

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZWHIZZER*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 253
PANGGUNGSARI KOTA BANDUNG**

Oleh:

Silty Ayu Rachmasari

195060125

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada aspek kognitif kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung, hal tersebut dikarenakan selama proses kegiatan belajar mengajar guru hanya sebatas menjelaskan dengan menggunakan papan tulis tanpa menggunakan media lain, sehingga pembelajaran cenderung membosankan hal ini membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menerapkan media *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen, desain *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas VA sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 23 siswa sebagai kelas kontrol. Perlakuan yang ditetapkan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *game QuizWhizzer*. Hal dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 60,78 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 64,17 lalu pada nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 77,86 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 82,21. Pada hasil uji *paired sample t test* terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, lalu pada hasil *uji effect size* terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $2,06 > 0,80$.

Kata Kunci: *Game QuizWhizzer*, pembelajaran tematik, hasil belajar

**INFLUENCE OF USE GAME QUIZWHIZZER MEDIA
IN THE THEMATIC LEARNING ON RESULTS
LEARNING STUDENT CLASS V PRIMARY SCHOOL 253
PANGGUNGSARI BANDUNG CITY**

By:

Silty Ayu Rachmasari

195060125

ABSTRACT

The background of this research is still low student learning outcomes on the cognitive aspects of class V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung, this is because during the process of teaching teaching activities teachers are only limited to explaining using a board without using other media, so learning tends to be boring this makes students less enthusiastic in following the learning process. Therefore, the researchers were interested in applying the QuizWhizzer game media to the learning outcomes of V SD class students. The aim of this study is to know the influence of QuizWhizzer media games in thematic learning on student learning outcomes. The research uses a quantitative approach, experimental method, design Quasi Experimental Design with a model of Nonequivalent Control Group Design. The population used in the study consisted of two groups, namely a VA class of 23 students as an experimental class and a VB class of 23 student as a control class. Treatment prescribed on the experimental group using the game media QuizWhizzer. The study showed that there was an improvement in student learning outcomes seen from the average value of the pre-test in the control class of 60,78 while in the experimental class of 64,17 in the posttest average of the control Class of 77,86 and in the Experimental Class of 82,21. On the results of the test paired sample t test there is a difference in student learning outcome with a signification value (2-tailed) $0,00 < 0,05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, then on the effect size test results there is an influence of student learning results with a signification value $2,06 > 0,80$.

Keywords: Game QuizWhizzer, thematic learning, learning outcomes

**PANGARUH PAMAKEAN MEDIA *GAME QUIZWHIZZER*
DINA PEMBELAJARAN TEMATIK KA KENGING
DIAJAR SISWA KELAS V SAKOLA DASAR NAGARI 253
PANGGUNGSARI KOTA BANDUNG**

Ku:

Silty Ayu Rachmasari

195060125

RINGKESAN

Kasang tukang panalungtikan ngeunaan handapna hasil diajar siswa dina aspék kognitif kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung, hal ieu lantaran dina prosés kagiatan diajar ngajar guru ngan saukur ngajéntrékeun ngagunakeun papan tulis tanpa ngagunakeun média séjénna. Ku kituna diajar condong boring hal ieu ngajadikeun siswa kurang antusias dina ilubiung dina prosés diajar. Ku kituna, panalungtik museurkeun panitén pikeun ngalarapkeun média kaulinan *QuizWhizzer* kana hasil diajar siswa kelas V SD. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho pangaruh média *game QuizWhizzer* kana pangajaran tematik kana hasil diajar siswa. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif, métode ékspérimén, *Quasi Experimental Design* kalawan modél *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi anu digunakeun dina ieu panalungtikan diwangun ku dua kelompok, nya éta kelas VA 23 siswa salaku kelas ékspérimén jeung kelas VB 23 siswa salaku kelas kontrol. Perlakuan diatur dina kelompok ékspérimén ngagunakeun média *game QuizWhizzer*. Hasil tina ieu panalungtikan nuduhkeun yén aya kanaékan hasil diajar siswa ditingali tina rata-rata peunteun pretés di kelas kontrol 60,78 sedengkeun di kelas ékspérimén nya éta 64,17 mangka rata-rata postés di kelas kontrol nya éta 77,86 sedengkeun di kelas ékspérimén 64,17. kelas ékspérimén 82,21. Dina hasil uji t sampel berpasangan aya bédana hasil diajar siswa kalayan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,00 < 0,05$, tuluy H_0 ditolak jeung H_a ditarima, saterusna dina hasil uji ukuran éfék aya pangaruh kana hasil diajar siswa kalawan nilai signifikansi $2,06 > 0,80$.

Kecap Pamegeuh: *Game QuizWhizzer*, pembelajaran tematik, hasil diajar