ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Permainan Kartu Domino Kata Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari,Trenggalek" ini ditulis oleh Novita Eka Safitri, NIM. 12205183143, dosen pembimbing Dr.Hj. St Noer Farida Laela, M.A

Kata Kunci : *Permainan kartu, motivasi belajar, hasil belajar*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi menurun. Pembelajaran Bahasa inggris di SD hanya menekankan kemampuan hafalan peserta didik dalam waktu yang singkat karena tidak adanya media pembelajaran Bahasa inggris yang menyenangkan dalam membantu hafalan peserta didik. Pembelajaran Bahasa inggris yang bermakna untuk anak SD haruslah bersifat gembira dan interaktif, oleh sebab itu media ataupun metode yang di gunakan haruslah interaktif dan menarik minat peserta didik selama proses belajar mengajar Dalam hal ini, peneliti menghubungkan dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari,Trenggalek.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah (1) adakah pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari,Trenggalek? (2) adakah pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari,Trenggalek?

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuntitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental. Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari dengan jumlah keseluruhan kelas sebanyak 2 kelas dan jumlah peserta didik sebanyak 45 peserta didik. Sampel dari penelitian ini adalah kelas 3A dan 3B dengan jumlah peserta didik 3A sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan 3B sebanyak 23 siswa sebagai kelas control. Teknik pengambilan sample menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan test. Uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon dan Mann Whitney.

Hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek menunjukan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan kartu domino kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek. Hasil uji Mann Whitney motivasi belajar menunjukan bahwa nilai Asym. Sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0.05. mengacu pada dasar keputusan yang djadikan acuan diatas , maka H0 ditolak dan Ha diterima (2) Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan permainan kartu domino kata terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3 MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, ini bisa di buktikan dari hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai Asym.Sig (2-tailed) adalah 0.000 atau lebih kecil dari 0.05. maka H0 ditolak dan Ha diterima.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of the Application of the Word Domino Card Game on the Motivation and Learning Achievement of Class 3 Students at MI Hidayatul Mubtadiin, Sukorame, Gandusari, Trenggalek" was written by Novita Eka Safitri, NIM. 12205183143, supervisor Dr.Hj. St. Noer Farida Laela, M.A

Keywords: *card game, learning motivation, learning Achievement*

This research is motivated by the use o learning methods that are still conventional and less attractive which can affect the motivation and learning outcomes of students to decrease. Learning English in elementary schools only emphasizes the memorization ability of students in a short time because there is no fun English learning media to help students memorize. Students can memorize English vocabulary but the memorization does not last long in memory because of the absence of media, learning becomes meaningless and memorization does not last long in students' memories. Meaningful learning of English for elementary school children must be happy and interactive, therefore the media or method used must be interactive and attract students' interest during the teaching and learning process. In this case, the researcher relates the motivation and learning outcomes of grade 3 MI students Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek.

The formulation of the problem in this thesis is (1) is there any effect of the application of the word domino card game on the learning motivation of grade 3 students at MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek? (2) is there any effect of the application of the word domino card game on the learning outcomes of 3rd grade students at MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek?

This research approach uses a quantitative approach with a quasi-experimental type of research. The population used was 3rd grade students of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari with a total of 2 classes and 45 students. The sample of this research is class 3A and 3B with the number of students 3A as many as 22 students as the experimental class and 3B as many as 23 students as the control class.

The results of data analysis and discussion on the effect of the application of the word domino game on the motivation and learning outcomes of grade 3 students at MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek showed that (1) There was a significant effect on the application of the word domino game on the motivation of students. 3rd grade student at MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, Gandusari, Trenggalek. The results of the Mann Whitney test of learning motivation showed that the Asym score. Sig (2-tailed) is 0.000 or less than 0.05. referring to the basis of the decision that is used as a reference above, then H0 is rejected and Ha accepted (2) There is a significant effect in the application of the word domino game on the learning outcomes of 3rd grade students of MI Hidayatul Mubtadiin Sukorame, this can be proven from the results of the Wilcoxon test that has been carried out, it is known that the Asym.Sig (2-tailed) value is 0.000 or less than 0.05. then H0 is rejected and Ha accepted.

