

ABSTRAK

PUTRI UTARI SIREGAR. Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 5 Pahlawanku Di SDN 115467 Kanopan Ulu Tahun Pelajaran 2023/2024. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 115467 Kanopan Ulu. Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Eksperimen*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IVA berjumlah 28 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B berjumlah 28 orang siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrument dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal yang terlebih dahulu telah di uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya bed a tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* memiliki nilai 52,11 dan *posstest* sebesar 81,34. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol pada *pretest* memiliki nilai 54,79 dan *posstest* 70,62. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,5386796 < 0,5666251$. Hal ini berarti hipotesis H_a diterima yaitu terdapat hasil pengaruh penggunaan *Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN 115467 Kanopan Ulu.

Kata Kunci : *Game Eduksi Interaktif*, Berbasis *Macromedia Flash*, Hasil Belajar.



ABSTRACT

PUTRI UTARI SIREGAR. The Effect of Using Interactive Educational Games Based on Macromedia Flash on Student Learning Outcomes Theme 5 My Hero at SDN 115467 Kanopan Ulu for the 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education Universitas Negeri Medan 2024.

This research aims to determine the effect of using Macromedia Flash-based interactive educational games on student learning outcomes for theme 5 subtheme 1 learning 1 in class IV at SDN 115467 Kanopan Ulu. The type of research used in this research is quantitative research with experimental methods. The sample for this research was 28 class IVA students as the experimental class and 28 class IV B students as the control class. Data collection techniques in this research used tests, interviews and documentation. The instrument in this research is a test of student learning outcomes in the form of multiple choice with 25 questions which have first been tested for validity, reliability, level of difficulty and strength of test. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, and t test. The results of this study stated that the average score for the experimental class in the pretest was 52.11 and in the posttest was 81.34. Meanwhile, the average score for the control class on the pretest was 54.79 and the posttest was 70.62. The results of the hypothesis test calculation using the t test obtained $F_{count} < F_{table}$, namely $0.5386796 < 0.5666251$. This means that the H_a hypothesis is accepted, namely that there are results of the influence of using Macromedia Flash-based interactive educational games on student learning outcomes for theme 5 sub-theme 1 learning 1 class IV SDN 115467 Kanopan Ulu.

Keywords : Game Education Interactive, Based Macromedia Flash, Learning Result