

ABSTRAK

Mahwar Alfian Nisa. 2022. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. Skripsi. Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul Jakarta. Pembimbing: Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd., M.M., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas V yang berjumlah 186 siswa dengan sampel yaitu siswa kelas V C yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Informasi yang didapat dari responden dengan menggunakan angket ini digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu $11.796 (t_{hitung}) > 2.045 (t_{tabel})$ dengan signifikan $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.

Kata Kunci: *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*, Matematika, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Mahwar Alfian Nisa. 2022. *The Effect of Using Wordwall-Based Educational Games in Mathematics Learning on Learning Motivation. Undergraduate Thesis. Faculty of Primary Teacher Education, Esa Unggul University. Mentor: Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd., M.M., M.Pd.*

*This study aims to determine the effect of the use of wordwall-based educational games in learning mathematics on the learning motivation of grade V C students at SDN Kapuk Muara 03. This research is a quantitative study using a survey method. The population in this study were students of class V, amounting to 186 students with a sample of students in class V C, amounting to 31 students. The data collection technique in this study was using a questionnaire. Information obtained from respondents using this questionnaire was used to find the effect of using wordwall-based educational games on learning motivation. This study uses a partial test (*t test*) to determine the hypothesis. The results of the hypothesis obtained based on partial testing (*t test*) are $11,796$ (*t count*) $> 2,045$ (*t table*) with a significance of $0,000 < 0,05$. These results indicate that H_1 is accepted and H_0 is rejected, which means that there is a positive and significant effect between wordwall-based educational games on learning motivation in mathematics learning for grade V C students at SDN Kapuk Muara 03.*

Keywords: *Wordwall-Based Educational Game, Mathematics, Learning Motivation*