

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xix
المخلص	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian.....	7
G. Penegasan Istilah	9
H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Deskripsi Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Media <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	18
3. Motivasi Belajar	25
4. Hasil Belajar	29

5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	34
B. Penelitian Terdahulu.....	37
C. Kerangka Berpikir Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Rancangan Penelitian	48
B. Variabel Penelitian.....	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	51
D. Kisi Kisi Instrumen Penelitian	53
E. Instrumen Penelitian.....	56
F. Sumber Data	60
G. Teknik Pengumpulan Data	61
H. Prosedur Pengumpulan Data	64
I. Analisis Data	67
J. Prosedur Penelitian.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN	74
A. Deskripsi Data	74
B. Pengujian Hipotesis.....	78
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian	84
BAB V PEMBAHASAN	90
A. Pengaruh <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar	90
B. Pengaruh <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Di MIN 2 Blitar	93
C. Pengaruh <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Secara Simultan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Di MIN 2 Blitar.	96
BAB VI PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR RUJUKAN.....	102

LAMPIRAN.....	108
----------------------	------------