

ABSTRAK

Listyawati, Ni Wayan. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. Tesis. Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

Kata-kata kunci: Hasil Belajar, *Quantum Teaching*, *Wordwall*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh hasil belajar IPAS antara siswa yang diajar menggunakan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional, menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPAS, dan menganalisis serta mendeskripsikan pengaruh hasil belajar IPAS pada siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu melalui desain *pretest-posttest control group*. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Gugus Tegallalang dengan sampel melalui *random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar dan angket motivasi belajar yang dianalisis menggunakan ANAKOVA AB. Hasil analisis menunjukkan (1) terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional. dengan hasil $F = 92,354$; (2) terdapat pengaruh interaksi antara model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dengan $F = 39,272$; (3) terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah dengan $F = 10,769$. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional, terdapat pengaruh interaksi antara model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dan terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model *Quantum Teaching* berbantuan *Game Wordwall* dan siswa yang diajar dengan model konvensional pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah.

ABSTRACT

Listyawati, Ni Wayan. (2026). *The Effect of the Quantum Teaching Model Assisted by Wordwall Games on the Science Learning Outcomes of Fifth-Grade Elementary School Students Viewed from Learning Motivation. Thesis. Elementary Education, Postgraduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.*

This thesis has been approved and examined by Supervisor I: Prof. Dr. Ketut Suma, M.S., and Supervisor II: Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

Keywords: *Learning Outcomes, Quantum Teaching, Wordwall*

This study aims to analyze and describe the effect of IPAS learning outcomes between students taught using the Quantum Teaching model assisted by Wordwall games and those taught with conventional learning methods, to examine the interaction effect between learning models and learning motivation on IPAS learning outcomes, and to investigate the influence of IPAS learning outcomes among students with high and low learning motivation. The research employed a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The population consisted of fifth-grade students at SD Gugus Tegallalang, with samples selected through random sampling. Data were collected using a learning outcomes test and a learning motivation questionnaire, and analyzed using two-way ANCOVA. The results of the analysis revealed that: (1) there was a significant difference in learning outcomes between students taught with the Quantum Teaching model assisted by Wordwall games and those taught with conventional methods ($F = 92.354$); (2) there was a significant interaction effect between the Quantum Teaching model assisted by Wordwall games and learning motivation on student learning outcomes ($F = 39.272$); and (3) there was a significant difference in learning outcomes between students taught with the Quantum Teaching model assisted by Wordwall games and those taught with conventional methods among both high- and low-motivation groups ($F = 10.769$). Based on these findings, it can be concluded that the Quantum Teaching model assisted by Wordwall games has a significant effect on student learning outcomes compared to conventional methods, that learning motivation interacts with the teaching model to influence learning outcomes, and that the model benefits students with both high and low levels of learning motivation.