

ABSTRAK

Julaika, 2024, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terintegrasi Permainan Edukasi Wordwall pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar*". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Munir Yusuf dan Ahmad Munawir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva terintegrasi permainan edukasi *wordwall* pada materi pecahan, untuk mengetahui *prototipe* dari media pembelajaran interaktif berbasis canva terintegrasi permainan edukasi *wordwall* pada materi pecahan dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva terintegrasi permainan edukasi *wordwall* pada materi pecahan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SDN 173 Kertoraharja dengan subjek dalam penelitian ini adalah wali kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang. Sedangkan objek pada penelitian ini yaitu media interaktif berbasis canva terintegrasi permainan edukasi *wordwall* pada materi pecahan. Kemudian teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Serta teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis canva terintegrasi permainan edukasi *wordwall* pada materi pecahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil Validitas yang diperoleh dari tim validator menunjukkan kriteria sangat valid dengan skor 81,67% dari ahli media, 86,67% dari materi, dan 93,33% dari ahli bahasa. Kemudian hasil uji praktikalitas menunjukkan kriteria sangat valid dimana hasil uji praktikalitas oleh siswa memperoleh nilai 87,71% dan hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh nilai 94,23%. Serta berdasarkan hasil uji coba efektivitas yang telah dilakukan pada siswa kelas IV diperoleh nilai rata-rata pre-test 63,15 sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 81,84. Hasil uji N-Gain memperoleh rata-rata 0,50 dengan kategori sedang. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis canva terintegrasi permainan edukasi *wordwall* pada materi pecahan cukup efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: ADDIE, Canva, Media Pembelajaran, *Wordwall*, Pecahan.