

ABSTRAK

RINI AGUSTINA. Pengaruh Penerapan Aplikasi *Games Wordwall* Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa. Hal ini dilakukan berdasarkan permasalahan di lapangan dimana proses pembelajaran siswa tidak menyimak dengan baik dan guru masih menggunakan pembelajaran *teacher center*, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan jenis *Quasi Experimental Design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas terdapat 66 siswa dan terbagi menjadi 2 yaitu kelas VA yang berjumlah 34 siswa dan kelas VB yang berjumlah 32. Kemudian siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan aplikasi *Games Wordwall* dan kelas VB sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan yang menggunakan aplikasi *Games Wordwall*. Perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dari nilai 40,292 menjadi 81,471 dan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dari nilai 34,688 menjadi 74,063.. Hasil penelitian ini meunjukkan terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Games wordwall* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa. Analisis data menggunakan *uji independent sampel T-Test*, dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} 4,245 dan t_{tabel} 1,997 ($4,245 > 1,997$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Namun, jika ditinjau lebih lanjut dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebenarnya tidak terlihat pengaruh yang cukup signifikansi antara penerapan aplikasi *Games Wordwall* dengan pembelajaran *teacher center* (ceramah), karena memiliki rentang derajat peningkatan yang hampir sama, baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: *Games Wordwall*, Keterampilan Menyimak, Media Pembelajaran

ABSTRACT

RINI AGUSTINA. The Effect of Implementing the Wordwall Games Application on the Listening Skills of Class V Students at SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to determine the effect of implementing the Games Wordwall application on listening skills in class V students at SDN 105292 Bandar Klippa. This is done based on problems in the field where students do not pay attention to the learning process properly and teachers still use teacher center learning, so the learning process becomes monotonous. This type of research is a quasi-experiment with a Quasi Experimental Design type. The data collection technique in this research is using tests. The sample in this study consisted of two classes with 66 students and was divided into 2, namely class VA with 34 students and class VB with 32. Then class VA students as the experimental class would be treated using the Games Wordwall application and class VB as the control class not given treatment using the Games Wordwall application. The average pretest and posttest scores for the experimental class were from 40.292 to 81.471 and the average pretest and posttest scores for the control class were from 34.688 to 74.063. The results of this research show that there is an influence of implementing the Wordwall Games application on the listening skills of fifth grade students at SDN 105292. Klippa City. Data analysis used the independent sample T-Test, from the calculation results obtained t_{count} 4.245 and t_{table} 1.997 ($4.245 > 1.997$), so H_0 was rejected and H_a was accepted. However, if we look further at the average pretest and posttest scores for the experimental class and control class, we actually don't see a significant influence between the application of the Wordwall Games application and teacher center learning (lectures), because they have almost the same range of degrees of improvement, both in experimental class and control class.

Keywords: Wordwall Games, Listening Skills, Learning Media

