

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD"

Adisty Citra Aliyya Rachman
205060106

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep kelas V SDN Babakan Pari Kab. Bandung Barat T.A 2023/2024 dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta model pembelajaran yang masih sangat minim. Hal ini menjadikan peserta didik hanya sebagai penerima materi dan pembelajaran pasif yang tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V SDN Babakan Pari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi eksperimen dengan menggunakan kelompok perbandingan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Babakan Pari sebanyak 52 peserta didik sampel dari penelitian ini terdiri dari dua kelompok diantaranya VA terdiri 25 sebagai kelas kontrol, sedangkan VB terdiri dari 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian ini dengan menggunakan model *Game Based Learning*, diperoleh data bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-4 dilaksanakan dengan baik dengan perolehan nilai dengan perolehan. Pada kelas eksperimen, sebelum perlakuan (nilai *pretest*), terdapat 25 peserta didik valid dengan skor rata-rata 60,6, simpangan baku 12,81, nilai minimum 40, dan nilai maksimum 80. Setelah perlakuan (nilai *posttest*), jumlah responden tetap 25, dengan skor rata-rata 82,8, simpangan baku 7,73, nilai minimum 82,8, dan nilai maksimum 100. Pada kelas kontrol, sebelum perlakuan (nilai *pretest*), terdapat 27 responden valid dengan skor rata-rata 58,2, simpangan baku 13,5, nilai minimum 40, dan nilai maksimum 80. Setelah perlakuan (nilai *posttest*), terdapat 27 responden valid dengan skor rata-rata 77,3, simpangan baku 7,50, nilai minimum 60, dan nilai maksimum 95. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 7,89 dengan p-value < 0,05, yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Nilai t hitung (7,89) lebih besar dari nilai t tabel (2,045) pada taraf signifikansi 5%, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan peningkatan terhadap pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan model *Game Based Learning* berpengaruh berhasil.

Kata Kunci: *Model Game Based Learning*, *Wordwall*, Pemahaman Konsep.