ABSTRAK

Skripsi dengan judul " Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 1 Tulungagung" ini ditulis oleh Nabiilah Qothrun Nada dengan NIM 126205212115. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), UIN SATU Tulungagung, pembimbing Irma Fauziah, M.Pd.

Kata Kunci : Media Game Interaktif Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta lapangan yang menunjukkan sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran. Dimana penggunaan media pembelajaran yang konvensional membuat siswa menjadi kurang aktif. Utamanya mengenai mata pelajaran IPAS yang mempunyai karakteristik mengkaji kegiatan ilmiah dan sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang efektif seperti game interaktif *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah (1) Adakah pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung ? (2) Adakah pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung ? (3) Adakah pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung?.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen Design*, populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 3 kelas dengan total keseluruhan 62 siswa. Teknik sampling adalah *purposive sampling* yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas IV-A yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol serta kelas IV-B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan Uji T-test (Independent T-test dan uji MANOVA).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Adakah pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Hal ini dilihat dari perolehan t_{hitung} sebesar 5,201 dan sig (2 tailed) adalah 0,000, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 5,201 > 2,021 dan sig (2 tailed) 0,000 < 0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Adakah pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Hal ini dilihat dari perolehan t_{hitung} sebesar 6,918 dan sig (2 tailed) adalah 0,000, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 6,918 > 2,021 dan sig (2 tailed) 0,000 < 0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima. (3) Adakah pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV. Dilihat

dari hasil yang diperoleh yaitu 0,000 < 0,05 dan sig (2 tailed) < 0,05, Maka dapat disimpulkan bahwasanya hasil penelitian dimana H_0 ditolak dan H_a diterima, dimana terdapat Pengaruh Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siwa Kelas IV MIN 1 Tulungagung.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Influence of Interactive Wordwall Games on Motivation and Learning Outcomes in the Science Subject of Grade IV Students of MIN 1Tulungagung" was written by Nabiilah Qothrun Nada with NIM 126205212115. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK), Elementary Madrasah Teacher Education Study Program (PGMI), UIN SATU Tulungagung, supervisor Irma Fauziah, M.Pd.

Keywords : Interactive Wordwall Game Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

This research is motivated by field facts that show that most students have low learning motivation, resulting in low learning outcomes. One of the causes is the lack of interaction between teachers and students in learning. Where the use of conventional learning media makes students less active. Especially regarding the subject of science which has the characteristics of studying scientific and social activities, as well as developing critical thinking skills. Therefore, an alternative effective learning media is needed such as interactive wordwall games. This study aims to determine the effect of interactive wordwall game learning media on the motivation and learning outcomes of fourth grade students in science.

The formulation of the problem in this thesis is (1) Is there an influence of interactive wordwall games on learning motivation in the subject of science for grade IV students of MIN 1 Tulungagung? (2) Is there an influence of interactive wordwall games on learning outcomes in the subject of science for grade IV students of MIN 1 Tulungagung? (3) Is there an influence of interactive wordwall games on motivation and learning outcomes in the subject of science for grade IV students of MIN 1 Tulungagung?

This study uses quantitative research with the type of *Quasi Experiment Design* research, The population in this study was all fourth grade students consisting of three classes with a total of 62 students. The sampling technique is purposive sampling used in this study, namely class IV-A totaling 22 students as the control class and class IV-B totaling 20 students as the experimental class. The data analysis technique used in this study is the prerequisite test using the normality and homogeneity tests. While the hypothesis test uses the T-test (Independent T-test and MANOVA test).

The results of this study indicate that (1) Is there an influence of interactive wordwall games on the learning motivation of fourth grade students? This can be seen from the t-count of 5.201 and sig (2 tailed) is 0.000, because t-count > t-table or 5.201 > 2.021 and sig (2 tailed) 0.000 < 0.05 H0 is rejected and Ha is accepted. (2) Is there an influence of interactive wordwall games on the learning outcomes of fourth grade students? This can be seen from the t-count of 6.918 and sig (2 tailed) is 0.000, because t-count > t-table or 6.918 > 2.021 and sig (2 tailed) 0.000 < 0.05 H_0 is rejected and Ha is accepted. (3) Is there an influence of interactive wordwall games on the motivation and learning outcomes of fourth grade students? Judging from the results obtained, namely 0.000 < 0.05 and sig (2 tailed) < 0.05, it can be concluded that the results of

the study where H0 is rejected and Ha is accepted, where there is an Influence of the Interactive Wordwall Game on Motivation and Learning Outcomes in the Science Subject of Class IV Students at MIN 1 Tulungagung.

