

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI  
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BAHASA  
INDONESIA PADA SISWA KELAS IV  
DI SD NEGERI 060937 MEDAN  
TAHUN PELAJARAN  
2024/2025**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif dengan menggunakan media game edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025, Kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif dengan menggunakan media game edukasi pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan Terdapat ada pengaruh penggunaan Media game edukasi terhadap Kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 060937 medan T.P 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimen*, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 1 kelas. Dengan jumlah 24 siswa. Instrumen yang. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket, Data diuji dengan penilaian uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji hipotesis. Hasil penelitian sebagai berikut yakni Kemampuan literasi siswa pada materi kalimat efektif dengan menggunakan media game edukasi siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025. . Nilai rata-rata kemampuan literasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran game edukasi pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia di kelas IVB SD Negeri 060937 Medan T.P 2024/2025 adalah 64,95. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan literasi setelah menggunakan menggunakan media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia materi kalimat efektif di kelas IVB adalah 92,69 Adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia materi kalimat efektif di kelas IVB SD Negeri 060937 Medan T.A 2024/2025.

**Kata Kunci : Bahasa Indonesia,Media game edukasi,Pengaruh**

**THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA  
ON INDONESIAN LANGUAGE LITERACY ABILITY OF  
GRADE IV STUDENTS IN STATE ELEMENTARY  
SCHOOL 060937 MEDAN  
ACADEMIC YEAR  
2024/2025**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine students' literacy skills in effective sentence material using educational game media for grade IV students of State Elementary School 060937 Medan in the academic year of 2024/2025, Students' literacy skills in effective sentence material using educational game media for grade IV students of State Elementary School 060937 Medan There is an influence of the use of educational game media on students' literacy skills in effective sentence material for Indonesian Language subjects in grade IV of State Elementary School 060937 Medan in the academic year of 2024/2025. This type of research is pre-experimental, the population in this study were all grade IV students as many as 1 class. With a total of 24 students. Instruments. The measuring instrument used in this study was a questionnaire, data was tested with data normality test assessment, data homogeneity test and hypothesis test. The results of the study are as follows, namely students' literacy skills on effective sentence material using educational game media for grade IV students of SD Negeri 060937 Medan in the academic year 2024/2025. The average value of students' literacy skills before using educational game learning media on effective Indonesian sentence material in grade 1V of SD Negeri 060937 Medan in the academic year 2024/2025 was 64.95. While the average value of literacy skills after using educational game learning media on Indonesian language literacy skills on effective sentence material in grade 1V was 92.69. There is a significant influence of educational game learning media on Indonesian language literacy skills on effective sentence material in grade 1V of SD Negeri 060937 Medan in the academic year 2024/2025.*

**Keywords:** *Indonesian, educational game media, influence*