

ABSTRAK

ANCELINA SIMBOLON. Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Digital Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Ips Kelas V Sdn 107400 Bandar Khalipah. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. 2025

Permasalahan dalam penelitian ini adalah saat proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran dan mengajar dengan metode ceramah (konvensional), karena masih kurang paham penggunaan teknologi. Hal ini membuat siswa kurang aktif dan tidak semangat mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPAS kelas V 70% tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan topik Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental* menggunakan *One Group Pre-test-Post-test Design*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah yang berjumlah 24 siswa. Diantaranya 9 laki-laki dan Perempuan 15 orang. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada IPAS menggunakan media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall*. Data dikumpulkan melalui instrumen tes Pre-test dan Post-test soal pilihan berganda berjumlah 20 soal. Hasil perhitungan melalui tes menunjukkan p (sig(2-tailed) sebesar 0,001 karena nilai $p < 0.05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *game edukasi digital Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan topik Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *game edukasi digital wordwall*, hasil belajar

ABSTRACT

ANCELINA SIMBOLON. The Effect of Digital Wordwall Educational Game Learning Media on Student Learning Outcomes in Ipas Class V Sdn 107400 Bandar Khalipah. Skripsi. Medan: Faculty of Education, State University of Medan. 2025

The problems in this research is during the learning process the teacher has not used learning media and teaches using the lecture method (conventional), because he still does not understand the use of technology. This makes students less active and not enthusiastic about learning which results in low student learning outcomes. This is indicated by the results of the Midterm Examination (UTS) of class V IPAS subjects 70% did not reach the Criteria for Achieving Learning Objectives (KKTP). This study aims to determine the effect of Wordwall digital educational game learning media on student learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) material How We Live and Grow with the topic How Breathing Helps Me Do Daily Activities in class V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025. The type of research used in this study is quantitative with a Pre-Experimental design using One Group Pre-test-Post-test Design. The subjects used in this study were fifth grade students of SDN 107400 Bandar Khalipah, totaling 24 students. Among them are 9 males and 15 females. The object of this research is student learning outcomes in IPAS using Wordwall digital educational game learning media. Data were collected through Pre-test and Post-test test instruments of multiple choice questions totaling 20 questions. The results of the calculation through the test show p (sig (2-tailed) of 0.001 because the p value <0.05 , the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. It can be concluded that there is an effect of Wordwall digital educational game learning media on student learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) material How We Live and Grow with the topic How Breathing Helps Me Do Daily Activities in class V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025.

Keywords: Learning media, wordwall digital educational game, learning outcomes