

ABSTRAK

Antonius Teguh Mamana Tarigan, NIM 4203151014 (2024). Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas VII SMP Negeri 4 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui pengaruh media Game Edukasi *Wordwall* terhadap aktivitas belajar siswa, 2) Mengetahui pengaruh media Game Edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa, 3) Mengetahui apakah ada hubungan aktivitas dengan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi eksperimen* dengan desain *two group pretes postes design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 4 Medan yang terdiri dari 11 kelas. Pengambilan sampel yang berjumlah dua kelas dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Kelas VII-5 sebagai kelas eksperimen menggunakan pembelajaran yang menerapkan media Game Edukasi *Wordwall* dan Kelas VII-4 sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa penerapan media Game Edukasi *Wordwall*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal dan lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t satu pihak dan uji korelasi. Berdasarkan hasil Analisa data diperoleh : 1) terdapat pengaruh media Game Edukasi *Wordwall* terhadap aktivitas belajar siswa, 2) terdapat pengaruh media Game Edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa, 3) terdapat korelasi antara aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan media Game Edukasi *Wordwall*.

Kata Kunci : Media, Game Edukasi, *Wordwall*, Aktivitas belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Antonius Teguh Mamana Tarigan, NIM 4203151014 (2024). The Influence of Wordwall Educational Game Media on Student Activities and Learning Outcomes on Environmental Pollution Material in Class VII SMP Negeri 4 Medan.

This research aims to: 1) Find out the influence of the Wordwall Educational Game media on student learning activities, 2) Find out the influence of the Wordwall Educational Game media on student learning outcomes, 3) Find out whether there is a relationship between activities and increasing student learning outcomes. This research is a type of quasi-experimental research with a two group pretest posttest design. The population in this study was all class VII of SMP Negeri 4 Medan consisting of 11 classes. Sampling in the research used a simple random sampling technique. Class VII-5 as an experimental class uses learning that applies the Wordwall Educational Game media and Class VII-4 as a control class uses learning without the application of the Wordwall Educational Game media. The instrument used is a multiple choice learning outcomes test with 20 questions and an observation sheet to measure student activity. The analysis technique used is the one-party t test and correlation test. From the results of data analysis, it was obtained: 1) there is an influence of the Wordwall Educational Game media on student learning activities, 2) there is an influence of the Wordwall Educational Game media on student learning outcomes, 3) there is a correlation between learning activities and student learning outcomes that are taught by applying the Educational Game media Wordwall.

Keywords: Media, Educational Games, Wordwall, Learning Results, Learning Activities