ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung" ini ditulis oleh Tatmimun Ni'ami, NIM. 126205212129, Pembimbing Rohmah Ivantri, M. Pd.I.

Kata Kunci : Game Edukatif, *Wordwall*, Hasil Belajar

Penelitian ini membahas tentang Efektivitas Penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III. Kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang monoton, sehingga siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi yang diajarkan. Dalam hal ini, peneliti beranggapan bahwa penggunaan Game Edukatif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan pada penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS kelas III dI MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. (2) Untuk menguji efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Teknik sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling*. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah kelas III-B yang berjumlah 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III-A yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji instrumen tes berupa uji validitas dan uji reliabilitas, uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan Game Edukatif *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III pada materi hidup bersama alam dengan peningkatan rata-rata nilai dari 49 (*pretest*) menjadi 81 (*posttest*) dan ketuntasan belajar dari 11,1% menjadi 94,4% (2) Adanya efektivitas penggunaan Game Edukatif *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung, yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai signifikansi pada uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan sebesar 0,024, di mana 0,024 < 0,05. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81, lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang rata-rata nilainya hanya mencapai 73. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif (*Wordwall*) secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III pada materi hidup bersama alam di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

ABSTRACT

Thesis entitled "Effectiveness of Using Educational Games (*Wordwall*) in Improving Science Learning Outcomes of Grade III at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung" written by Tatmimun Ni'ami, NIM 126205212129, Supervisor Rohmah Ivantri, M. Pd.I.

Keywords: Educational Games, *Wordwall*, Learning Outcomes

This study discusses the Effectiveness of Using Educational Games (*Wordwall*) in Improving the Learning Outcomes of Grade III Science. This research study is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Science because teachers still use conventional learning methods that are monotonous, so that students are less motivated and have difficulty understanding the material being taught. In this case, the researcher assumes that the use of *Wordwall*-based Educational Games in the learning process is expected to make learning more interactive and enjoyable, so that it can improve student learning outcomes.The objectives of this study are: (1) To describe the use of Educational Games (*Wordwall*) in improving the Learning Outcomes of Class III Science at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. (2) To test the effectiveness of the use of Educational Games (*Wordwall*) in improving the Learning Outcomes of Class III Science at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type. The sampling technique used in sampling is the purposive sampling technique. The samples selected in this study were class III-B with 18 students as the experimental class and class III-A with 19 students as the control class. The data collection techniques used were tests and documentation. The data analysis technique used was a test instrument test in the form of a validity test and reliability test, a normality test and a homogeneity test as a prerequisite test, and a hypothesis test.

Based on the results of the research analysis, it shows that: (1) The use of the *Wordwall* Educational Game has proven to be effective in improving the results of science learning of class III students on the material of living together with nature with an increase in the average value from 49 (*pretest*) to 81 (*posttest*) and learning completeness from 11.1% to 94.4% (2) There is effectiveness in the use of the *Wordwall* Educational Game on the results of science learning of class III students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung, which shows that Ha is accepted and Ho is rejected because the significance value in the Independent Sample t-Test test shows 0.024, where $0.024 < 0.05$. In addition, the average *posttest* score of students in the experimental class increased to 81, higher than that of the control class whose average score only reached 73. Thus, it can be concluded that the use of educational games (*Wordwall*) is significantly effective in improving the learning outcomes of grade III students in the science of living together with nature material at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung..

ملخص

هذه الأطروحة التي تحمل عنوان "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية (ووردوول) في تحسين نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الثالث في مدرسة الهداية الابتدائية ٠٢ بيتاك كاليدا وير تولونج أجونج" كتبتها تطميمون نيعامي، الرقم الجامعي ١٢٦٢٠٥٢١٢١٢٩، تحت إشراف المشرفة رحمة إيفانتري، ماجستير التربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، ووردوول، نتائج التعلم

يتناول هذا البحث فاعلية استخدام الألعاب التعليمية (ووردوول) في تحسين نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الثالث. استندت خلفية هذه الدراسة إلى انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية لأن المعلم لا يزال يستخدم أساليب تدريس تقليدية رتيبة، مما يجعل الطلاب أقل تحفيزًا ويواجهون صعوبة في فهم المادة التي يتم تدريسها. في هذا الصدد، يرى الباحث أن استخدام الألعاب التعليمية القائمة على ووردوول في عملية التعلم من المتوقع أن يجعل التعلم أكثر تفاعلية ومتعة، وبالتالي يكون قادرًا على تحسين نتائج تعلم الطلاب. يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف استخدام الألعاب التعليمية (ووردوول) في تحسين نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الثالث في مدرسة الهداية الابتدائية ٠٢ بيتاك كاليدا وير تولونج أجونج. (٢) اختبار فاعلية استخدام الألعاب التعليمية (ووردوول) في تحسين نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية للصف الثالث في مدرسة الهداية الابتدائية ٠٢ بيتاك كاليدا وير تولونج أجونج.

استخدم هذا البحث المنهج الكمي مع نوع البحث شبه التجريبي. تقنية أخذ العينات المستخدمة في أخذ العينات هي تقنية أخذ العينات الهادفة. العينة المختارة في هذا البحث هي الفصل الثالث "ب" الذي يبلغ عدده ١٨ طالبًا كفصل تجريبي والفصل الثالث "أ" الذي يبلغ عدده ١٩ طالبًا كفصل تحكم. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاختبار والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار أدوات الاختبار في شكل اختبار الصلاحية واختبار الموثوقية، واختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس كاختبارات مسبقة، واختبار الفرضيات.

بناءً على نتائج تحليل البحث، تبين ما يلي: (١) ثبت أن استخدام الألعاب التعليمية ووردوول فعال في تحسين نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الثالث في مادة العيش مع الطبيعة مع زيادة متوسط الدرجات من ٤٩ (اختبار قبلي) إلى ٨١ (اختبار بعدي) واكتمال التعلم من ١١.١٪ إلى ٩٤.٤٪. (٢) وجود فاعلية لاستخدام الألعاب التعليمية ووردوول على نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الثالث في مدرسة الهداية الابتدائية ٠٢ بيتاك كاليدا وير تولونج أجونج، مما يدل على قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية لأن قيمة الدلالة في اختبار تي للطالب للعينات المستقلة تظهر ٠.٠٢٤، حيث ٠.٠٢٤ < ٠.٠٥. بالإضافة إلى ذلك، ارتفع متوسط درجة الاختبار البعدي للطلاب في الفصل التجريبي إلى ٨١، وهو أعلى مقارنة بالفصل الضابط الذي بلغ متوسط درجاته ٧٣ فقط. وبالتالي، يمكن استنتاج أن استخدام الألعاب التعليمية (ووردوول) فعال بشكل كبير في تحسين نتائج تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الثالث في مادة العيش مع الطبيعة في مدرسة الهداية الابتدائية ٠٢ بيتاك كاليدا وير تولونج أجونج.