الملخص

الصف لطلاب التعلم ومخرجات الدافع على الدومينو بطاقة لعبة كلمة تأثير" بعنوان الرسالة هذه إيكا نوفيتا كتبها "ترينغاليك ، غاندوساري ، سكورامي ، المبتدين هداية ابتدائية مدرسة من الثالث معر٢٢١٠٥٠٨١٣٨٤١٣ الطلاب عدد .سافيتري

التعلم نتائج ، التعلم تحفيز ، الورق ألعاب : **الدالة الكلمات**

والتي جاذبية وأقل تقليدية تزال لا التي التعلم أساليب استخدام خلال من البحث هذا تحفيز يتم في الإنجليزية اللغة تعلم يؤكد .الانخفاض على للطلاب التعلم ونتائج التحفيز على تؤثر أن يمكن تعلم وسائط توجد لا لأنه قصير وقت في الحفظ على الطلاب قدرة على فقط الابتدائية المدارس ولكن الإنجليزية اللغة مفردات حفظ للطلاب يمكن .الحفظ على الطلاب لمساعدة ممتعة إنجليزية الحفظ يدوم ولا معنى بلا التعلم يصبح ، الوسائط غياب بسبب الذاكرة في طويلاً يدوم لا الحفظ الابتدائية المدارس لأطفال الإنجليزية للغة الهادف التعلم يكون أن يجب .الطلاب ذكريات في طويلاً اهتمام وتجذب تفاعلية المستخدمة الطريقة أو الوسائط تكون أن يجب لذلك ، وتفاعليا سعيدا والتعلم التدريس عملية أثناء الطلاب.

الدافع زيادة في فاعلية أكثر دومينو كلمة استخدام هل ، هي الأطروحة هذه في المشكلة صياغة إن سوكورامي المبتدين هداية ابتدائية مدرسة من الثالث الصف لطلاب الإنجليزية اللغة تعلم ونتائج ترينجالك؟ غاندوساري

تم الذين السكان كان .البحث من تجريبي شبه نوع مع كميا نهجا هذا البحث نهج يستخدم غندوساري سكورامي المبتدعين هداية ابتدائية بالمدرسة الثالث الصف طلاب هم استخدامهم مع ب ٣ و أ ٣ فئة هي البحث هذا عينة .طالبا ٥٤ مجموعه وما فصلين من مكون إجمالي بفصل في طالبا ٣٢ إلى يصل بما ب ٣ و التجريبي الفصل في طالبا ٢٢ إلى يصل بما الطلاب٣أ عدد الضابط الفصل.

ونتائج التحفيز على الدومينو لعبة كلمة تطبيق تأثير حول ومناقشتها البيانات تحليل نتائج تظهر وغاندوساري صكورامي المبتدين هداية ابتدائية بالمدرسة الثالث الصف طلاب لدى التعلم التعلم ومخرجات التحفيز على الدومينو لعبة كلمة تطبيق على كبير تأثير هناك (١) أن وترينجالك .ترينجالك ، غاندوساري ، سكورامي المبتدين هداية ابتدائية بالمدرسة الثالث الصف طلاب تساوي (2-tailed)سيج.عاصم درجة أن التعلم لتحفيز ويتني مان اختبار نتائج أظهرت

H0 رفض يتم ، أعلاه كمرجع المستخدم القرار أساس إلى بالإشارة .0.05 من أقل أو 0.000 طلاب تعلم مخرجات على الدومينو لعبة كلمة تطبيق في معنوي تأثير هناك (2) .Ha قبول ويتم اختبار نتائج من ذلك إثبات ويمكن ، صكورامي المبتدين هداية ابتدائية مدرسة الثالث الصف أو 0.000 هي (الطرف-2) Asym.Sig قيمة أن المعروف ومن ، إجراؤه تم الذي ويلكوكسون .Ha قبول يتم ثم .0.05 من أقل