

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi  
*Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V  
SDN 142 Palembang**

**Try Kurnianingsih**

**NIM. 2020143486**

**ABSTRAK**

*Game* edukasi *wordwall* adalah salah satu game yang menarik terdapat di browser sehingga peserta didik dapat menjadikannya sumber belajar. *Wordwall* dapat digunakan media pembelajaran yang menarik agar hasil belajar siswa meningkat salah satunya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di Sekolah Dasar tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berkaitan dengan pembelajaran yang telah diberikan pasti akan ada hasil belajar yang diterima atau diperoleh oleh siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 142 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan persentase, dimana setelah data yang diperlukan terkumpul diklasifikasikan menurut perumusan yang telah ditentukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *game* edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap sikap peduli lingkungan siswa kelas V di SDN 142 Palembang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $7,901 > 2,024$ . Hal tersebut menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

**Kata Kunci:** *Game*, *Wordwall*, Hasil Belajar, dan Bahasa Indonesia.