

**PENGARUH MEDIA DIGITAL BERBASIS *GAME WORDWALL* TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD NEGERI 6 PALEMBANG**

MINATI ATMA SARI

2021143453

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Digital Berbasis Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 6 Palembang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendah nya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia dan juga kurang nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini berjumlah 62 siswa yang diambil menggunakan teknik *Purposive Sampling*.

Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diterapkan Media Digital Berbasis *Game Wordwall*. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital berbasis *game wordwall*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Digital Berbasis *Game Wordwall* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 6 Palembang.

Kata kunci : Media digital, *game wordwall*, hasil belajar bahasa indonesia