خلاصة

البحث العلمي بعنوان "تأثير لعبة وورد وول التفاعلية على الدافع ونتائج التعلم في مادة العلوم الطبيعية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج" كتبتها نبيلة قطر الندى، رقم القيد ١٢٦٢٠٥٢١٢١١٥. كلية التربية وعلوم التدريس، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت إشراف إرما فوزية، الماجستير

الكلمات المفتاحية: وسائل لعبة وورد وول التفاعلية، الدافع للتعلم، نتائج التعلم.

خلفية هذا البحث مستندة على الحقائق الميدانية التي تشير إلى أن معظم الطلاب لديهم دافع منخفض للتعلم، مما يؤدي إلى انخفاض نتائج التعلم. أحد الأسباب هو عدم وجود تفاعل بين المعلمين والطلاب في عملية التعلم. استخدام وسائل التعلم التقليدية يجعل الطلاب أقل نشاطا. وخاصة في مواضيع العلوم الطبيعية والاجتماعية والتي تتميز بخصائص دراسة الأنشطة العلمية والاجتماعية، بالإضافة إلى تنمية مهارات التفكير الناقد._ لذلك، هناك حاجة إلى وسا ئل تعليمية بديلة فعالة مثل لعبة وورد وول التفاعلية. يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير وسائل التعلم لعبة وورد وول التفاعلية على الدافع ونتائج التعلم في مواضيع العلوم الطبيعية والاجتماعية لطلاب الصف الرابع.

مسائل البحث في هذه الرسالة هي: (١) هل هناك تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على دافع التعلم في مادة العلوم الطبيعية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج؟ (٢) هل هناك تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على نتائج التعلم في مادة العلوم الطبيعية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج؟ (٣) هل هناك تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على دافع التعلم ونتائجه في مادة العلوم الطبيعية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج؟

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي مع نوع البحث شبه التجريبي، تكون مجتمع البحث من جميع طلاب الصف الرابع الابتدائي موزعين على ثلاث فصول بإجمالي ٦٢ طالبًا. أسلوب أخذ العينات المستخدم هو العينة الهادفة حيث تم اختيار الفصل الرابع-أ الذي يضم ٢٢ طالبا كفصل ضابط والفصل الرابع-ب الذي يضم ٢٠ طالبا كفصل تجريبي. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي اختبار المتطلبات الأساسية باستخدام اختبار الحالة الطبيعية والتجانس. أما اختبار الفرضيات فيستخدم اختبار-ت (اختبار-ت المستقل واختبار مانوفا).

نتائج هذا البحث تشير إلى: (١) وجود تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على دافع التعلم لطلاب الصف الرابع. ويتضح ذلك من خلال قيمة ت المحسوبة التي بلغت ٥,٢٠١ والدلالة (ثنائية الذيل) هي ٠,٠٠٠، وحيث أن ت المحسوبة > ت الجدولية أو ٥,٢٠١ > ٢,٠٢١ والدلالة (ثنائية الذيل) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ فإن الفرضية الصفرية مرفوضة والفرضية البديلة مقبولة. (٢) وجود تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على نتائج التعلم لطلاب الصف الرابع. ويتضح ذلك من خلال قيمة ت المحسوبة التي بلغت ٦,٩١٨ والدلالة (ثنائية الذيل) هي ٠,٠٠٠، وحيث أن ت المحسوبة > ت الجدولية أو ٦,٩١٨ > ٢,٠٢١ والدلالة (ثنائية الذيل) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ فإن الفرضية الصفرية مرفوضة والفرضية

البديلة مقبولة. (٣) وجود تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على دافع التعلم ونتائجه لطلاب الصف الرابع. يتضح ذلك من النتائج المحصلة وهي ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ والدلالة (ثنائية الذيل) < ٠,٠٥، لذا يمكن استنتاج أن نتائج البحث تشير إلى رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، حيث يوجد تأثير للعبة وورد وول التفاعلية على دافع التعلم ونتائجه في مادة العلوم الطبيعية لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أجونج