

ABSTRAK

WAFIROTUL CHUSNA, 2010710047, “PEMANFAATAN GAME EDUKATIF BERBASIS “WORDWALL” UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI KLASIFIKASI MAHLUK HIDUP”.

Pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dianggap sebagai hal yang bersifat abstrak dan sulit difahami oleh siswa. Di MTs Darul Hikam Kalirejo Undaan Kudus kondisi lingkungan yang kurang mendukung pembelajaran membuat guru menggunakan metode konvensional dan siswa cenderung bosan. Sebagai inovasinya, peneliti tertarik untuk mengkaji pemanfaatan dan pengaruh game edukatif berbasis *wordwall* terhadap efektivitas pembelajaran IPA sehingga judul penelitian ini "*Pemanfaatan Game Edukatif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup*." Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, desain penelitian *nonequivalent control group* dan teknik sampling yakni *sampling purposive*. Kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen masing-masing 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen soal pretes-postes serta lembar observasi aktivitas siswa kemudian hasil analisis berdasarkan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* nilai sig 2-tailed $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Serta uji N-Gain score kelas eksperimen yang memperoleh presentase 66,79% dengan kategori cukup efektif. Serta hipotesis kedua dinilai dengan hail lembar observasi aktivitas siswa dimana kelas eksperimen memperoleh nilai 94,44 sedangkan kelas kontrol 83,33 dengan kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat pengaruh penggunaan game edukatif berbasis "*Wordwall*" terhadap efektivitas dan terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemanfaatan game edukatif berbasis "*Wordwall*" pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup.

Kata Kunci: Game Edukatif, *Wordwall*, Efektivitas Pembelajaran, Klasifikasi Makhluk Hidup.