

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDU GAME WORD SEARCH PUZZLE*
TERHADAP KEMAMPUAN SUSUN KATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA SD**

Syafa Najwa Az-Zahra

2020143257

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media *edu game search word puzzle* terhadap kemampuan susun kata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SD. Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis Quasi Eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 227 Palembang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V.A dan V.B dengan jumlah 45 siswa. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah simple random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji Independent sampel T-test. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata posttest hasil belajar kelas eksperimen 77,08 dan kelas kontrol 64,76. Hasil perhitungan uji-t hasil belajar diperoleh $t_{hitung} = 2,352 \geq t_{tabel} = 1,6810$ dengan taraf signifikan = 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *edu game search word puzzle* terhadap kemampuan susun kata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SD.

Kata Kunci: Media Edu *Game Word Search Puzzle*, Kemampuan Susun Kata, Bahasa Indonesia