

ABSTRAK

Nurul Awalyah. 2024. *Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hidayah Quraisy dan Suardi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Alternatif media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah media *game* interaktif *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one-group pre-test and post-test design*. Teknik pengumpulan data motivasi menggunakan Angket/kuesioner, sedangkan pengumpulan data hasil belajar adalah *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistic versi 2.6. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *post-test* 83,33. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai Sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Kata kunci: Media *Game* Interaktif *Wordwall*, Motivasi, Hasil Belajar