

**PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KESU'**

SKRIPSI



Oleh :

SEPRIYANI RANTELIMBONG

220115032

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**

2024

**PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KESU'**

SKRIPSI



Diajukan kepada Program Studi Teknologi Pendidikan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Sepriyani Rantelimbong

220115032

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA**

2024

**PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KESU'**

SKRIPSI

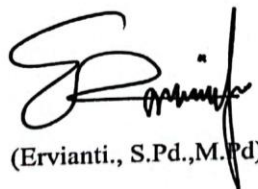
Oleh :

Sepriyani Rantelimong

220115032

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan



(Ervianti., S.Pd.,M.Pd)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul :

**PENGARUH *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KESU'**

Atas nama saudara :

Nama : Sepriyani Rantelimong
NIM : 220115032
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian di depan panitia penguji Skripsi Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Makale, 14 Agustus 2024

Pembimbing :

1. Hasni, S.Pd.,M.Pd
2. Ervianti, S.Pd.,M.Pd

(.....)
(.....)

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) Dekan No. HK.06/76/UKI Toraja.DFKIP/2024 tanggal 16 Agustus 2024 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Pada program Studi Teknologi Pendidikan pada hari senin, 19 Agustus 2024.

Disahkan,



Daud Rodi Pakimbong, S.Pd.,M.Pd

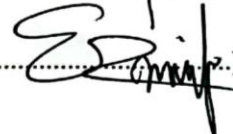
NIDN 0930098202

Panitia Ujian :

Ketua : Hasni, S.Pd., M.Pd

(.....)

Sekretaris : Ervianti, S.Pd.,M.Pd

(.....)

Anggota :

a. Muh. Putra Pratama, S.SI.,M.Pd

(.....)

b. Anna Pertiwi,S.Pd.,M.Pd

(.....)

c. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sepriyani Rantelimbong
NIM : 220115032
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh game edukasi berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 1 kesu'.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makale, 22 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Sepriyani Rantelimbong

MOTTO

“Serahkan segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara-mu”

(1 Petrus 5: 7)

“Dari Tekanan, Bersian Terbentuk”

“Through struggle, we find strength”

ABSTRAK

Sepriyani Rantelimong. 2024. Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 1 Kesu'. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Pembimbing I: Ibu Hasni, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Ibu Ervianti, S.Pd., M.Pd. Penelitian ini berfokus pada masalah kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran matematika, yang berdampak pada ketidakmampuan mereka mencapai kriteria ketuntasan minimum. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini menguji efektivitas pengaruh *game* edukasi berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, khususnya desain *Pretest-Posttest Only Control Group Design*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, dengan pengukuran hasil belajar siswa dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS Statistik 25, dengan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dari media evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *posttest* adalah 70,03. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, menunjukkan bahwa pengaruh *game* edukasi berbasis *Wordwall* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Kesu'.

Kata kunci: *game* edukasi berbasis *Wordwall*, hasil belajar siswa, matematika.

ABSTRACT

Sepriyani Rantelimong. 2024. *The Effect of Wordwall-Based Educational Games to Improve Student Learning Outcomes in Mathematics Class VII at SMP Negeri 1 Kesu'. Thesis. Educational Technology, Teacher Training and Educational Science Study Program, Indonesian Christian University Toraja. Supervisor I: Mrs. Hasni, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Mrs. Ervianti, S.Pd., M.Pd.* This research focuses on the problem of students' lack of interest in mathematics, which has an impact on their inability to achieve minimum completeness criteria. To overcome this problem, this research examines the effectiveness of the influence of Wordwall-based educational games in increasing student motivation and learning outcomes. The research uses a quantitative approach with experimental methods, especially the Pretest-Posttest Only Control Group Design. Data was collected through observation, tests, structured interviews, and documentation, with student learning outcomes measured through pretest and posttest. Data analysis was carried out using SPSS Statistics 25, with descriptive and inferential statistical analysis techniques. The research results show that there is a positive impact of learning evaluation media on student learning outcomes. The average posttest score was 70.03. The results of hypothesis testing using the independent sample t test show a sig (2-tailed) value of 0.000, which means the value is less than 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted, indicating that the influence of Wordwall-based educational games has a significant effect in improving student learning outcomes in mathematics subjects in class VII of SMP Negeri 1 Kesu'.

