

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS MEDIA *GAME WORDWALL* TERHADAP
MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS
XI SMAN 1 DENPASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika**



**Oleh
Ni Nyoman Trifabiolantini
NIM 2013011006**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



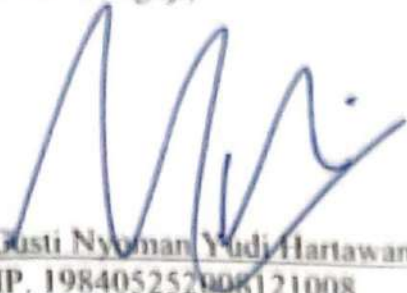
I Gusti Nyoman Yudi Hartawan S.Si., M.Sc.
NIP. 198405252008121008



Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd
NIP. 196609201991032001

Skripsi oleh Ni Nyoman Trifabsiolantini ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 10 Juli 2024

Dewan Penguji,



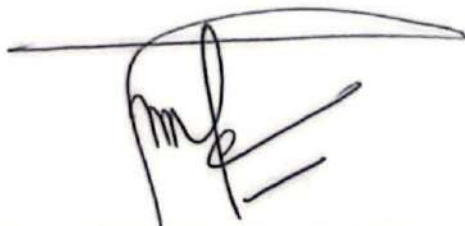
Gusti Nyoman Yudi Hartawan S.Si., M.Sc.
NIP. 198405252008121008

(Ketua)



Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd.
NIP. 196609201991032001

(Anggota)



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

(Anggota)



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si.
NIP. 196507111990031003

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari: *Rabu*

Tanggal: *10 Juli 2024*

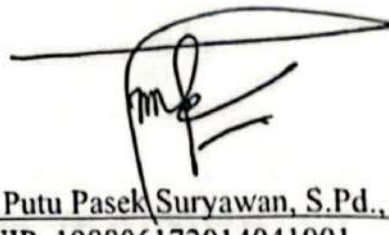
Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci.
NIP. 196901161994031001



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806172014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 196710131994031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Media *Game Wordwall* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Denpasar”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 12 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Nyoman Trifabiolantini

NIM 2013011006

PRAKATA

Om Swastyastu,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MEDIA *GAME WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 1 DENPASAR” dengan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc., selaku pembimbing akademik sekaligus sebagai pembimbing I penulis yang telah memberikan banyak saran, bimbingan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Ni Made Sri Mertasari, M.Pd., selaku pembimbing II penulis yang telah memberikan banyak saran, bimbingan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. M. Rida, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 1 Denpasar yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Denpasar.
4. I Ketut Suendi, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMA 6 Denpasar yang telah memberi izin penulis untuk melakukan uji coba instrumen di SMA Negeri 6 Denpasar.
5. Dewa Gede Agung Putra Nugraha, S.Pd., selaku guru matematika di SMA Negeri 1 Denpasar yang telah banyak membantu penulis untuk melancarkan proses pelaksanaan penelitian.
6. I Komang Indra Putra Jayantara, S.Pd., selaku guru matematika SMA Negeri 6 Denpasar yang telah membantu penulis dalam proses pelaksanaan uji coba instrumen.
7. Siswa kelas XI-F1 SMA Negeri 6 Denpasar yang telah membantu dalam uji coba instrumen.

8. Siswa kelas XI-9 dan kelas XI-10 SMA Negeri 1 Denpasar yang telah bersedia berpartisipasi selama penelitian berlangsung sekaligus memberikan pengalaman berharga kepada penulis.
9. Keluarga penulis, Adijaya selaku bapak penulis, Sari Sumarni selaku ibu penulis, Dewi Savitri selaku kakak pertama penulis, Natalia Apriani selaku kakak kedua penulis, dan Pandu Suputra selaku adik penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi agar penulis tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa, dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu serta memotivasi penulis selama penyusunan skripsi.
11. Jodoh penulis kelak, jodoh penulis adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat penulis menyelesaikan karya ini penulis belum bertemu. Penulis yakin bahwa akan dipertemukan pada waktu yang tepat dan akan menuju kebahagiaan.
12. Kepada member BTS, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook secara tidak langsung telah menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Nanon Korapat Kirdpan selaku bias penulis, terimakasih penulis ucapkan kepada Nanon Korapat karena telah membuat penulis Kembali bangkit dari kesedihan dan semakin semangat mengerjakan karya tulis ini.
14. Diri sendiri yang selalu berpikir positif, tidak pernah menyerah, dan tetap berusaha memberikan yang terbaik sehingga sampai pada titik ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna dan perlu pendalaman lebih lanjut karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan berbagai saran dan kritik yang membangun dari segala pihak. Semoga hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan serta memberikan inovasi dalam pembelajaran matematika.

Om Shanti, Shanti, Shanti Om

Singaraja, 5 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Penjelasan Istilah.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2 <i>Game Wordwall</i>	12
2.3 Model Pembelajaran Discovery Learning.....	16
2.4 Motivasi Belajar.....	19
2.5 Prestasi Belajar.....	25
2.6 Pembelajaran Konvensional.....	27
2.7 Kajian Penelitian yang Relevan.....	27

