

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORLDCALL* PADA MATERI BUMI DAN PERISTIWA ALAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 060934 MEDAN

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060934 Medan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Sementara *Wordwall* adalah sebuah situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan gambar, anagram, penyusunan kata acak, pencarian kata, mengelompokkan kata atau kalimat, dll. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 22 siswa, dan kelas kontrol sebanyak 25 siswa. Instrument dalam penelitian ini adalah tes. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen 78,41 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol 66,20. Adapun hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji T terdapat hasil $T_{hitung} = 5,005 >$ dari $T_{tabel} = 1,679$. Sehingga dapat disimpulkan terima H_1 atau ada pengaruh model pembelajaran *game-based-learning* berbantuan *worldwall* pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan.

Kata Kunci : *Game Based Learning, Wordwall, Hasil Belajar*

***THE INFLUENCE OF GAME-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
WORLDWALL ON EARTH AND NATURAL EVENTS MATERIAL
TOWARDS THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS V
STUDENTS AT SDN 060934 MEDAN***

ABSTRACT

This research was conducted at SDN 060934 Medan with the aim of determining the impact of the Game-Based Learning model assisted by Wordwall on the subject matter of the Earth and natural events on the learning outcomes of class V students. Game-Based Learning is a method of game-based learning that utilizes games as a tool to teach materials. Meanwhile, Wordwall is a website that can be used to create learning media such as quizzes, matching images, anagrams, arranging random words, word searches, grouping words or sentences, etc. The population in this study consisted of 22 students experimental class and 25 students control class. The research instrument used was a test. Based on the research results, the average score of students the experimental class were 78.41, which was higher than the average score of the control class 66.20. The hypothesis test results using the T-test showed a $T_{value} = 5,005 > T_{table} = 1,679$. Thus, it can be concluded that H_1 is accepted, indicating the influence of the Game-Based Learning model assisted by Wordwall on the subject matter of the Earth and natural events on the learning outcomes of class V students at SDN 060934 Medan.

Keywords : Game Based Learning, Wordwall, Learning Outcomes