Keywords: Wordwall-based educational games, student learning outcomes, mathematics.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Segala Puji dan syukur di panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang atas rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya yang senantiasa melimpahkan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian ini. Skripsi ini disusun sebagai langkah awal menginvestigasi pengaruh *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 KESU'. Penulis menyadari pentingnya peran teknologi dalam pendidikan dan percaya bahwa integrasi *game* edukasi dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah ini.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak yang telah memberikan sumbangan pikiran, waktu, dan tenaga. Oleh karenanya, Penulis menghaturkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang terlibat pada penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Teristimewa dan terutama penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Andarias Rapang dan Almarhumah Ibu Kristina Payung. Mereka selalu mendukung setiap langkah penulis dengan doa restu, harapan, semangat, perhatian, dan kasih sayang yang tulus tanpa pamrih. Almarhumah Ibu Kristina Payung, meskipun telah tiada, tetap menjadi sumber kekuatan dan inspirasi. Bapak Andarias Rapang, dengan keteguhan hati dan cinta kasihnya, selalu menjadi tempat kembali yang penuh

kehangatan, terutama saat penulis putus asa kian terpuruk dan harap tak lagi kokoh, ibarat lilin yang rela lenyap hanya untuk menerangi setiap jalan.

2. Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E.,M.Si.Ak,CA selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.
4. Ibu Ervianti S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.
5. Ibu Hasni S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Ervianti S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
6. Kepada Bapak/Ibu Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja, yang telah sabar mengajar, membimbing dan mengarahkan penulis dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini.
7. Kepada Bapak Rendy Anugrah, S.T selaku Admin Program Studi Teknologi Pendidikan yang senantiasa mengurus berkas-berkas penulis selama memulai perkuliahan hingga pada saat ini penulis menyusun skripsi.
8. Ibu Mardiana, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Kesu' yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah dalam menyelesaikan tugas akhir penulis.

9. Ibu Neti Tiku Lembang, S.Pd selaku guru pamong di SMP Negeri 1 Kesu' yang senantiasa memberikan waktu dan tenaga selama penulis melaksanakan penelitian sehingga penelitian penulis dapat terselesaikan dengan baik.
10. Kepada keempat saudara-saudari terkasih dan tersayang Lhorensi Tapparan, Uthia Ratna Rapang, Ignasius Rapang dan Gideon Rapang yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta memberikan masukan saran dan kritik kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Kepada keluarga besar tersayang, terima kasih selalu memberikan dorongan, motivasi dan doa kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
12. Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak tersampaikan kepada tiga sahabat istimewa, Grace Pakonglean, Yusniati Sambaru dan Resita Patandianan. Kalian beertiga tidak hanya menjadi teman dalam suka dan duka, tetapi juga menjadi pilar yang kokoh dalam perjalanan penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih selalu berada di sisi penulis, memberikan dukungan yang tulus dan tanpa henti, mendengarkan setiap keluh kesah dengan sabar, serta meluangkan waktu dan tenaga di tengah kesibukan kalian. Keberadaan kalian begitu berarti, memberikan semangat dan kekuatan ketika penulis merasa lelah dan putus asa. Tanpa kalian, tugas akhir ini mungkin tak akan pernah terselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan dan ketulusan hati kalian dibalas dengan limpahan berkah.
13. Dengan penuh rasa terima kasih dan penghargaan, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada sahabat-sahabat

Pertukaran Mahasiswa Merdeka angkatan 3 di Universitas Negeri Semarang yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini. Emi Alpiana, Darmita Limbong, Melati Putri, Salsabila Abelagista, Juliani Andini, Resti Maitiara Padatuan, Mentari Br Sambiring, Riska Hutagalung, Naufal Alfarizhi, Pradika Alim Zulemil, Nia Bate, Hariani, Yegi, Resyah Cahya Rozathul, , Anggie permata, Ilham mara dan beberapa yang belum sempat disebutkan namanya kalian semua telah menjadi teman seperjuangan yang tak tergantikan. Bersama-sama kita telah melewati berbagai tantangan, saling mendukung dan menguatkan satu sama lain di setiap langkah. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, serta dukungan yang telah kalian berikan, baik dalam suka maupun duka. Setiap momen yang kita lalui bersama akan selalu penulis kenang sebagai bagian yang tak terlupakan dalam perjalanan ini. Semoga persahabatan dan kebersamaan kita terus terjalin erat dan memberikan manfaat yang berkelebihan.

14. Kepada teman seperjuangan kelas D2 Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
15. Kelas VII E dan kelas VII F SMP Negeri 1 Kesu' yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
16. Guru-guru dan pendamping sekolah minggu Gereja Toraja Jemaat Imanuel Pamibak yang mendukung dan memberikan masukan kepada penulis selama dan selesainya penyusunan penelitian ini.

