

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME INTERAKTIF*
DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI
065015 MEDAN TUNTUNGAN TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Game Interaktif* dalam pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen* dengan desain *pretest* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil pembelajaran dengan menggunakan media *Game Interaktif* pada pembelajaran IPAS diperoleh nilai rata-rata 78 dengan simpangan baku 7,4754 pada kelas eksperimen, dan hasil pembelajaran dengan tanpa menggunakan media pembelajaran *Game Interaktif* pada pembelajaran IPAS diperoleh nilai rata-rata 69 dengan simpangan baku 8,6177 pada kelas kontrol. Analisis ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih banyak siswa tuntas (KKTP) dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan maka diperoleh yaitu Berdasarkan hasil hipotesis Uji T antara *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah $T_{hitung} 3,409 > T_{tabel} 2,034$. Menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. . Dan ada pengaruh yang signifikan menggunakan media *Game Interaktif* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Gaya disekitar kita di kelas IV UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS),Media *Game Interaktif*,

**THE EFFECT OF USING INTERACTIVE GAME MEDIA IN IPAS
LEARNING ON THE OUTCOMES OF IV STUDENTS AT
UPT SD NEGERI 065015 MEDAN TUNTUNGAN
IN ACADEMIC YEAR 2024/2025**

ABSTRACK

This study aims to determine the effect of using Interactive Game Learning Media in IPAS (Natural Science and Social Science) lessons on the learning outcomes of fourth-grade students at UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. The research method used is a Quasi-Experiment with a pretest and posttest design for both the experimental and control groups. The learning outcomes using Interactive Game Media in IPAS lessons resulted in an average score of 78 with a standard deviation of 7.4754 in the experimental class, while the learning outcomes without using Interactive Game Media in IPAS lessons resulted in an average score of 69 with a standard deviation of 8.6177 in the control class. The analysis of learning completeness showed that more students in the experimental class achieved the Minimum Mastery Criteria (KKTP) compared to the control class. Based on the results of the t-test, it was found that the t-value between the posttest results of the control and experimental classes is 3.409, which is greater than the t-table value of 2.034. This indicates that the null hypothesis (H₀) is rejected and the alternative hypothesis (H₁) is accepted. Therefore, there is a significant effect of using Interactive Game Media on the learning outcomes of students in the IPAS subject, specifically the material on "Forces Around Us" in the fourth grade at UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.

Keywords: *Learning Outcomes, Natural Science and Social Science (IPAS), Interactive Game Media.*