

ABSTRACT

Reyhan Oktafadilla, 2024, The Effect of the Use of Educational Game-Based Wordwall Media on Student Learning Outcomes in Science Subject Class VIII at SMP Negeri 1 Padang Ganting

Good learning is seen from the classroom atmosphere and the interaction between teachers and students. The use of conventional and unvaried learning media causes students to be unenthusiastic and will affect student learning outcomes. This study aims to determine the influence of Wordwall learning media on student learning outcomes in science subjects of vibration, waves, light and optical devices.

This research method is a quasi-experimental method (Quasi Experimental) with a Nonequivalent control group design research design. Sampling was carried out using a purposive sampling technique with a total of 52 students of SMP Negeri 1 Padang Ganting, namely 26 VIIC students in the experimental class and 26 VIIB students in the control class. Data were collected using objective test questions to measure learning outcomes on vibration, wave, light and optical devices.

The results of the study showed an increase in student learning outcomes after learning using Wordwall with student learning outcomes based on the average posttest score for the experimental class of 90.19 and the control class of 73.08. The results of the hypothesis test using the t-test have a Sig (2-tailed) result of 0.000 The Sig (2-tailed) value is $< \alpha$ (0.05). This means that there is a significant difference in posttest scores between the experimental class and the control class. It can be concluded that there is an influence of Wordwall learning media on student learning outcomes on vibration, wave, light and optical devices.

Keywords: Worldwall, Game education, Learning outcomes

ABSTRAK

Reyhan Oktafadilla, 2024, Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Ganting

Pembelajaran yang baik dilihat dari bagaimana suasana kelas serta interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan tidak bervariasi menyebabkan siswa tidak bersemangat dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi getaran, gelombang, cahaya dan alat optik.

Metode penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 52 siswa SMP Negeri 1 Padang Ganting yaitu 26 siswa VIIIC kelas eksperimen dan 26 siswa VIIIB kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif untuk mengukur hasil belajar pada materi getaran, gelombang, cahaya dan alat optik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen sebesar 90,19 dan kelas kontrol sebesar 73,08. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji-t terdapat hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,000 Nilai Sig (2-tailed) ini $< \alpha$ (0,05). Hal ini berarti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, cahaya dan alat optik.

Kata Kunci: Wordwall, Game edukasi, Hasil belajar