

PENGEMBANGAN EDUGAME DIGITAL BERBANTUAN WORDWALL UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) KELAS 4

Herrisma Dava Audri
2021143575

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Game Open The Box* dengan materi Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha untuk pembelajaran IPAS siswa kelas 4 di SDN 30 Palembang. Media *Game Open The Box* ini memudahkan serta memotivasi peserta didik dalam proses Pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*) Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis kevalidan ahli pada pengembangan *Game Open The Box* di nyatakan “sangat valid” dengan nilai rata-rata 86,9% berdasarkan angket validasi ahli media 89,5%, ahli materi 88,4% ahli bahasa 83,3% dan validasi guru 86,6% Analisis kepraktisan memperoleh nilai kepraktisan produk dalam pembelajaran IPAS dinyatakan “sangat praktis” dengan nilai rata-rata sebesar 92,6% berdasarkan hasil angket *one to one* memperoleh persentase 90,6% dan *small group* dengan persentase 92,6%. Dengan demikian, pengembangan media *Game Open The Box* valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Game Open The Box*, Media Pembelajaran, Siswa Sekolah Dasar.