

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad 21 ditandai dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹ Khususnya teknologi informasi dan komunikasi mendorong pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun karena teknologi berperan dalam mengubah dan mengembangkan dunia pendidikan.²

Peran teknologi semakin terasa diberbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Teknologi membantu memudahkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.³ Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan membuat peserta didik merasa lebih nyaman dan tidak lagi terkesan jenuh atau monoton karena kemajuan teknologi membuat penyampaian informasi terkesan lebih variatif dan modern. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena media berperan sebagai

¹ Dyanti Mahrunnisya, "Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21," *JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 2, no. 1 (February 28, 2023): 101–9, <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol2.Iss1.598>.

² Hafidz Rosyidiana, *Penggunaan Media Lingkungan Alam Sekitar Sekolah Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V(Lima) di MI Ma'arif Mayak Ponorogo*, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2017.

³ Alfina Lailan, "PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN," n.d.

perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.⁴ Media pembelajaran dapat berupa materi edukasi, alat stimulus, gambar, animasi, audio, atau media lain yang berbasis digital.⁵ Yang berperan sebagai faktor yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.⁶ Dengan perkembangan teknologi media pembelajaran dari yang pertama kali menggunakan buku dan sekarang sudah memiliki berbagai variasi maka media dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan kepada siswa untuk menyesuaikan dengan gaya belajarnya. Dengan demikian guru dituntut untuk dapat memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MIN 1 Tulungagung bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut terletak pada kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pada saat melakukan proses pembelajaran IPAS. Dalam proses belajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media atau alat peraga lainnya. Selama proses

⁴ Duta Cendikia Amatullah and Joko Sutrisno Ab, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022" 15, no. 1 (2022).

⁵ M.Rudy Sumiharsono, MM, *Media Pembelajaran* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017), hlm.11.

⁶ Fitria Sartika, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah," *Humanika* 20, no. 2 (November 10, 2020): 115–28, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>.

pembelajaran berlangsung siswa kurang terlibat dalam proses seperti, kurang antusias mendengarkan penjelasan guru, kurang aktifnya bertanya, kurang tanggap terhadap pertanyaan guru, kemudian suasana belajar yang kurang menyenangkan siswa terlihat bosan dalam kelas, malas dalam mengikuti proses pembelajaran, serta ada juga yang terlihat serius mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut tidak mampu menjawab dengan benar. Hal-hal tersebut menunjukkan siswa bahwa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Sebagian besar pendidik belum banyak menerapkan media pembelajaran interaktif, seperti media digital berbasis *game* edukatif menggunakan aplikasi *wordwall*, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Kondisi ini berkontribusi terhadap kesulitan peserta didik dalam mempertahankan motivasi belajar mereka. Akibatnya, sebagian peserta didik menunjukkan hasil belajar yang belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) hal tersebut berdampak pada pemahaman siswa sehingga motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Menurut Permana dalam Sijabat kurangnya inovasi dari para pendidik dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi faktor utama yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar dari peserta didik.⁷

⁷ Melisa Pratiwi Sijabat et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (June 15, 2024): 2562–72, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>.

Pendidikan dapat mencapai keberhasilan bila motivasi belajar peserta didik tinggi. Pendidik dapat diibaratkan sebagai fasilitator, yang bertanggung jawab atas kemajuan peserta didik dalam proses belajar mengajar berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Pendidik memegang peranan penting dalam proses belajar peserta didik dan berupaya untuk mewujudkan perubahan sikap serta perilaku. Tidak hanya proses belajar mengajar yang dilakukan pendidik akan tetapi pendidik juga harus memiliki inovasi agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran.

Motivasi adalah elemen penting yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan keingintahuan dan semangat belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar).⁸ Ada tidaknya keinginan belajar seorang peserta didik mempunyai pengaruh yang besar terhadap berhasil tidaknya belajar seorang peserta didik.

Pembelajaran yang sukses terjadi ketika peserta didik termotivasi dan terdorong untuk belajar. Motivasi sangat penting dalam belajar karena merupakan tolak ukur berhasil atau tidaknya hasil belajar seorang peserta

⁸ sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021.

didik. Dipercayai bahwa sulit mencapai pembelajaran tanpa adanya keinginan untuk belajar, karena tanpa adanya keinginan untuk belajar maka kegiatan belajar tidak dapat terlaksana dengan baik. Dalam pembelajaran, motivasi dapat menjadi tenaga pendorong peserta didik untuk memaksimalkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya untuk mewujudkan tujuan belajar.⁹ Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik harus terus diperkuat agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan berkualitas.

