

**PENGARUH MEDIA *GAME* EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V
SDN 006 PALEMBANG**

**Syafira Asyhari
2020143372**

ABSTRAK

Masalah pada penelitian ini adalah siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya semangat belajar, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa. Metode pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis penelitian *True Experimental Design* yang berbentuk Desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 006 Palembang, dengan sampelnya terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Hasil belajar siswa diukur melalui tes objektif pilihan ganda *posttest*. Validitas instrumen tes dinilai melalui korelasi *Product Moment*. Selain itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 84,2, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 70,4. Hasil uji t adalah $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 5,572 > t_{tabel} = 2,073$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 006 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 sangat dipengaruhi oleh penggunaan *game* edukasi *wordwall*.

Kata Kunci : Media *Game* Edukasi *Wordwall*, Hasil Belajar Siswa.