

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan di SDN Tangerang 02 Kota Tangerang. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dan siswa kelas IV D sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil preteset kelas eksperimen adalah mean 53,7 modus 63 dan median 55,5. Pada hasil pretest kontrol diperoleh mean 47,7 modus 63,5 dan median 48,5. Kemudian dari hasil posttest kelas eksperimen diperoleh nilai mean 86,3 modus 73,31 dan median 86,5. Pada kelas kontrol diperoleh nilai mean 74,5 modus 80,65 dan median 75,92. Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan nilai  $2,51 > 2,002$  maka  $H_0$  diterima. Artinya media pembelajaran game interaktif *wordwall* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN Tangerang 02 Kota Tangerang.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Media Pembelajaran *wordwall*, PPKn

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of wordwall interactive game learning media on civics subjects. This research was conducted at SDN Tangerang 02, Tangerang City. This research method is a quantitative one with a quasi-experimental nature. The sample in this study was class IV-C students as the experimental class, totaling 30 students, and class IV-D students as the control class, totaling 30 students. Based on the research results, the experimental class pretest results were a mean of 53,7, a mode of 63, and a median of 55,5. In the control pretest results, the mean was 47,7 the mode was 63,5, and the median was 48,5. Then, from the posttest results of the experimenta, the mean value was 86,3, the mode was 73,31, and the median was 86,5. In the control class, the mean value was 74,5, mode 80,6, and the median 75,92. Based on the hypothesis test showing a value of  $2,51 > 2,002$ ,  $H_0$  is accepted. This meand that the wordwall interactive game learning media has an influence on the PPKn learning outcomes of class IV students at SDN Tangerang in 02 Tangerang City.*

**Keywords** :*Lerning Outcomes, Wordwall Learning Media, Pancasila and Civic Education*