

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

Adisty Citra Aliyya Rachman
205060106

RINGKESAN

Ieu panalungtikan téh didasaran ku rendahna pamahaman konsép murid kelas V SDN Babakan Pari Kab. Bandung Barat T.A 2023/2024 alatan pangajaran anu masih berpusat ka guru, sarta modél pangajaran anu masih kénéh minim pisan. Hal ieu ngajadikeun murid ngan ukur jadi panarima matéri jeung pangajaran pasif anu teu ngalibatkeun murid dina prosés diajar. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun terang pangaruh tina modél Game Based Learning nu dibantu ku Wordwall pikeun ngaronjatkeun pamahaman konsép murid kelas V SDN Babakan Pari. Ieu panalungtikan ngagunakeun jenis panalungtikan Quasi ékspérimén kalawan ngagunakeun kelompok pembandingan. Populasi tina ieu panalungtikan nyaéta sakumna murid kelas V SDN Babakan Pari saloba 52 murid. Sampel tina ieu panalungtikan diwangun ku dua kelompok di antarana VA anu diwangun ku 25 murid minangka kelas kontrol, sedengkeun VB diwangun ku 27 murid minangka kelas ékspérimén. Hasil panalungtikan ieu ngagunakeun modél Game Based Learning, ditampa data yén ti mimiti panggihan kahiji nepi ka panggihan ka-4 dilaksanakeun kalawan hadé kalawan meunang peunteun kieu: Dina kelas ékspérimén, saméméh perlakuan (peunteun pretest), aya 25 réspodén valid kalawan skor rata-rata 60,6, simpangan baku 12,81, peunteun minimum 40, jeung peunteun maksimum 80. Sanggeus perlakuan (peunteun posttest), jumlah réspodén angger 25, kalawan skor rata-rata 82,8, simpangan baku 7,73, peunteun minimum 82,8, jeung peunteun maksimum 100. Dina kelas kontrol, saméméh perlakuan (peunteun pretest), aya 27 réspodén valid kalawan skor rata-rata 58,2, simpangan baku 13,5, peunteun minimum 40, jeung peunteun maksimum 80. Sanggeus perlakuan (peunteun posttest), aya 27 réspodén valid kalawan skor rata-rata 77,3, simpangan baku 7,50, peunteun minimum 60, jeung peunteun maksimum 95. Hasil uji t nunjukkeun peunteun t sagede 7.89 kalawan p-value < 0.05, anu hartina kanaekan éta signifikan sacara statistik. Peunteun t itung (7.89) leuwih gedé ti peunteun t tabel (2.045) dina taraf signifikansi 5%, nunjukkeun yén aya bédana anu signifikan antara pretest jeung posttest. Ku kituna tiasa disimpulkeun yén kanaekan kana pamahaman konsép murid ngagunakeun modél Game Based Learning boga pangaruh anu hasil.

Keucap Pamageuh: Game Based Learning, Wordwall, Pamahaman konsep.