Hasil belajar ialah kemahiran yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengajaran dari pendidik. Hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari upaya akademis yang dilakukan melalui tugas, partisipasi dikelas dan ujian.¹⁰ Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dicapai melalui usaha sadar yang dilakukan secara berurut dan mengarah pada perubahan positif yang kemudian dikenal sebagai proses belajar. Proses belajar diakhir merupakan perolehan dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang terkumpul merupakan hasil dari interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Pendidik mengevaluasi hasil belajar sebagai tahap akhir dalam proses pengajaran. Rendahnya hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya indikasi rendahnya motivasi dan kinerja belajar peserta didik serta kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Pendidik perlu merefleksi diri dalam mengetahui

⁹ Nurfaliza and Nur Eka Kusuma Hindrasti, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring," *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (March 19, 2021): 96, <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.96-107>.

¹⁰ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," 2020.

mengapa hasil belajar peserta didik tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Peneliti akan merancang proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital berupa game interaktif berupa aplikasi *wordwall*. Penelitian tentang game interaktif *wordwall* pernah diteliti oleh beberapa peneliti, salah satunya yaitu dilakukan oleh Nurul Awalyah, dkk (2024) dalam Jurnal Pendidikan Matematika Volume 5, Nomor 1, Maret 2024 dengan judul “ Pengaruh game interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe” yaitu berfokus pada pengaruh media pembelajaran *wordwall*, persamaan penelitian dengan yang akan diteliti adalah yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan jenis penelitian kuantitatif. Perbedaannya yaitu mata pelajaran sebelumnya adalah Matematika sedangkan fokus mata pelajaran yang akan diteliti adalah IPAS.

Menurut Lestari dalam Dotutinggi *wordwall* merupakan situs web yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang didesain untuk menjadi alat penilaian dan evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik.¹¹ Media ini dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui gadget dan laptop masing-masing, memungkinkan mereka untuk berlomba mencapai prestasi terbaik dan meningkatkan motivasi belajar.

¹¹ Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat, “Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah” 03 (2023).

Wordwall ialah alat interaktif yang mudah digunakan dan mampu membantu peserta didik meningkatkan minat serta motivasi mereka. Selain praktis dan ekonomis dalam penggunaannya, media ini menyediakan berbagai pilihan untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Media yang bervariasi dan menarik akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.¹² Hal yang sama di kemukakan oleh Arimbawa dalam Gunawan media wordwall merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Game dimainkan untuk hiburan dan kesenangan, namun juga bisa digunakan sebagai alat latihan, pendidikan, dan simulasi. Bermain game dapat melatih kemampuan berpikir dan keterampilan otak dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang ada di dalamnya.¹³ Oleh sebab itu, diperlukan pembuatan permainan pendidikan yang mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MIN 1 Tulungagung diketahui bahwa pendidik belum banyak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran IPAS masih bersifat

¹² Siti Faizatun Nissa and Novida Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (July 21, 2021): 2854–60, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.

¹³ Annisa Savira and Rudy Gunawan, "Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (June 17, 2022): 5453–60, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.

konvensional, dominan menggunakan metode yang pembelajarannya masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) selama proses pembelajaran hanya menggunakan buku dalam menyampaikan materi. Hal ini mengakibatkan peserta didik tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Peserta didik merasakan kesulitan belajar akibat dari kondisi tersebut. Diperlukan kelas yang kondusif agar peserta didik termotivasi belajar mata pelajaran IPAS. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik maka pendidik perlu menggunakan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS yang berguna untuk membantu pendidik dalam proses belajar mengajar yang efektif. Tentunya juga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga mengubah suasana proses belajar dimana peserta didik lebih tertarik dan aktif untuk mengikuti pembelajaran.

Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta didik. Peneliti tertarik pada penggunaan website Wordwall yang merupakan platform pembelajaran interaktif yang mudah digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT(*information technology*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti memberi judul **“Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan**

Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 1 Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di MIN 1 Tulungagung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang belum variatif dalam metode dan media yang mengakibatkan peserta didik mudah bosan.
- b. Pendidik belum banyak yang menerapkan media interaktif seperti media berbasis digital berupa *game* interaktif berupa aplikasi *wordwall*.
- c. Peserta didik kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajarnya.
- d. Sebagian peserta didik memiliki hasil belajar yang belum memenuhi SKM.

2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar peneliti lebih efektif, efisien dan terarah. Penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

- a. Penerapan media interaktif *wordwall* dalam pembelajaran.
- b. Motivasi belajar kelas IV MIN 1 Tulungagung.
- c. Hasil belajar kelas IV MIN 1 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini sebagai berikut :

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?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung .
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian, yang biasanya disajikan dalam bentuk kalimat pernyataan.¹⁴ Hipotesis dijelaskan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris, yang menyatakan hubungan apa yang ingin dipelajari.¹⁵

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan kebenaran yang bersifat sementara dan kebenarannya dibuktikan berdasarkan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)
 - a. Ada pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
 - b. Ada pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
 - c. Ada pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.

¹⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: ALFABETA, 2022), hlm.99.

