

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL.NET* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 KLATEN KECAMATAN GADINGREJO

Oleh

MIRANTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian berjumlah 38 peserta didik dan sampel berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji nonparametrik yang tidak memerlukan asumsi data harus berdistribusi normal yaitu uji peringkat bertanda wilcoxon. Hasil perhitungan uji peringkat bertanda wilcoxon pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $8 < 34$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall.net* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo pada tahun ajaran 2020/2021.

Kata kunci: media *game* edukasi, *wordwall.net*, hasil belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING EDUCATIONAL GAME MEDIA WITH WORDWALL.NET ON THE LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE STUDENTS AT SDN 1 KLATEN GADINGREJO

By

MIRANTI

The problem of this research was the students result of learning was still low. This study aimed to determine the effect of using educational game media with wordwall.net on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 1 Klaten Gadingrejo. The type of research was experimental research with research design used one group pretest posttest design. The population in this study is 38 student and sample is 19 students. Sample retrieval techniques used a purposive sampling. Data collection techniques in this research used observation sheets, tests and documentation. Data analysis techniques using nonparametric statistical test that does not require a normal distribution of data that is Wilcoxon Signed Rank Test. The result of Wilcoxon signed rank test obtained $t_{count} < t_{table}$ that is $8 < 34$ with $(\alpha=0,05)$. Therefore, it could be concluded (H_0) rejected and H_a accepted, it means that there is an effect of using educational game media with wordwall.net on the learning outcomes of fourth grade students at SDN 1 Klaten Gadingrejo lesson year 2020/2021.

Keywords: *educational games media, wordwall.net, learning outcome*