

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GAME EDUCANDY* SISWA KELAS IV SD NEGERI
228 PALEMBANG**

Septia Saputri

2020143453

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *game educandy* siswa kelas IV SD Negeri 228 Palembang yang valid dan praktis. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan model tahapan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian yang diambil terdiri dari 24 siswa kelas IV A di SD Negeri 228 Palembang. Uji kevalidan diperoleh melalui lembar validasi oleh 2 validator dan 1 guru mendapatkan skor rata-rata sebesar 88,71% sehingga *game educandy* dapat dinyatakan sangat valid. Uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa *one to one* dan *small group* diperoleh skor rata-rata 94,44% sehingga *game educandy* dinyatakan sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa *game educandy* yang telah dikembangkan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Pengembang, Media Interaktif, *Game Educandy*