

ABSTRAK

Gustina, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif *Word Find* Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran permainan edukatif berbasis android masih jarang dijumpai, padahal diketahui pembelajaran abad 21 model pembelajaran dan media pembelajaran tidak terbatas dan dilakukan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android yang valid, praktis, efektif, dan menarik serta menyenangkan dalam pembelajaran IPS

Jenis Penelitian adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Penelitian ini dilakukan di SDN 54 Payakumbuh. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD. Data penelitian uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data kepraktisan dikumpul melalui lembar penilaian menggunakan angket respon guru, siswa dan orang tua siswa. Keefektifan dilihat dari hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil penelitian.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah permainan edukatif *Word Find* berbasis android, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji validitas media pembelajaran oleh dosen ahli media dengan persentase 93% (SB). Validitas oleh Ahli materi diperoleh persentase 95 % kategori (SB). Dan terakhir validitas ahli bahasa diperoleh data persentase 89 % kategori sangat baik. Hasil uji praktikalitas media, yaitu penilaian guru, siswa, dan orang tua secara keseluruhan sudah baik dan sangat baik. Penilaian uji praktikalitas media oleh guru memperoleh persentase skor 82,69% (SB). Penilaian oleh 25 siswa memperoleh persentase skor 92,83% (SB), dan penilaian oleh orang tua siswa memperoleh persentase skor 71,21 % (B). Dan uji efektifitas media pembelajaran menunjukkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 54 Payakumbuh mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan sebesar 84%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *Word Find*, Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, android, IPS, Sekolah Dasar.