

ABSTRAK

NURSYAMSI, 2025. Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Inpres Boronguntia, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Amri Amal dan Pembimbing II Anisa.

Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Inpres Boronguntia. Jenis penelitian adalah *pre-experimental* dengan *desain one-group pretest-posttest*. Populasi penelitian mencakup seluruh 156 siswa SD Inpres Boronguntia, dengan sampel 21 siswa kelas V yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes tertulis (25 soal pilihan ganda), lembar observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penerapan model dilaksanakan melalui enam fase sesuai sintaks *Game Based Learning*; (2) Peningkatan signifikan nilai rata-rata dari 60,19 (*pretest*) menjadi 84,57 (*posttest*); (3) Nilai N-Gain 0,63 termasuk kategori sedang; (4) Ketuntasan belajar mencapai 100% ($KKTP \geq 70$). Simpulan penelitian membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan hasil belajar IPAS.

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