

**PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS
SISWA KELAS IV SDN 100 PALEMBANG**

**WIKE ARDIYANI
2020143221**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Metode penelitian menggunakan eksperimen *True- Eksperimental* dengan desain *Posttest-Only control*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 100 Palembang. Sampel yang digunakan yaitu kelas eksperimen IV.A dan kelas kontrol IV.B yang dipilih secara acak kelas. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024 semester genap. Teknik pengumpulan data melalui tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang sudah memenuhi kelayakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas Eksperimen 81,77 dan kelas kontrol 67,88 yang menunjukkan adanya selisih antara kedua kelas tersebut. Berdasarkan dari hasil uji coba hipotesis *independent sample t-test* didapatkan nilai signifikansi $0,000 < \alpha$ ($\alpha = 0,05$) dengan demikian H_0 ditolak hal tersebut dapat membuktikan bahwa media game edukasi berbasis *Wordwall* dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SDN 100 Palembang.

Kata kunci: Game Edukasi *Wordwall*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis