

**PANGARUH APLIKASI WORDWALL JADI MÉDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME DINA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DINA HASIL DIAJAR SISWA
KELAS V**

Ku

Pani Nur Anisa

185060085

RINGKESAN

Kasang tukang dina ieu panalungtikan nya éta kurangna hasil diajar matematika siswa kelas V SDN 042 Gambir Kota Bandung, lantaran prosés pangajaran masih kénéh museur ka guru. Seueur guru anu henteu ngagunakeun modél pangajaran sareng média anu variatif dina ngalaksanakeun diajar ngajar, sahingga siswa lambat maham kana matéri anu ditepikeun. Ku kituna, diperlukeun rupa-rupa modél jeung média pangajaran, salah sahijina ngagunakeun modél pangajaran berbasis game (PBG). Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho sabaraha pangaruh média wordwall saméméh jeung sabada pangaruh hasil diajar siswa kelas V kalawan modél pangajaran game-based dina pangajaran matematika. Métode panalungtikan anu digunakeun nyaéta desain kuasi ékspérimén jeung kelompok kontrol anu henteu sarua. Téhnik ngumpulkeun data ngaliwatan té, observasi jeung dokuméntasi. Té anu digunakeun nyaéta pretest jeung posttest anu dijadikeun data hasil diajar siswa. Sampel anu digunakeun nyaéta kelas VA salaku kelas VB salaku kelas Kontrol ngagunakeun modél pembelajaran berbasis game (PBG) dibantuan ku média worldwall sedengkeun kelas VB salaku kelas Kontrol ngagunakeun modél pangajaran konvensional. Téhnik ngolah data dilaksanakeun ngagunakeun Uji Normalitas, Uji Homogénitas, Uji Hipotesis, Uji Ukuran Efek, jeung Uji N-Gain dibantuan ku IBM SPSS Statistics. Dumasar kana hasil panalungtikan, diperoleh gambaran ngeunaan prosés diajar siswa ngagunakeun modél pembelajaran berbasis game (PBG) dibantuan ku média worwall sarta gambaran prosés diajar siswa ngagunakeun modél pangajaran konvensional kalawan métode ceramah. , aya bédana hasil diajar antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol kalawan peunteun signifikansi 0,321, ngaliwatan uji homogénitas ngaronjat hasil diajar di kelas ékspérimén ku 56% jeung 33,3% di kelas kontrol ngaliwatan uji homogénitas. Uji N-gain, sarta aya pangaruh model pembelajaran berbasis game (PBG) sebesar 1,01 anu kagolongkeun badag ngaliwatan uji effect size. Ku kituna modél pembelajaran berbasis game (PBG) dibantuan ku média wordwall miboga pangaruh gedé kana hasil diajar siswa dina mata pelajaran matematika di kelas V SDN 042 Gambir Bandung.

Kata Kunci: Modél Pangajaran Berbasis Kaulinan (PBG). Wordwall Média, Hasil Diajar