ABSTRACK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Ajar Permainan Jengata Terhadap motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung" ini ditulis oleh Annisa Syufi Maharani, NIM 126205211014, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Dr. Moh. Arif, M. Pd.

Kata Kunci: Media Ajar, Permainan Jenga, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena kurang optimalnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika karena sudut pandang siswa terkait pembelajaran matematika yang sulit dan menegangkan yang membuat siswa kurang focus dan termotivasi saat belajar di kelas serta pembelajaran matematika yang tidak hanya teori namun harus sering melakukan latihan-latihan soal dimana siswa kebanyakan malas dan bosan ketika dihadapkan soal matematika, siswa sudah terpengaruh bahwa matematika sulit dan bosan harus menghitung, sehingga akan berpengaruh juga pada hasil belajar siswa dan juga disebabkan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan secara pasif. Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah: 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap motivasi belajar siswa kelas III; 2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap hasil belajar siswa kelas III; 3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana 1) pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata (jenga matematika) terhadap motivasi siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran; 2) pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata (jenga matematika) terhadap hasi belajar siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran; 3) pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata (jenga matematika) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

Metode penelitian dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy experiment* dengan penggunaan pretest dan posttest. Variabel bebas dalam penilitian ini berupa media ajar permainan jengata, variabel terikat berupa motivasi dan hasil belajar. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan simple random sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran sebanyak 73 siswa. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen berjumlah 35 siswa dan kelas III B sebagai kelas kontrol sebanyak 38 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi, dokumentasi. Analisi data menggunakan uji

normalitas dan homogenitas, uji T-*test* (*Independent sampling T-test*) dan uji Manova.

Hasil penelitian ini menunjukan 1) Terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap motivasi belajar siswa kelas III dengan nilai *sig*. 0,013 < 0,05; 2) terdapat pengaruh pengunaan media ajar permainan jengata terhadap hasil belajar siswa kelas III dengan nilai *sig*. 0,000 < 0,05; 3) terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III dengan nilai *sig*. 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media ajar permainan jengata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III

ABSTRACK

The thesis entitled "The Effect of Using Jengata Game Teaching Media on Motivation and Learning Outcomes of Class III Students of MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung" was written by Annisa Syufi Maharani, NIM 126205211014, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK) Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung, supervised by Dr. Moh. Arif, M. Pd.

Keywords: Teaching Media, Jenga Game, Learning Motivation, Mathematics Learning

This research is motivated by a phenomenon of less than optimal student learning motivation towards mathematics learning because of students' perspectives on difficult and stressful mathematics learning which makes students less focused and motivated when studying in class and mathematics learning which is not only theory but must often do exercises where students are mostly lazy and bored when faced with mathematics problems, students are influenced that mathematics is difficult and boring to calculate, so that it will also affect student learning outcomes and also caused by teachers who only use lecture methods and passive assignments. The formulation of the problem in writing this thesis is: 1) Is there an influence of the use of jengata game teaching media on the learning motivation of class III students; 2) Is there an influence of the use of jengata game teaching media on the learning outcomes of class III students; 3) Is there an influence of the use of jengata game teaching media on the motivation and learning outcomes of class III students of MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

The purpose of this study was to determine how 1) the effect of using jengata game teaching media (mathematical jenga) on the motivation of class III students of MI Manba'ul 'Ulum Buntaran; 2) the effect of using jengata game teaching media (mathematical jenga) on the learning outcomes of class III students of MI Manba'ul 'Ulum Buntaran; 3) the effect of using jengata game teaching media (mathematical jenga) on the motivation and learning outcomes of class III students of MI Manba'ul 'Ulum Buntaran.

The research method used quantitative research with a quasi-experimental research type using pretest and posttest. The independent variable in this study was the jengata game teaching media, the dependent variable was motivation and learning outcomes. The sampling technique used simple random sampling. The population in this study was class III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran with 73 students. The sample used was class III A students as the experimental class totaling 35 students and class III B students as the control class totaling 38 students. Data collection techniques used

tests, questionnaires, observations, documentation. Data analysis used normality and homogeneity tests, T-tests (Independent sampling T-tests) and Manova tests.

