ABSTRACT

SITI MARYAM RITONGA, " The Influence of Learning Media Educational Games Digital Wordwall Labelled Diagrams On Learning Outcomes In Class V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022. Thesis Of PPSD Department, PGSD Study Program, Faculty Of Education, State University Of Medan in 2022.

This Study aims to determine student learning outcomes after using learning media digital educational games Wordwall Lebelled Diagrams on Statistical material in Class V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022. The type of research used is using a Quasi- Ekspriment design, non- Equaivalent control group design. The sampel of this study was taken from two classes consisting of the experimental class and the control class. Whit 30 students each. The instrument used in this study used a multiple choice test of 20 for data validation, pretestand posttest for each class of 15 questins. The results showed that the average pretest value of the experimental class was 50.89 and the control class was 49.78. T test obtained T_{acount} =0.0568 T_{table} =2.663. Because $T_{acount} < T_{tabel,}$the second sampel has the same initial ability. The average post test score for the experimental class was 90.89 while the control class averaged 74.44. After the T_{test} was carried out in both classes, it can be seen that $T_{count} > T_{tabel}$ =6.126 > 2. 663 at a significant level of 0.01 then Ha is accepted while Ho is rejected, which means that there is an influence from digital educational game media wordwall labelled diagram on student learning out comes in classroom Statistics materal V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022.

Keywords : Educational Game Digital Wordwall Labelled Diagram, Statistics Learning Outcomes

ABSTRAK

SITI MARYAM RITONGA, "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Digital Wardwall Labelled Diagram terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022". Skripsi Jurusan PPSD, Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan Tahun 2022.

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall Labelled Diagram* pada materi statistika di kelas V SDN 106158 Pematang Johar T.A 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan quasi ekspriment desain *Non Equivalent Control Group Design.* Sampel penelitian ini diambil dari dua kelas yang terdiri dari kelas ekspriment dan kelas kontrol. Dengan jumlah masing-masing 30 siswa. Istrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan test pilihan berganda sebanyak 20 untuk validasi data, pretest dan post-test masing- masing kelas 15 soal. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest kelas ekspriment 50,89 , dan kelas kontrol sebesar 49,78, hasil uji t diperoleh t_{hitung} = 0,0568 t_{tabel}nya = 2,663. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka kedua sampel memiliki kemampuan awal yang sama. Nilai rata-rata post-test kelas ekspriment yaitu 90,89 sedangkan kelas kontrol rata-ratanya sebesar 74,44. Setelah dilakukan uji t pada kedua kelas dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > tt_{abel}$ = 6,126 > 2,663 pada taraf signifikan 0,01 maka Ha diterima sedangkan H0 ditolak, yang berarti ada pengaruh dari media game edukasi digitl Wordwall Labelled Diagram terhadap hasil belajar siswa pada materi Statistika Dikelas V SDN 1 06158 Pematang Johar T.A 2021/2022.

Kata Kunci : Game edukasi Digital Wordwall Label led Diagram, Hasil belajar Statistika