17. Teristimewa untuk jodoh penulis kelak, kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat pembuatan skripsi ini penulis tidak mengetahui keberadaanmu dimana dan sedang menjaga perasaan siapa. Seperti kata Bapak Bj Habibie “kalau memang kamu dilahirkan untuk saya, dia jungkir balik pun tetap saya yang dapat”.
18. Terkhusus pada diri saya sebagai penulis yang menyelesaikan penelitian ini, penulis belajar banyak hal yang berharga, tidak hanya dari segi keilmuan, tetapi juga dalam memahami diri sendiri. Proses yang panjang dan penuh tantangan ini telah mengajarkan penulis tentang kesabaran, ketekunan, dan komitmen. Ada saat-saat di mana penulis merasa ragu, lelah, bahkan hampir menyerah, tetapi melalui semua itu, penulis menemukan kekuatan. Skripsi ini juga cermin menjadi hasil dari kerja keras dan dedikasi yang telah penulis berikan. Setiap kesulitan yang menghadang mengajarkan penulis untuk tidak mudah menyerah dan untuk selalu mencari solusi. Penulis menyadari bahwa kesempurnaan bukanlah tujuan utama, tetapi proses pembelajaran yang terjadi selama perjalanan ini adalah hal yang paling berarti. Penulis bangga atas pencapaian ini, meskipun penulis juga menyadari bahwa masih banyak yang harus dipelajari dan diperbaiki. Skripsi ini adalah sebuah langkah kecil dalam perjalanan panjang penulis dan penulis bertekad untuk terus belajar.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, saran, dan kritik yang membangun dari semua pihak demi perbaikan penelitian ini, semoga

Skripsi penelitian ini dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Kesu’

Makale, 17 Agustus 2024

Sepriyani Rantelimpong

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Lampiran	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Game Edukasi.....	10
2. Wordwall	18
3. Mata Pelajaran Matematika.....	26
4. Hasil Belajar	28
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis.....	34
BAB III	36
METODE PENELITIAN	36
E. Jenis Atau Desain Penelitian.....	36

F.	Tempat dan Waktu Penelitian	41
G.	Populasi dan Sampel Penelitian	41
H.	Definisi Operasional Variabel.....	43
I.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
J.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
K.	Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV		54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		54
A.	Hasil Penelitian	54
1.	Observasi	54
2.	Instrumen Penelitian.....	55
3.	Validitas Instrumen	55
4.	Reliabilitas Instrumen.....	59
5.	Tes	60
6.	Analisis Statistik Deskriptif Data	61
7.	Hasil Uji Normalitas Data	63
8.	Hasil Uji Homogenitas Data.....	64
9.	Uji Hipotesis.....	65
B.	Pembahasan	68
BAB V.....		71
PENUTUP.....		71
A.	Kesimpulan	71
B.	Saran.....	71
Daftar Pustaka.....		73
L A M P I R A N.....		77
Riwayat Hidup.....		122

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Skema <i>Pretest-Posttest Only Control Group</i>	37
Tabel 3. 2 Klasifikasi Validitas.....	49
Tabel 3. 3 Tabel Klasifikasi Reliabilitas	50
Tabel 4. 1 Uji Hasil Validitas.....	57
Tabel 4. 2 statistik butir soal	58
Tabel 4. 3 Klasifikasi Uji Validitas.....	59
Tabel 4. 4 <i>Case Processing Summary</i>	59
Tabel 4. 5 <i>Reliability Statistics</i>	60
Tabel 4. 6 Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa.....	61
Tabel 4. 7 Hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen	62
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	64
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	65
Tabel 4. 10 Uji <i>Paired t-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	66
Tabel 4. 11 Hasil Uji t.....	67

Daftar Gambar

<i>Gambar 2. 1</i> Kerangka Pikir pengaruh <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i>	34
<i>Gambar 3. 1</i> Desain penggunaan <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i>	39

Daftar Lampiran

Lampiran. 1 surat izin penelitian.....	78
Lampiran. 2 Surat Izin selesai Penelitian.....	79
Lampiran. 3 Kisi-kisi Instrumen soal <i>Pretest</i>	80
Lampiran. 4 Kisi-kisi Instrumen soal <i>Posttest</i>	82
Lampiran. 5 <i>Pretest</i> kelas kontrol	84
Lampiran. 6 <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	87
Lampiran. 7 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	90
Lampiran. 8 <i>Posttest</i> kelas Eksperimen	93
Lampiran. 9 Soal evaluasi <i>game</i> edukasi berbasis <i>wordwall</i>	95
Lampiran. 10 Hasil Wawancara guru.....	97
Lampiran. 11 Lembar wawancara siswa.....	100
Lampiran. 12 Hasil penggunaan <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i>	102
Lampiran. 13 Dokumentasi selama penelitian	104
Lampiran. 14 uji coba validitas.....	109
Lampiran. 15 Hasil nilai <i>Pretest</i> kelas Kontrol dan Eksperimen kelas VII.....	115
Lampiran. 16 Hasil Uji Normalitas SPSS 25.....	117
Lampiran. 17 Hasil Uji Homogen SPSS 25.....	120