

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *POWER POINT*  
INTERAKTIF DALAM PENGEMBANGAN BAHASA UNTUK KOSA  
KATA ANAK DIDIK PAUD TALOITAN ANAH**

**Oleh**

**Martha Saudale, NIM 1811061053**

**Jurusan Pendidikan Dasar, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia**

**Dini**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Taloitan Anah. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Subjek dalam penelitian ini menggunakan dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan dua orang ahli desain serta dua orang praktisi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket yang kemudian dianalisis menggunakan analisis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. *Game* edukasi dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik dari para ahli dengan persentase ahli materi pembelajaran diperoleh skor 85,5%, presentase ahli media pembelajaran diperoleh skor 82%, persentase ahli desain pembelajaran diperoleh skor 100%, hasil validitas praktisi diperoleh skor 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik mendapatkan validitas tinggi sehingga *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik layak digunakan.

**Kata Kunci :** *pengembangan, game edukasi, bahasa (kosa kata)*

This study aims to develop interactive power point-based educational game media in language development for the vocabulary of Taloitan Anah PAUD students. In this study using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation and evaluation). The subjects in this study used two material experts, two media experts, and two design experts and two practitioners. Collecting data in this study using a questionnaire method which is then analyzed using data analysis, namely quantitative and qualitative data. Educational games were declared valid with very good qualifications from experts with a percentage of learning material experts obtained a score of 85.5%, the percentage of learning media experts obtained a score of 82%, the percentage of learning design experts obtained a score of 100%, the results of practitioner validity obtained a score of 95%. From these results it can be concluded that the development of interactive power point based educational games in developing language for students' vocabulary gets high validity so that interactive power point based educational games in language development for students' vocabulary are feasible to use.

**Keywords:** *development, educational games, language (vocabulary)*