ABSTRAK

Skripsi dengan judul *"*Pengaruh Game Digital Interaktif Berbasis Website Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung" ditulis oleh Jibrila Najwa Al-zamzami, NIM. 126204211040 Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Dra. Umy Zahroh, M.Kes., Ph.D.

Kata Kunci : Game Digital Interaktif*, Website Wordwall,* Motivasi belajar, Hasil belajar, Matematika

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh keluhan dari guru di SMPN 1 Ngunut Tulungagung bahwa motivasi peserta didik menurun karena sebagian besar pendidik masih menggunakan pembelajaran dengan model konvensional yang monoton. Dengan kemajuan teknologi saat ini, seharusnya pendidik mampu memaanfaatkan teknologi dan menerapkannya di kelas supaya peserta didik lebih termotivasi dan hasil akademik meningkat. Salah satu teknologi yang dapat menjadi solusi adalah game digital interaktif berbasis *website Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar matematika.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan game digital interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi pesera didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Tulungagung. 2) Untuk mengetahui pengaruh game digital interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap hasil belajar pesera didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Tulungagung. 3) Untuk mengetahui pengaruh game digital interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Tulungagung.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini *Quasi Eksperimental Design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Tulungagung. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian adalah *Purposive sampling* dengan kelas VII B sebagai kelas eksperimen (36 peserta didik) dan kelas VII A sebagai kelas kontrol (36 peserta didik). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes, analisis data menggunakan uji t dan MANOVA.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh dari penggunaan game digital interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung dengan nilai signifikansi sebesar 0,014. 2) Ada pengaruh penggunaan game digital interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. 3) Ada pengaruh penggunaan game digital interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

ABSTRACT

Thesis with the title ″The Effect of Interactive Digital Games Based on Wordwall Websites on Motivation and Learning Outcomes of Mathematics Class VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung" written by Jibrila Najwa Al-zamzami, NIM. 126204211040 Department of Tadris Mathematics, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, which is guided by Dra. Umy Zahroh, M.Kes., Ph.D.

Keywords: Interactive Digital Games*, Wordwall Websites,* Learning motivation, Learning outcomes and Mathematics

This research is based on a lack of by the lack of learning motivation, which has led to low learning outcomes among students in mathematics. This is due to complaints from teachers at SMPN 1 Ngunut Tulungagung that students' motivation has decreased because most educators still use conventional, monotonous teaching methods. With the advancement of technology today, educators should be able to utilize technology and apply it in the classroom to motivate students and improve academic outcomes. One technology that can be a solution is the interactive digital game based on the Wordwall website as a learning tool to increase student motivation in learning mathematics.

The objectives of this study are: 1) To determine the effect of using the interactive digital game based on the Wordwall website on the motivation of seventh-grade students at SMPN 1 Ngunut, Tulungagung. 2) To determine the effect of the interactive digital game Wordwall on the learning outcomes of seventh-grade students at SMPN 1 Ngunut, Tulungagung. 3) To determine the effect of the interactive digital game Wordwall on the motivation and learning outcomes of seventh-grade students at SMPN 1 Ngunut, Tulungagung.

The research approach used is a quantitative approach. This type of research *is* Quasi Experimental Design. The population in this study is grade VII students of SMPN 1 Ngunut, Tulungagung. The sampling technique used in the study was purposive sampling with class VII B as the experimental class (36 students) and class VII A as the control class (36 students). The data collection techniques used were questionnaires and tests, data analysis using t-tests and MANOVA.

The results of this study indicate that: 1) There is an effect of using the interactive digital game based on the Wordwall website on the learning motivation of seventh-grade students at SMPN 1 Ngunut Tulungagung with a significance value of 0.014. 2) There is an effect of using the interactive digital game based on the Wordwall website on the learning motivation of seventh-grade students at SMPN 1 Ngunut Tulungagung with a significance value of 0.000. 3) There is an effect of using the interactive digital game based on the Wordwall website on the learning motivation of seventh-grade students at SMPN 1 Ngunut Tulungagung with a significance value of 0.000.

الملخص

على الدافعية ونواتج التعلم في مادة Wordwall أطروحة بعنوان "تأثير الألعاب الرقمية التفاعلية المبنية على مواقع الرياضيات في المدرسة الثانوية 1 نغونوت تولونغاغونغ" من تأليف د .جبريل نجوى الزمزمي، رقم هوية الطالب ١٢٦٢٠٤٢١١٠٤٠ قسم الرياضيات تدريس الرياضيات، كلية التربية وعلوم المعلمين، جامعة سيد علي رحمة الله تولونجاجونج، والتي تديرها د .أومي زهروه، ماجستير في الرياضيات، دكتوراه

الكلمات المفتاحية :الألعاب الرقمية التفاعلية ومواقع Wordwall ونتائج التعلم والدافعية والإلكترونية.

يستند هذا البحث إلى نقص الدافعية للتعلم وانخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب في مواد الرياضيات .ويرجع ذلك إلى افتراض الطلاب أن مادة الرياضيات مادة صعبة وتجعلهم مرهقين .مع التقدم التكنولوجي اليوم، حولت العديد من الألعاب الرقمية تركيز الطلاب إلى التعلم .لذا تريد الباحثة تغيير وظيفة الألعاب الرقمية من توفير الإلهاء في السابق إلى حل لجعل الطلاب أكثر اهتمامًا بالتعلم والسماح للتعلم بأن يكون أكثر متعة.

أهداف هذه الدراسة هي 1 (تحديد تأثير استخدام الألعاب الرقمية التفاعلية القائمة على موقع Wordwall على تحفيز طلاب المدرسة الثانوية 1 نغونوت، تولونغاغونغ .2 (تحديد تأثير الألعاب الرقمية التفاعلية القائمة على موقع Wordwall على نواتج التعلم لدى طلاب المدرسة الثانوية 1 نغونوت في تولونجاجونجتونج .3 (تحديد تأثير الألعاب الرقمية التفاعلية المستندة إلى موقع Wordwall ، على شبكة الإنترنت على الدافعية ونتائج التعلم لطلاب المدرسة الثانوية 1 نغونوت تولونجاجونجونج

منهج البحث المستخدم هو منهج كمي .هذا النوع من البحث هو التصميم شبه التجريبي .مجتمع الدراسة في هذه الدراسة هو طلاب الصف السابع في مدرسة المدرسة الثانوية 1 نغونوت في تولونجاجونج .كانت تقنية أخذ العينات المستخدمة في الدراسة هي أخذ عينات عشوائية بسيطة مع الفصل السابع باء كصف تجريبي)36 طالبًا (والفصل السابع أ كصف ضابطة وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات، وتحليل البيانات باستخدام اختبارات .(طالبًا 36) التاء و مانوفا.

أظهرت نتائج هذه الدراسة ما يلي 1 (هناك تأثير لاستخدام الألعاب الرقمية التفاعلية المستندة إلى موقع Wordwall على دافعية التعلم لدى الطلاب في المدرسة الثانوية 1 نغونوت، تولونغاغونغ بقيمة دلالة 0.014 .2 (هناك تأثير لاستخدام الألعاب الرقمية التفاعلية المستندة إلى موقع Wordwall 1 على دافعية التعلم لدى الطلاب في المدرسة الثانوية 1 نغونوت تولونغاغونغ بقيمة دلالة 0.000 .3 (هناك تأثير لاستخدام الألعاب الرقمية التفاعلية المستندة إلى موقع Wordwall 0.000 على دافعية التعلم لدى الطلاب في المدرسة الثانوية 1 نغونوت تولونغاغونغ بقيمة دلالة