2.8	Kerangka Berpikir	28
2.8.1	Perbedaan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Antara Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i> dan Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media Konvensional	28
2.8.2	Motivasi Belajar Matematika Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i> Lebih Baik Daripada Motivasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media Konvensional	30
2.8.3	Prestasi Belajar Matematika Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i> Lebih Baik Daripada Prestasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media Konvensional	31
2.9	Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Jenis Penelitian	34
3.2	Tempat Penelitian	34
3.3	Populasi Penelitian	34
3.4	Sampel Penelitian	35
3.5	Variabel Penelitian	40
3.6	Desain Penelitian	41
3.7	Prosedur Penelitian	42
3.8	Instrumen Penelitian	43
3.8.1	Motivasi Belajar Matematika Siswa	43
3.8.2	Prestasi Belajar Matematika Siswa	44
3.9	Uji Coba Instrumen	45
3.10	Teknik Analisis Data	51
3.10.1	Uji Prasyarat	52
3.10.2	Uji Hipotesis	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	56
4.1.1	Deskripsi Hasil Posttest	57
4.2	Hasil Analisis Data	58
4.2.1	Uji Normalitas Multivariat	58

4.2.2	Uji Homogenitas Varian	59
4.2.3	Uji Homogenitas Matriks Covarian	60
4.2.4	Uji Korelasi	61
4.2.5	Hasil Uji Hipotesis	61
4.3	Pembahasan	67
4.3.1	Perbedaan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Antara Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i> dan Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media Konvensional	67
4.3.2	Motivasi Belajar Matematika Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i> Lebih Baik Daripada Motivasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media Konvensional	70
4.3.3	Prestasi Belajar Matematika Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i> Lebih Baik Daripada Prestasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran dengan Media Konvensional	71
BAB V PENUTUP.....		73
4.1	Kesimpulan.....	73
4.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Langkah-langkah pembelajaran dengan Media <i>Game Wordwall</i>	16
Tabel 2. 2 Langkah-langkah Model Discovery Learning	17
Tabel 3. 1 . Distribusi Populasi Siswa	34
Tabel 3. 2 Ringkasan ANAVA Satu Jalur	36
Tabel 3. 3 Rangkuman Mean, Varian, dan Standar Deviasi Masing-Masing Kelas pada Populasi	36
Tabel 3. 4 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Nilai Penilaian Sumatif Masing-Masing Kelas pada Populasi	38
Tabel 3. 5 Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas	39
Tabel 3. 6 Rangkuman Hasil Perhitungan ANAVA satu Jalur.....	40
Tabel 3. 7 Desain Penelitian.....	41
Tabel 3. 8 Kisi- Kisi Angket Motivasi	44
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa.....	44
Tabel 3. 10 Tabulasi Penilaian Pakar	46
Tabel 3. 11 Hasil Penilaian Angket Motivasi Belajar Kedua Para Ahli	142
Tabel 3. 12 Tabulasi silang 2 x 2 Angket Motivasi Belajar.....	142
Tabel 3. 13 Hasil Penilaian Tes Prestasi Belajar Kedua Para Ahli	145
Tabel 3. 14 Tabulasi silang 2 x 2 Tes Prestasi Belajar.....	145
Tabel 3. 15 Hasil Uji Konsistensi Internal Butir Motivasi Belajar	48
Tabel 3. 16 Hasil Uji Konsistensi Internal Butir Prestasi Belajar	48
Tabel 3. 17 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi	49
Tabel 3. 18 rangkuman reliabilitas tes prestasi belajar	50
Tabel 3. 19 Kriteria indeks kesukaran soal	50
Tabel 3. 20 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes	50
Tabel 3. 21 Kategori Daya Pembeda.....	51
Tabel 3. 22 Hasil Uji Daya Pembeda Tes	51
Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Motivasi Belajar.....	57
Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Prestasi Belajar	58

Tabel 4. 3 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Matematika	59
Tabel 4. 4 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas Data Prestasi Belajar Matematika	60
Tabel 4. 5 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas Matriks Covarian.....	60
Tabel 4. 6 Output Uji Korelasi	61
Tabel 4. 7 Hasil Test Multivariat	63
Tabel 4. 8 Hasil Test Between Subject Effects Motivasi Belajar	64
Tabel 4. 9 Hasil Uji Post Hoc Motivasi Belajar Matematika Siswa	65
Tabel 4. 10 Hasil Test Between Subject Effects Prestasi Belajar	66
Tabel 4. 11 Hasil Uji Post Hoc Prestasi Belajar Matematika Siswa	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4. 1 Plot Chi-Square untuk Uji Normalitas Multivariat	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 01 Nilai Sumatif Akhir Semester Ganjil Kelas Populasi
- Lampiran 02 Normalitas Masing-Masing Kelas Populasi
- Lampiran 03 Homogenitas Kelas Populasi
- Lampiran 04 Uji Kesetaraan Kelas Populasi
- Lampiran 05 Modul Ajar Kelas Eksperimen
- Lampiran 06 Modul Ajar Kelas Kontrol
- Lampiran 07 Uji Validitas Isi Angket Motivasi
- Lampiran 08 Uji Validitas Isi Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 09 Soal Posttest Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 10 Soal Posttest Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 11 Rubrik Penskoran Angket Motivasi
- Lampiran 12 Rubrik Penskoran Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 13 Uji Konsistensi Internal Butir Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 14 Uji Konsistensi Internal Butir Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 15 Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 16 Uji Reliabilitas Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 17 Uji Tingkat Kesukaran Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 18 Uji Daya Pembeda Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 19 Data Skor Posttest Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 20 Data Skor Posttest Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 21 Uji Normalitas Multivariat
- Lampiran 22 Uji Homogenitas Varian Data Skor Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 23 Uji Homogenitas Varian Data Skor Tes Prestasi Belajar
- Lampiran 24 Uji Homogenitas Matriks Covarian
- Lampiran 25 Uji Korelasi

Lampiran 26 Uji Hipotesis 1

Lampiran 27 Uji Hipotesis 2 dan 3

Lampiran 28 Jurnal Kegiatan penelitian di Sekolah

Lampiran 29 Surat Keterangan Uji Coba

Lampiran 30 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 31 Dokumentasi

Lampiran 32 Daftar Riwayat Hidup

