

**PENGARUH APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V**

Oleh

Pani Nur Anisa

185060085

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 042 Gambir Kota Bandung dikarenakan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru banyak yang belum menggunakan model pembelajaran dan media yang bervariasi dalam pelaksanaan belajar mengajar, sehingga membuat siswa lambat dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan begitu, diperlukan model pembelajaran dan media yang bervariasi salah satunya menggunakan model pembelajaran berbasis game (PBG). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *wordwall* sebelum dan sesudah terhadap pengaruh hasil belajar siswa di kelas V dengan model pembelajaran berbasis game pada pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *desain non-equivalent control grup*. Teknik pengumpulan data melalui tes, observasi dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang dijadikan sebagai data hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan adalah kelas VA sebagai kelas Eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game (PBG) berbantuan media *wordwall* sedangkan untuk kelas VB sebagai kelas Kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik pengolahan data dilakukan dengan menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, Uji Effect Size, dan Uji N-Gain yang dibantu dengan *IBM SPSS Statistic*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game (PBG) berbantuan media *wordwall* dan gambaran proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan nilai signifikan sebesar 0,321 melalui uji homogenitas, terdapat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen sebanyak 56% dan 33,3% di kelas kontrol melalui uji N-gain, dan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis game (PBG) sebesar 1,01 yang berkategori besar melalui uji effect size. Dengan demikian model pembelajaran berbasis game (PBG) berbantuan media *wordwall* memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 042 Gambir kota Bandung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Game (PBG). Media *Wordwall*, Hasil Belajar