ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Pengaruh *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar" ditulis oleh Erdiani Putri Soufi, NIM 1860205221020, Pembimbing Dr. Septinaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Wordwall*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Peserta Didik, IPAS.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 2. Kendala tersebut dipicu oleh penerapan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada pendidik (*teacher-centered*) serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis teknologi, salah satunya adalah *game* edukasi *wordwall* yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar, (2) menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik (3) menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukasi *wordwall* secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen serta desain *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas. Adapun pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t dan uji manova.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. (1) Hasil uji t untuk variabel motivasi belajar menunjukkan nilai Sig. 0,000 < 0,05 dan t hitung 11,772 > t tabel 1,721 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya motivasi belajar berpengaruh signifikan. (2) Sementara itu, variabel hasil belajar juga menunjukkan pengaruh signifikan karena nilai t hitung 13,649 > t tabel 1,721, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. (3) Hasil uji manova menunjukkan *game* edukasi *Wordwall* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar (Sig. 0,000 < 0,05 pada keempat jenis pengujian), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Nilai *Partial Eta Squared* sebesar 0,916 menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh media tersebut sangat besar, yaitu mencapai 91,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

ABSTRACT

The thesis entitled “The Effect of Wordwall Educational Game on Students’ Motivation and Learning Outcomes in IPAS Learning at MIN 2 Blitar” was written by Erdiani Putri Soufi, Student ID Number 1860205221020, under the supervision of Dr. Septinaningrum, M.Pd.

Keywords: Wordwall Learning Media, Learning Motivation, Learning Outcomes, Students, IPAS.

This study was motivated by the low level of students’ motivation and learning outcomes in IPAS learning in the fourth grade of MIN 2 Blitar. This problem is caused by the implementation of teacher-centered learning methods and the use of less interactive learning media, which result in students being less active and easily bored during the learning process. Therefore, innovation in learning is needed through the utilization of technology-based media, one of which is the wordwall educational game, which is able to create an interactive and enjoyable learning atmosphere.

The objectives of this study are: (1) to analyze the effect of using the wordwall educational game on students’ learning motivation in IPAS learning at MIN 2 Blitar, (2) to analyze the effect of using the wordwall educational game on students’ learning outcomes and (3) to analyze the simultaneous influence of using Wordwall educational games on students' motivation and learning outcomes.

This study employed a quantitative approach with an experimental research type and a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques included documentation, a learning motivation questionnaire, and a learning outcome test. The research instruments were tested through validity and reliability. Prerequisite analysis tests included normality. Hypothesis testing was conducted using a t-test and manova test.

The results showed that there was a significant influence of using Wordwall educational games on students' motivation and learning outcomes. (1) The t-test results for the learning motivation variable showed a Sig. value of $0.000 < 0.05$ and t statistic $11.772 >$ t table 1.721, meaning that H_a was accepted and H_o was rejected, which indicates that learning motivation is significantly influenced. (2) Meanwhile, the learning outcomes variable also showed a significant influence because the t statistic value of $13.649 >$ t table 1.721$, H_a was accepted and H_o was rejected. (3) The manova test results showed that the Wordwall educational game had a significant simultaneous influence on motivation and learning outcomes (Sig $0.000 < 0.05$ across all four types of testing), so H_a was accepted and H_o was rejected. The Partial Eta Squared value of 0.916 indicates that the contribution of the media's influence is very large, reaching 91.6%. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall educational games has a positive and significant influence on increasing students' motivation and learning outcomes in IPAS learning at MIN 2 Blitar.

الملخص

أُعدّت هذه الرسالة بعنوان *"تأثير اللعبة التعليمية ووردوال على دافعية التعلم ونتائج تعلم التلاميذ في مادة العلوم والمعرفة الاجتماعية في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بليتار"* من قِبل إرديانى بوتري صوفي، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٥٢٢١٠٢٠، تحت إشراف الدكتورة سبتينانينغروم.

الكلمات المفتاحية : وسائل التعلم، ووردوال، دافعية التعلم، نتائج التعلم، التلاميذ، العلوم والمعرفة الاجتماعية

انطلقت هذه الدراسة من انخفاض مستوى دافعية التعلم ونتائج التعلم لدى التلاميذ في مادة العلوم والمعرفة الاجتماعية في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الثانية بليتار. ويُعزى ذلك إلى اعتماد أساليب تدريس متمركزة حول المعلم، واستخدام وسائل تعليمية غير تفاعلية، مما يؤدي إلى قلة نشاط التلاميذ وشعورهم بالملل أثناء عملية التعلم. لذلك، تبرز الحاجة إلى الابتكار في العملية التعليمية من خلال توظيف وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا، ومن بينها اللعبة التعليمية ووردوال التي تسهم في إيجاد بيئة تعلم تفاعلية وممتعة.

تهدف هذه الدراسة إلى: ١ تحليل أثر استخدام لعبة وورد وول التعليمية على دافعية التعلم لدى التلاميذ في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية في المدرسة الابتدائية الحكومية الثانية بليتار، ٢ تحليل أثر استخدام لعبة وورد وول التعليمية على نتائج تعلم التلاميذ، و٣ تحليل الأثر المشترك لاستخدام ألعاب وورد وول التعليمية على دافعية التلاميذ ونتائج تعلمهم معا.

وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي من خلال البحث التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي. وشملت تقنيات جمع البيانات التوثيق، واستبيان دافعية التعلم، واختبار نتائج التعلم. كما تم فحص أدوات البحث من خلال اختبارات الصدق والثبات. وتضمنت الاختبارات الأولية للتحليل اختبار الاعتدالية، بينما تم اختبار الفرضيات باستخدام اختبار تي واختبار مانوفا.

وأظهرت نتائج البحث وجود أثر دال إحصائيا لاستخدام ألعاب وورد وول التعليمية على دافعية التلاميذ ونتائج تعلمهم. ١ إذ أوضحت نتائج اختبار تي لمتغير دافعية التعلم أن قيمة الدلالة بلغت ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ وقيمة تي الحسابية ١١,٧٧٢ > تي الجدولية ١,٧٢١، مما يعني قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية الصفرية، وهو ما يدل على أن دافعية التعلم تتأثر بشكل كبير. ٢ وفي الوقت نفسه، أظهر متغير نتائج التعلم أيضا أثرا دالا لأن قيمة تي الحسابية بلغت ١٣,٦٤٩ > تي الجدولية ١,٧٢١، وبذلك قبلت الفرضية البديلة ورفضت الفرضية الصفرية. ٣ كما بينت نتائج اختبار مانوفا أن لعبة وورد وول التعليمية لها أثر مشترك دال على الدافعية ونتائج تعلمهم حيث بلغت قيمة الدلالة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ في جميع أنواع الاختبارات الأربعة، وبذلك قبلت الفرضية البديلة ورفضت الفرضية الصفرية. وتشير قيمة مربع إيتا الجزئي البالغة ٠,٩١٦ إلى أن نسبة مساهمة أثر هذه الوسيلة كبيرة جدا حيث تصل إلى ٩١,٦٪. وبناء على ذلك، يمكن الاستنتاج بأن استخدام ألعاب وورد وول التعليمية له أثر إيجابي ودال في زيادة دافعية التلاميذ ونتائج تعلمهم في مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية في المدرسة الابتدائية الحكومية الثانية بليتار.