

## ABSTRAK

### INTEGRASI *GAME* EDUKASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD

Oleh

**AULIA MAHARANI PUTRI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan *quasi experimental design* dengan tipe *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 47 peserta didik, dengan sample yang digunakan adalah kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VC sebagai kelas eksperimen, yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dan non tes berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 10 Tegineneng tahun ajaran 2025/2026 dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diterapkan integrasi *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran, di mana hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 10 Tegineneng tahun ajaran 2025/2026 kelas eksperimen yang diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Kata Kunci:** *game* edukasi, hasil belajar, *wordwall*.

## **ABSTRACT**

### **THE INTEGRATION OF WORDWALL EDUCATIONAL GAMES IN IPAS LEARNING IMPROVED THE LEARNING OUTCOMES OF FIFTH- GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**AULIA MAHARANI PUTRI**

The problem in this research was the low learning outcomes of fifth-grade students in IPAS learning. The purpose of this research was to determine the effect of integrating wordwall educational games on improving students learning outcomes and to identify the differences in students learning outcomes before and after the implementation of the wordwall educational game integration in IPAS learning. The research method used was an experimental method with a quantitative approach. The research design applied was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design type. The population of this research consisted of 47 students, with class VA as the control class and class VC as the experimental class, selected using purposive sampling technique. Data collection techniques included tests in the form of pretests and posttests, and non-test techniques in the form of observation and documentation. The data were analyzed using simple linear regression and t-test. The results showed that there was an effect of the integration of wordwall educational games in IPAS learning on improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 10 Tegineneng in the 2025/2026 academic year, and there was a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class before and after the implementation of the wordwall educational game integration. The learning outcomes of the experimental class were higher than those of the control class.

**Keywords:** educational games, learning outcomes, wordwall.