

**Pengaruh Model pembelajaran gamifikasi berbantuan wordwall terhadap pemahaman konsep pada materi sifat dan perubahan wujud benda di SD Negeri 1 Bubusan.**

**Devi Safitri  
2021143295**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi dengan bantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV SD Negeri 1 Bubusan. Jenis penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design*, dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVB berjumlah 18 siswa. Teknik Analisis data dalam penelitian ini adalah uji-t. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai akhir peserta didik di kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran gamifikasi lebih tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 89,23% yaitu kategori sangat baik dengan nilai akhir rata-rata siswa yang sebelum diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran gamifikasi yaitu sebesar 76,27% yaitu kategori baik. Disamping itu, adanya pengaruh model pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA materi perubahan wujud benda peserta didik dan juga dibuktikan dengan uji *Paired sample t-test* yang memperoleh nilai sig. (2-tailed) bernilai 0,001 . karena nilai 0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik materi perubahan wujud benda SD Negeri 1 Bubusan.

**Kata kunci : Gamifikasi, Pemahaman konsep, IPA**