**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI WORDWALL GAME**

**PADA MATA PELAJARAN EKONOMI TERHADAP MINAT SISWA**

**DI SMA NEGERI 2 SANGA DESA**

**Ayu lestari**

**2019132023**

**Abstrak**

Pada penelitian ini permasalahan yang ditemukan dilapangan terdapat proses belajar mengajar yang dilakukan belum maksimal karena siswa mengalami bentuk kesulitan belajar yang berkaitan dengan krakteristik keperbadian dan kebiasaan belajar atau siswa berprestasi dibawah taraf kemampuanya (*wordwaall game*). Dengan menerapkan media pembelajaran sinektik diharapkan dapat mengatasi atau paling tidak mengarahkan penyesuaian permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di SMA Negeri 2 Sanga Desa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksprimen. Berdasarkan hasil penelitian yaitu hasil tes *wordwall game* siswa menunjukan bahwa rata-rata siswa yang mengalami yaitu sebesar 85,66% dikelas eksprimen. Pada katagori model sinektik memiliki rata-rata keaktifan siswa sebesar 46,66% dan pada hasil belajar kelas eksprimen siswa memeiliki rata-rata keaktifan siswa sebesar 46,66%. Adapun peningkatan keseluruhan yang terjadi pada siswa setelah menerapkan media *wordwall game* pembelajaran sinektik pada kelas eksprimen memiliki rata-rata sebesar 85,66% atau dalam kreteria “Meningkatkan/berpengaruh”. Pada hasil hipotesis yang dilakukan peneliti mengunakan rumus regresi sederhana, penelitian ini terdapat pengaruh wordwall game terhadap hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sanga Desa pada materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi diperoleh 1,6979,03 yang berarti Ha diterima sedangkan Ho di tolak. Pada penelitian ini memiliki pengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian penelitian ini menunjukan ada pengaruh *wordwall game* terhadap hasil siswa SMA pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Sanga Desa.

**Kata kunci:** Media *Wordwall Game*, Hasil belajar.