¹⁵ Rifa'i Abubakar, Pengantar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm.40.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
- b. Tidak ada pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
- c. Tidak ada pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritik

- a. Dapat memberikan masukan pada teori yang berhubungan dengan pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
- b. Dapat memperluas pengetahuan bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV MIN 1 Tulungagung.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi tambahan untuk mendukung tercapainya proses evaluasi pembelajaran di sekolah yang lebih baik agar siswa memiliki motivasi dan hasil dalam belajar.

b. Bagi Pendidik

Sebagai bahan informasi untuk mengevaluasi media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Melatih peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar serta memberikan hasil belajar yang maksimal.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan tentang media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV MIN 1 Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini diberikan guna untuk menghindari pembahasan yang meluas dan menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Interaktif

Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 1 Tulungagung”.

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang berperan penting yang digunakan dalam penyampaian pesan pembelajaran.¹⁶ Media pembelajaran berbasis digital ini digunakan untuk evaluasi sebagai sarana atau alat yang menggunakan teknologi digital guna membantu proses penilaian hasil belajar peserta didik, baik melalui kuis interaktif, tes online, maupun aplikasi penilaian lainnya, yang memungkinkan guru untuk memantau perkembangan belajar secara lebih efektif dan efisien.¹⁷

b. *Wordwall*

Wordwall adalah salah satu aplikasi *game* edukasi yang saat ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁸ Aplikasi *wordwall* diciptakan sebagai permainan edukasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, dapat dianggap sebagai kombinasi belajar dan bermain karena fitur-fitur yang tersedia di dalamnya berupa template permainan. *Wordwall* adalah sebuah media

¹⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA, 2013), hlm.4.

¹⁷ Ainatul Mardhiyah, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM,” *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (January 25, 2023): 481–88, <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.

¹⁸ Linda Nur Zakiyah and Rarasaning Satianingsih, “Pengaruh Game Edukasi Berbasis Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2 (2024).

pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan kata, yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik.¹⁹

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul di dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dari luar diri individu (motivasi ekstrinsik) yang mempengaruhi semangat, ketekunan, dan arah perilaku belajar seseorang, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar untuk mencapai tujuan akademik.²⁰

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku pengetahuan, dan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui penilaian dan evaluasi. Hasil belajar yang optimal dapat menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan efektif dan efisien yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.²¹

¹⁹ I Gusti Putu Agung Arimbawa, "Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi," August 31, 2021, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5244716>.

²⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm.3.

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Surakarta: Pustaka Belajar, 2021), hlm.54.

e. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).²² IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Yang mempelajari tentang alam, pastinya juga dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif.²³

2. Penegasan Operasional

a. Media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, digunakan untuk memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik. *Game* interaktif *wordwall* disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif yang dipersiapkan oleh pendidik, serta dilengkapi dengan template sebagai usaha untuk memberikan kesan pembelajaran yang menarik kepada peserta didik . Kuis ini akan dikerjakan peserta didik secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif mereka melalui pemanfaatan *gadget* yang dimiliki oleh setiap kelompok guna mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan.

b. Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan yang timbul dari dalam atau luar individu untuk melakukan kegiatan belajar.

²² Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm.33.

²³ Suhelayanti et al., hlm.30.

Motivasi merupakan faktor pendukung yang kuat dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya motivasi dalam diri peserta didik, mereka akan menunjukkan keaktifan dan semangat yang tinggi dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

- c. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari seseorang mengikuti pembelajaran dengan model pengelompokan. Pendidik juga mengamati terkait perubahan yang dialami oleh peserta didik ke arah lebih baik atau sebaliknya yaitu perlu bimbingan tambahan.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dirancang untuk mempermudah penulisan dalam bidang tersebut, sehingga menghasilkan hasil akhir yang komprehensif dan sistematis serta berkembang. Saling berhubungan menjadi satu komponen dan juga saling menyempurnakan satu sama lain. Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian : bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

1. Bagian awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, Persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak, daftar isi.

2. Bagian inti

Adapun bagian inti meliputi :

Bab I : Pendahuluan

Bab I pendahuluan terdiri atas : a) latar belakang, b) identifikasi dan batasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) Hipotesis Penelitian, f) Kegunaan Penelitian, g) Penegasan istilah, dan h) Sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan Teori

Landasan teori terdiri dari : a) Deskripsi teori, b) Penelitian terdahulu, c) Kerangka Berfikir Penelitian.

Bab III : Metode Penelitian

Metode penelitian, terdiri dari : a) Rancangan penelitian, b) Variabel penelitian, c) Populasi dan sampel penelitian, d) Kisi-kisi Instrumen, e) Instrumen penelitian, f) Data dan sumber data, i) Teknik pengumpulan data, j) Analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari: a) Deskripsi Data b) Analisis Data dan, c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB V : Pembahasan

Terdiri dari : a) Pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa di MIN 1 Tulungagung, b) Pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di MIN 1 Tulungagung,

c) Pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MIN 1 Tulungagung.

Bab VI : Penutup

Bab penutup berisi tentang kesimpulan, saran-saran, Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini memuat : a) Daftar Rujukan b) Lampiran dan c) Daftar Riwayat Hidup