

## ABSTRAK

Dwi Putri Aprilia. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dewi Tryanasari, S.Pd., M.Pd., Pembimbing (II) Apri Kartikasari H.S., S.Pd., M.Pd.

. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. Jenis desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi. Data yang diambil dalam penelitian ini dengan menggunakan tes berupa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Word Wall*. Hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian serta rumusan masalah diketahui bahwa penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* lebih efektif dari pembelajaran dengan menggunakan media PPT. siswa yang menggunakan media *game* edukasi *Word Wall* mengalami peningkatan kemampuan hasil belajar. Hasil uji hipotesis di dapatka sig 0,001, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kemampuan hasil belajar siswa yang menggunakan media *game* edukasi *Word Wall* tidak sama dengan menggunakan media PPT. Jadi keputusan uji hipotesis pada penelitian dapat diketahui bahwa media *game* edukasi *Word Wall* efektif dari pada menggunakan media PPT. . Hasil tes siswa pada pembelajaran IPAS Kelas 5 Bab 6 “Indonesia Kaya Raya” Topik A “Bagaimana Bentuk Indonesiaku” menggunakan media *game* edukasi *Word Wall* memiliki rata-rata yang sangat baik dibandingkan dengan menggunakan media PPT. sehingga dapat disimpulkan hasil belajar IPAS siswa menggunakan media *game* edukas *Word Wall* lebih efektif digunakan.

Kata Kunci : Eektivitas, Game Edukasi, *Word Wall*, Hasil belajar IPAS

## ABSTRAC

Dwi Putri Aprilia. 2024. *The Effectiveness of Using Educational Game Media Word Wall on Science Learning Outcomes at SDN Karangtengah 4 Ngawi*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Mentor (I) Dewi Tryanasari, S.Pd., M.Pd., Mentor (II) Apri Kartikasari H.S., S.Pd., M.Pd.

*Keywords: Effectiveness, Educational Games, Wordwall, Science learning outcomes*

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of educational game media Word Wall on the results of learning science. This study uses quantitative research experimental methods used in this study is Quasi Experimental Design. The type of research design is Nonequivalent Control Group Design using a control class and an experimental class. The data source in this study were students of grade V SDN Karangtengah 4 Ngawi. The data taken in this study using a test in the form of student learning outcomes after using educational game media Word Wall. The results of data analysis and discussion in the study and the formulation of the problem are known that the use of educational game media Word Wall is more effective than learning using PPT media. students who use educational game media Word Wall experience an increase in learning outcomes. The results of the hypothesis test obtained sig 0.001, so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. The learning outcomes of students who use educational game media Word Wall are not the same as using PPT media. So the decision of the hypothesis test in the study can be seen that the educational game media Word Wall is more effective than using PPT media. . The results of students' tests on learning Social Sciences Class 5 Chapter 6 "Indonesia is Rich" Topic A "What is the Shape of My Indonesia" using the Word Wall educational game media have a very good average compared to using PPT media. so it can be concluded that the results of students' social science learning using the Word Wall educational game media are more effective.