

Max Faisal Bahreizy. 2025. Pengembangan Media Permainan Interaktif Berbasis Wordwall Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya Bangsa Indonesia di SDN Banyuajuh 2 Kamal. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Parrisca Indra Perdana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dari produk media permainan interkatif wordwall pada materi keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia di SDN Banyuajuh 2 Kamal. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan metode gabungan kualitatif dan kuantitatif dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 34 siswa. Data dikumpulkan dengan teknik pengumpulaln data angket kuisisioner dan soal tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Media permainan wordwall sangat valid karena mendapatkan nilai dari para ahli yaitu 90%, 2) Media permainan wordwall efektif digunakan karena hasil pre test dan post test mennjukkan peningkatan yang signifikan dan hasil belajar tuntas secara klasikal, 3) Media permainan wordwall sangat menarik karena mendapatkan respon siswa 96% dan 85% yang berarti sangat menarik.

Kata Kunci: Permainan, wordwall, Pengembangan

Max Faisal Bahreizy. 2025. Development of Wordwall-Based Interactive Game Media for the Material on the Diversity of Indonesian Tribes and Cultures at SDN Banyuajuh 2 Kamal. Thesis, Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Parrisca Indra Perdana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Abstract: This study aims to determine the validity, effectiveness, and attractiveness of the wordwall interactive game media product for the material on the diversity of Indonesian tribes and cultures at SDN Banyuajuh 2 Kamal. The research employed a development method combining qualitative and quantitative approaches with the ADDIE model. The research subjects were 34 fourth-grade students. Data were collected using questionnaire and test techniques. The results of this study indicate that: 1) The wordwall game media is highly valid, receiving a 90% score from experts; 2) The wordwall game media is effective, as shown by significant improvements in pre-test and post-test results and complete classical learning outcomes; 3) The wordwall game media is highly attractive, with student response rates of 96% and 85%, indicating very high appeal.

Keywords: Game, wordwall, Development