ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Website *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar" ditulis oleh Marshanda Nur Febria Anggrahati, NIM. 126204211047, dengan pembimbing Dra. Hj. Umy Zahroh, M. Kes., Ph.D.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Game Based Learning, Website Wordwall, Motivasi Belajar Matematika

Penelitian ini dilatar belakangi oleh metode pembelajaran matematika yang digunakan para pendidik masih konvensional dan rendahnya motivasi belajar siswa terutama dalam mata pelajaran matematika, sehingga terciptanya pembelajaran yang kurang efektif, monoton, dan membosankan. Hal ini akan mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa. Dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, maka guru perlu menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yaitu model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau game yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Permainan yang digunakan bisa berupa permainan digital maupun non-digital. Salah satu permainan digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah game *Wordwall* yang berbasis website. Model ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan efektif serta berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar. (2) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi experiment design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive random sampling* dengan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Analisis data hasil penelitian ini diuji dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji t-test Independent dan untuk mengukur besar pengaruh dengan menggunakan Uji *Cohen's Effect Size*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Model *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar. (2) Model *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar memiliki pengaruh sebesar 0.8 sehingga memiliki presentase 79% yang termasuk dalam kategori tinggi.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the Wordwall Website-Assisted Game Based Learning Model on the Motivation of Mathematics Learning for Grade VIII MTsN 2 Blitar City Students" was written by Marshanda Nur Febria Anggrahati, NIM. 126204211047, with the supervisor Dra. Hj. Umy Zahroh, M. Kes., Ph.D.

Keywords: Model of Learning, Game Based Learning, Website Wordwall, Motivation to Learn Mathematics

This research is based on the fact that the mathematics learning methods used by educators are still conventional and the low motivation of students to learn, especially in mathematics subjects, resulting in the creation of less effective, monotonous, and boring learning. This will affect students' motivation to learn mathematics. In an effort to increase student learning motivation, teachers need to implement innovative and creative learning, namely the Game Based Learning (GBL) learning model. The Game Based Learning (GBL) learning model is a learning model that utilizes games or games designed to support the learning process. The games used can be in the form of digital or non-digital games. One of the digital games that can be used in the learning process is the website-based Wordwall game. This model can create an active and effective learning atmosphere and has the potential to increase student engagement and motivation to learn.

The objectives of this study are: (1) to determine the influence of the Game Based Learning model assisted by the Wordwall website on the motivation of mathematics learning of grade VIII students in MTsN 2 Blitar City. (2) to find out how much the Game Based Learning learning model assisted by the Wordwall website has influenced the motivation of mathematics learning of grade VIII MTsN 2 students in Blitar City.

This study uses a quantitative approach of quasi experiment design. The population in this study is all classes VIII MTsN 2 Blitar City. The sampling technique used in this study is a simple random sampling technique with class VIII B as the control class and class VIII C as the experimental class. In this study, the data collection techniques used were questionnaires and documentation. The data analysis of the results of this study was tested using the normality test and the homogeneity test as a prerequisite test. Meanwhile, the hypothesis test uses the Independent t-test and to measure the magnitude of the influence using the Cohen's Effect Size Test

The results of this study show that: (1) The Game Based Learning learning model assisted by the Wordwall website has an effect on the motivation to learn mathematics of grade VIII MTsN 2 students in Blitar City. (2) The Game Based Learning learning model assisted by the Wordwall website on the motivation to learn mathematics of grade VIII MTsN 2 students in Blitar City has an influence of 0.8 so that it has a percentage of 79% which is included in the high category.

الملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة موقع ورد وال على دافع تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميه الحكوميه الثاني بمدينة بليتار " كتبها مارشاندا نور فيبريا أنغراهاني ، رقم دفتر القيد: ١٢٦٢٠٤٢١١٠٤٧ ، مع المشرف دكتورة. أومي زهرة، ماجستير في الصحة.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم القائم على الألعاب ، موقع ورد وال ، الدافع لتعلم الرياضيات

يعتمد هذا البحث على حقيقة أن طرق تعلم الرياضيات التي يستخدمها المعلمون لا تزال تقليدية وأن الدافع المنخفض للطلاب للتعلم ، خاصة في مواد الرياضيات ، مما يؤدي إلى خلق تعلم أقل فعالية ورتيبة ومملة. سيؤثر هذا على دافع الطلاب لتعلم الرياضيات. في محاولة لزيادة تحفيز تعلم الطلاب ، يحتاج المعلمون إلى تنفيذ التعلم المبتكر والإبداعي ، وهو نموذج التعلم القائم على الألعاب. نموذج التعلم القائم على الألعاب هو نموذج تعليمي يستخدم ألعابا أو ألعابا مصممة لدعم عملية التعلم. يمكن أن تكون الألعاب المستخدمة في شكل ألعاب رقمية أو غير رقمية. واحدة من الألعاب الرقمية التي يمكن استخدامها في عملية التعلم هي لعبة ورد وال المستندة إلى موقع الويب. يمكن لهذا النموذج أن يخلق جوا تعليميا نشطا وفعالا ولديه القدرة على زيادة مشاركة الطلاب وتحفيزهم للتعلم.

أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة موقع ورد وال على دافع تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميه الحكوميه الثاني بمدينة بليتار . (٢) لمعرفة مدى تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة موقع ورد وال على دوافع تعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميه الحكوميه الثاني مدينة بليتار.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا لتصميم شبه التجربة. السكان في هذه الدراسة هم جميع الفئات الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميه الحكوميه الثاني بمدينة بليتار . تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذه الدراسة هي تقنية أخذ عينات عشوائية بسيطة مع الفئة الثامنة ب كفئة ضابطة والفئة الثامنة ج كفئة تجريبية. في هذه الدراسة، كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات والتوثيق. تم اختبار تحليل بيانات نتائج هذه الدراسة باستخدام اختبار الطبيعة واختبار التجانس كاختبار متطلب أساسي. وفي الوقت نفسه ، يستخدم اختبار الفرضية اختبار t المستقل ولقياس حجم التأثير باستخدام اختبار حجم تأثير كوهين

تظهر هذه الدراسة أن: (١) نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة موقع ورد وال له تأثير على الدافع لتعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميه الحكوميه الثاني مدينة بليتار. (٢) نموذج التعلم القائم على الألعاب بمساعدة موقع ورد وال على الدافع لتعلم الرياضيات لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلاميه الحكوميه الثاني مدينة بليتار له تأثير ٠,٨ بحيث يكون له نسبة ٧٩٪والتي يتم تضمينها في الفئة العا