

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xviii
خلاصة.....	xx
DAFTAR ISI	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Hipotesis Penelitian	11
F. Kegunaan Penelitian	12
G. Penegasan Istilah.....	13
H. Sistematika Pembahasan	17

BAB II LANDASAN TEORI	20
A. Deskripsi Teori.....	20
1. Media Pembelajaran	20
2. Wordwall	26
3. Motivasi Belajar.....	36
4. Hasil Belajar.....	42
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)....	47
B. Penelitian Terdahulu.....	50
C. Kerangka Berpikir Penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Rancangan Penelitian	59
1. Pendekatan Penelitian	59
2. Jenis Penelitian	59
B. Variabel Penelitian	60
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	62
D. Kisi-Kisi Instrumen.....	64
E. Instrumen Penelitian.....	66
F. Data dan Sumber Data	70
G. Teknik Pengumpulan Data	71
H. Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENELITIAN	83
A. Deskripsi Data	83
B. Analisis Data	85
1. Uji Instrumen.....	85
2. Uji Prasyarat.....	96
3. Uji Hipotesis	102
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian	110
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 1 Tulungagung	112
B. Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 1 Tulungagung	117

C. Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 1 Tulungagung	123
BAB VI PENUTUP	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR RUJUKAN.....	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN	136