

ABSTRAK

Yudistira Koswara (2107220011). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Penawaran di Kelas X SMAN 1 Karangnunggal)". Penulisan skripsi ini dibawah bimbingan Ibu Yuyun Susanti, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Rita Patonah, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Karangnunggal. Hasil belajar siswa menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran, sehingga perlu diterapkan media pembelajaran yang tepat, diantaranya yaitu media pembelajaran interaktif *game Wordwall*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *game Wordwall* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen; 2) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol; 3) Perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *game Wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik analisis data menggunakan Uji t.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *game Wordwall* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol; 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *game Wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

kata kunci: media pembelajaran interaktif *game wordwall*, hasil belajar.

ABSTRACT

Yudistira Koswara (2107220011). *"The Effect of Interactive Wordwall Game Learning Media on Student Learning Outcomes (Quasi-Experimental Study in Economics Subject, Basic Competence in Offering in Grade X of SMAN 1 Karangnunggal." This thesis was written under the guidance of Ms. Yuyun Susanti, S.Pd., M.Pd. as Supervisor I and Ms. Rita Patonah, S.Pd., M.Pd. as Supervisor II.*

This research was motivated by the low student learning outcomes in Economics at SMAN 1 Karangnunggal. Student learning outcomes are one measure of learning success, so it is necessary to implement appropriate learning media, including interactive Wordwall games. The objectives of this study were to determine: 1) Differences in student learning outcomes using interactive Wordwall games during the initial (pretest) and final (posttest) measurements in the experimental class; 2) Differences in student learning outcomes using conventional learning media during the pretest and posttest in the control class; 3) Differences in student learning outcomes using the interactive Wordwall game learning media compared to those using conventional learning media during the posttest. The research method used was an experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The data analysis technique used was the t-test.

The results of the study showed: 1) There were differences in student learning outcomes using the interactive Wordwall game learning media during the pretest and posttest in the experimental class; 2) There were differences in student learning outcomes using conventional learning media during the pretest and posttest in the control class; 3) There were differences in student learning outcomes using the interactive Wordwall game learning media compared to those using conventional learning media during the posttest.

Keywords: *interactive Wordwall game learning media, learning outcomes.*