ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Pengaruh *Game-Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Pemahaman Konseptual dan Prosedural Siswa Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTsN 3 Tulungagung" yang ditulis oleh Ria Maslakhatul Umah, NIM. 1860204222150, pembimbing Mei Rina Hadi, M.Pd.

Kata kunci: *Game-Based Learning*, *Wordwall*, Pemahaman Konseptual, Pemahaman Prosedural

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konseptual dan prosedural siswa pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, penerapan media pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya keterlibatan siswa, serta keterbatasan tenaga pengajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, serta memperkuat pemahaman konseptual dan prosedural siswa melalui latihan yang menarik.

Tujuan penelitian ini ialah untuk (1) mengetahui pengaruh GBL berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konseptual siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung. (2) mengetahui pengaruh GBL berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman prosedural siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung, serta (3) mengetahui pengaruh GBL berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konseptual dan prosedural secara simultan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII MTsN 3 Tulungagung yang terdiri dari 11 kelas. Sampel penelitian ini diambil dari kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-E sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tulis. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji t, MANOVA, dan *effect size* menggunakan SPSS 25.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh signifikan penggunaan GBL berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konseptual siswa dengan nilai sig. 0,017 dan *effect size* 0,61 (pengaruh tinggi) (2) terdapat pengaruh signifikan penggunaan GBL berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman prosedural siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 3 Tulungagung dengan nilai sig 0,003 dan *effect size* 0,79 (pengaruh tinggi) (3) terdapat pengaruh penggunaan GBL berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konseptual dan prosedural siswa secara simultan dengan nilai sig MANOVA 0,003.

ABSTRACT

This thesis is entitled "The Influence of *Wordwall* Assisted *Game-Based* Learning on the Conceptual and Procedural Comprehension Ability of Students of Algebraic Form Materials Class VII MTsN 3 Tulungagung" written by Ria Maslakhatul Umah, NIM. 1860204222150, supervisor Mei Rina Hadi, M.Pd.

Keywords: *Game-Based* Learning, *Wordwall*, Conceptual Comprehension, Procedural Comprehension

This research is motivated by the low ability of students conceptual and procedural understanding in mathematics learning. This condition is influenced by the learning process that is still teacher-oriented, the application of less attractive learning media, the lack of student involvement, and the limitations of teaching staff which makes the teaching and learning process less than optimal. One of the solutions that can be implemented is the use of *Game-Based* Learning assisted by *Wordwall*. *Game-Based* Learning is able to create an active, interactive, fun learning

The purpose of this study is to (1) determine the influence of GBL assisted by *Wordwall* on students' conceptual comprehension ability in algebraic form material in grade VII MTsN 3 Tulungagung. (2) to determine the influence of *Wordwall*-assisted GBL on students' procedural comprehension ability in algebraic form material in grade VII MTsN 3 Tulungagung, and (3) to determine the influence of *Wordwall*-assisted GBL on the ability to simultaneously conceptual and procedural comprehension**.**

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method using the Post-test Only Control Group Design. The population of this study includes all grade VII MTsN 3 Tulungagung students consisting of 11 classes. The sample of this study was taken from class VII-D as the experimental class and class VII-E as the control class. Sample selection was carried out using Purposive Sampling. The research instrument used was a written test. Data analysis was carried out through validity, reliability, normality, homogeneity, t-test, MANOVA, and effect size tests using SPSS 25.0.

The results of the study showed that (1) there was a significant influence of the use of *Wordwall*-assisted GBL on students' conceptual comprehension ability with a sig. value of 0,017 and an effect size of 0,61 (high influence) (2) there was a significant influence of the use of *Wordwall*-assisted GBL on students' procedural comprehension ability in algebraic form material grade VII MTsN 3 Tulungagung with sig and 0,003 effect size values 0,79 (high influence) (3) there was an effect of the use of GBL assisted by *Wordwall* on students' conceptual and procedural comprehension abilities simultaneously with the MANOVA sig value of 0,003.

الملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تأثير التعلم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوال على القدرة المفاهيمية والإجرائية على الفهم المفاهيمي والإجرائي لطلاب مواد الشكل الجبري الصف السابع مدرسة تسنوية نغري ٣ تولونغاغونغ" كتبها ريا ماسلاكاتول أوماه،.نيم نيم. ٠٥١٢٢٢٤٠٢٠٦٨١، والمشرفة مي رينا هادي، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، جدار الكلمات، الفهم المفاهيمي، الفهم الإجرائي

يعتمد هذا البحث على ضعف قدرة الطلاب على فهم مفاهيم وإجراءات التعلم. تتأثر هذه الحالة بعملية التعلم التي لا تزال موجهة نحو المعلم، وتطبيق وسائل تعلم أقل جاذبية، وقلة مشاركة الطلاب، وقيود هيئة التدريس التي تجعل عملية التدريس والتعلم أقل من مثالية. أحد الحلول التي يمكن تنفيذها هو استخدام التعلم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوال. التعلم القائم على الألعاب قادر على خلق جو تعليمي نشط وتفاعلي وممتع، ويعزز فهم الطلاب المفاهيمي والإجرائي من خلال التمارين التفاعلية.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) تحديد تأثير التعلم القائم على الألعاب بمساعدة جدار الوورد على قدرات الطلاب على الفهم المفاهيمي في المواد الجبرية في الصف السابع تسنوية نغري ٣ تولونغاغونغ. (٢) تحديد تأثير التعلم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوالعلى قدرات الطلاب على الفهم الإجرائي في المواد الجبرية في الصف السابع تسنوية نغري ٣ تولونغاغونغ، و(٣) تحديد تأثير التعلم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوال على القدرة على الفهم المفاهيمي والإجرائي في الوقت نفسه.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا مع نوع البحث التجريبي وتصميم البحث في شكل تصميم مجموعة ضابطة بعد الاختبار فقط. يشمل عدد طلاب هذه الدراسة جميع طلاب الصف السابع من مدرسة تسنوية نغري ٣ في تولونغاغونغ ويتكون من ١١ صفا. تم أخذ عينة هذه الدراسة من الفئة السابعة إلى الفئة الدقيقة (د) كفئة تجريبية ومن الفئة السابعة إلى الفئة الضابطة. تم اختيار العينات باستخدام أخذ العينات الهادفة. كانت أداة البحث المستخدمة اختبارا كتابيا. تشمل تقنيات تحليل البيانات (١) اختبار الأدوات (الصلاحية والموثوقية)، (٢) اختبار المتطلبات الأساسية (الطبيعية والتجانس)، (٣) اختبار الفرضية (اختبار t، اختبار مانوفا، واختبار حجم التأثير) باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٠.٥٢ .

أظهرت نتائج الدراسة أن (١) كان هناك تأثير كبير لاستخدام التعلم القائم على الألعاب المدعوم ب ووردوال على قدرة الطلاب على الفهم المفاهيمي بقيمة توقيع ٧١٠،٠ وحجم تأثير ١٦،٠ (تأثير عالي) (٢) كان هناك تأثير كبير لاستخدام التعلم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوالعلى قدرة الطلاب على الفهم الإجرائي في الشكل الجبري المادة من الدرجة السابعة تسنوية نغري ٣ تولونغاغونغ مع قيم توقيع ٣٠٠،٠ وحجم تأثير ٩٧،٠ (تأثير عالي) (٣) كان هناك تأثير لاستخدام التعلم القائم على الألعاب بمساعدة ووردوالعلى قدرات الطلاب على الفهم المفاهيمي والإجرائي بالتزامن مع قيمة توقيع مانوفا ٣٠٠،٠ .