaya pada Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Anak Usia Dini dan Dasar, Universitas Jambi, Pembimbing (I) Drs. Maryono, M.Pd., (II) Dr. Eka Sastrawati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran *Game* Interaktif, Wordwall

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan hasil analisis pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar, 2) Mendeskripsikan hasil validasi desain pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar, 3) Mendeskripsikan hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar, 4) Mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar, 5) Mendeskripsikan hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Data pada penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dengan data kualitatif berupa hasil wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif berupa hasil validasi dari validator design, validator materi, validator bahasa, dan hasil kepraktisan yang didapatkan dari pendidik dan peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SDN No.66/II Simp. Rantau Ikil.

Penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran *game* interaktif menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar dengan hasil validasi ahli desain memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi produk oleh ahli materi memperoleh persentase 94,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi produk oleh ahli bahasa memperoleh persentase 78% dengan kategori valid. Kepraktisan yang dilakukan oleh pendidik memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik kelompok kecil dengan persentase rata-rata 88% dengan kategori sangat praktis. Dan kepraktisan yang dilakukan oleh peserta didik kelompok besar dengan persentase rata-rata 94,6% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* interaktif menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar sangat valid dan sangat praktis.