The results of this study indicate 1) There is an effect of using jengata game teaching media on the learning motivation of class III students with a sig. value of 0.013 <0.05; 2) there is an influence of the use of jengata game teaching media on the learning outcomes of class III students with a sig. value of 0.000 <0.05; 3) there is an influence of the use of jengata game teaching media on the motivation and learning outcomes of class III students with a sig. value of 0.000 <0.05. It can be concluded that there is a significant influence of the use of jengata game teaching media on the motivation and learning outcomes of class III students

الملخص

تم كتابة رسالة جامعية "تأثير استخدام وسائل تعليم لعبة جينغاتا (جينغا الرياضية) على الدافعية ونتائج التعلم NIMلدى طلاب الصف الثالث في مدرسة منبع العلوم بونتاران" من قبل أنيسا سيوفي ماهاراني، (FTIK) ، برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين126205211014 .جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية في تولونجاجونج، بإشراف الدكتور محمد. عارف، م.ب.د

الكلمات الرئيسية: وسائل تعليمية، لعبة جينجا، تحفيز التعلم، تعلم الرياضيات

يعتمد هذا البحث على ظاهرة انخفاض الدافعية التعلمية للطلاب تجاه تعلم الرياضيات بسبب وجهات نظر الطلاب حول تعلم الرياضيات الصعب والمجهد مما يجعل الطلاب أقل تركيزًا وتحفيزًا عند الدراسة في الفصل وتعلم الرياضيات الذي لا يقتصر على النظرية فحسب بل يجب أن يتم في كثير من الأحيان من خلال التمارين حيث يكون الطلاب في الغالب كسالى ومللًا عند مواجهة مشاكل الرياضيات، وقد تأثر الطلاب بأن الرياضيات صعبة ومملة في الحساب، وبالتالي سيؤثر ذلك أيضًا على نتائج تعلم الطلاب ويتسبب أيضًا في ذلك المعلمون الذين يستخدمون فقط أساليب المحاضرة والمهام السلبية. وتتمثل مشكلة البحث في: 1) هل هناك تأثير لاستخدام لعبة الجنجاتا في تدريس مادة دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي؟ 2) هل هناك تأثير لاستخدام وسيلة تعليمية من خلال لعبة الجنجاتا على نتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث؟ 3) هل هناك أي تأثير لاستخدام وسائل تعليم لعبة جينغاتا على الدافعية ونتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث في مدرسة مانبول أولوم بونتاران؟
كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد كيفية 1) استخدام وسائل تعليم لعبة الجنجاتا (جينجا الرياضية) يؤثر على دوافع طلاب الصف الثالث في مدرسة مانبول أولوم بونتاران؛ 2) تأثير استخدام وسيلة تعليمية من ألعاب جينغاتا (جينغا الرياضية) على نتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث في مدرسة مانبول أولوم بونتاران الثانوية؛ 3) تأثير استخدام وسيلة تعليمية من نوع جينجاتا (جينجا الرياضية) على الدافعية ونتائج التعلم لدى .طلاب الصف الثالث في مدرسة مانبول أولوم بونتاران

تعتمد طريقة البحث على البحث الكمي من نوع البحث شبه التجريبي باستخدام الاختبار القبلي والبعدي. المتغير المستقل في هذه الدراسة هو وسيلة تعليم لعبة الجنجاتا، والمتغير التابع هو الدافعية ونتائج التعلم. تقنية أخذ العينات باستخدام العينة العشوائية البسيطة. كان المجتمع في هذه الدراسة هو الصف الثالث من مدرسة منبع العلوم الابتدائية ببنطاران، والذي يتكون من 73 طالبًا. وكانت العينة المستخدمة 35 طالبًا من الصف الثالث (أ) كفصل تجريبي و38 طالبًا من الصف الثالث (ب) كفصل ضابط. - تقنيات جمع البيانات باستخدام الاختبارات والاستبيانات والملاحظة والتوثيق. تحليل البيانات باستخدام اختبارات الطبيعية والتجانس، اختبار Manova. واختبار (للعينة المستقلة T اختبار) T

تشير نتائج هذه الدراسة إلى 1) وجود تأثير لاستخدام وسائل تعليمية لعبة جينجاتا على دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي بدرجة دلالة إحصائية. قيمة. 0.013 < 0.05؛ 2) هناك تأثير لاستخدام وسيلة تعليمية لعبة الجينجاتا على نتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي بقيمة دلالة إحصائية. 0.000 < 0.05؛ 3) هناك تأثير لاستخدام وسائل تعليمية من خلال لعبة الجنجاتا على الدافعية ونتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي بدرجة معنوية. قيمة. 0.000 < 0.05. ويمكن الاستنتاج أن هناك تأثيرًا كبيرًا لاستخدام وسائل .تعليم ألعاب الجنجاتا على دوافع ونتائج التعلم لدى طلاب الصف الثالث