

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Analisis Teoritis	6
2.1.1 Pengertian Motivasi	6
2.1.2 Pengertian Motivasi Belajar	6
2.1.3 Jenis-Jenis Motivasi Belajar	7
2.1.4 Fungsi Motivasi Belajar	8
2.1.5 Bentuk Motivasi Belajar	9
2.1.6 Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	9
2.1.7 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	10
2.1.8 Pengertian Game Edukasi	11
2.1.9 Pengertian Game Edukasi Berbasis Wordwall	12
2.1.10 Langkah-Langkah Mengakses Game Wordwall	12
2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Game Wordwall	15
2.1.12 Fitur Game Wordwall	17
2.2 Penelitian Relevan	23
2.3 Kerangka Berpikir	24
2.4 Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	26

3.2 Metode Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.3.1 Populasi	27
3.3.2 Sampel	27
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	28
3.4.1 Variabel Motivasi Belajar	28
3.4.2 Variabel Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	29
3.6 Teknik Analisis Data	30
3.6.1 Uji Instrumen	30
3.6.2 Uji Persyaratan Analisis	38
3.6.3 Uji Hipotesis	39
3.7 Hipotesis Statistik	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	41
4.1 Deskripsi Data	41
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis	45
4.2.1 Uji Regresi Linear Sederhana	45
4.2.2 Uji Normalitas Data	46
4.3 Pengujian Hipotesis	48
4.3.1 Uji Korelasi	48
4.3.2 Uji Determinasi	48
4.3.3 Uji Parsial	49
BAB V PEMBAHASAN	50
5.1 Pembahasan Penelitian	50
BAB VI PENUTUP	52
6.1 Kesimpulan	52
6.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi	27
Tabel 3.2 Skala Likert Instrumen Variabel Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Motivasi Belajar Siswa	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Game Edukasi Berbasis Wordwall	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	30
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Variabel Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	31
Tabel 3.6 Uji Validitas Variabel Uji Coba Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	32
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Game Edukasi Berbasis Wordwall	33
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	33
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Variabel Motivasi Belajar	34
Tabel 3.10 Uji Validitas Variabel Uji Coba Motivasi Belajar	35
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	36
Tabel 3.12 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar	36
Tabel 3.13 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	37
Tabel 3.14 Reliability Statistics Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	38
Tabel 3.15 Reliability Statistics Motivasi Belajar	38
Tabel 3.16 Hasil Uji Reliabilitas Kisi-Kisi Instrumen Angket	38
Tabel 4.1 Perhitungan Statistic Variabel Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	41
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall	42
Tabel 4.3 Perhitungan Statistic Variabel Motivasi Belajar	43
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	44
Tabel 4.5 Uji Regresi Linear Sederhana	45
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	46
Tabel 4.7 Uji Korelasi	48
Tabel 4.8 Uji Korelasi X Terhadap Y	48
Tabel 4.9 Uji Determinasi	49
Tabel 4.10 Uji Parsial	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Pembuatan Konten Soal	14
Gambar 2.2 Bentuk Game Yang Telah Dibuat	14
Gambar 2.3 Pengaturan Game	14
Gambar 2.4 Pengaturan Tugas	15
Gambar 2.5 Link Penugasan	15
Gambar 2.6 Fitur Game Wordwall	17
Gambar 2.7 Fitur Kuis	17
Gambar 2.8 Fitur Permainan Kecocokan	17
Gambar 2.9 Fitur Membuka Kotak	18
Gambar 2.10 Fitur Menemukan Kecocokan	18
Gambar 2.11 Fitur Roda Acak	18
Gambar 2.12 Fitur Benarkan Kalimat	19
Gambar 2.13 Fitur Pengejaran Dalam Labirin	19
Gambar 2.14 Fitur Pasangan Yang Cocok	19
Gambar 2.15 Fitur Pengurutan Grup	20
Gambar 2.16 Fitur Kuis Game Show	20
Gambar 2.17 Fitur Kata Yang Hilang	20
Gambar 2.18 Fitur Anagram	21
Gambar 2.19 Fitur Mencari Kata	21
Gambar 2.20 Fitur Kartu Acak	21
Gambar 2.21 Fitur Diagram Berlabel	22
Gambar 2.22 Fitur Benar atau Salah	22
Gambar 2.23 Fitur Kuis Gambar	22
Gambar 2.24 Fitur Balik Ubin	23
Gambar 2.25 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Model Konstelasi Penelitian	27
Gambar 4.1 Histogram Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall.....	43
Gambar 4.2 Histogram Motivasi Belajar	45
Gambar 4.3 Grafik Normal P-P Plot	47
Gambar 4.4 Grafik Histogram Normalitas	47

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Product Memont	31
Rumus 3.2 Alpha Cronbach	37
Rumus 3.3 Uji Regresi Linear Sederhana	38
Rumus 3.4 Product Moment	39
Rumus 3.5 Uji Determinasi	40