**Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi WordwallTerhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewandan Tanaman**

**Tri Yuli Hardeliska Pakpahan**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan

Email :*triyulihardeliskapakpahan@umnaw.ac.id*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengaruh penerapan media pembelajaran *Gamifikasi Wordwall* terhadap hasil belajar tema benda, hewan dan tanaman siswa kelas1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang, 2) peningkatkan hasil belajar tema benda hewan dan tanaman siswa kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang dengan menggunakan media *Gamifikasi Wordwall*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) Subjek penelitian yaitu siswa kelas I SD yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkanya media pembelajaran *gamifikasi wordwall* ditunjukan oleh peningkatan yang terjadi setelah dilakukan nya penelitian. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas 71,1 dari 26 siswa hanya 12 orang siswa atau sekitar 46,1% siswa yang berhasil mencapa standar ketuntasan pada tahap Pra Siklus menjadi nilai rata-rata kelas 73,4 dengan 42,3% siswa tuntas pada siklus I,. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas menjadi 78,4 dengan 65,4% siswa tuntas. Pada siklus III, nilai rata-rata kelas menjadi 85 dengan 84,6% siswa tuntas.

Kata kunci: **media pembelajaran *Gamifikasi Wordwall*, hasil belajar, *classroom action research***

