

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL DENGAN
MENGUNAKAN GAME EDUKASI *WORDWALL***

SKRIPSI

OLEH

MUHAMMAD SHOHIBUL ALAM

2020406402025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PRINGSEWU 2024**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL DENGAN
MENGUNAKAN GAME EDUKASI *WORDWALL***

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan*



Oleh
MUHAMMAD SHOHIBUL ALAM
2020406402025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PRINGSEWU 2024**

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MENGUNAKAN GAME EDUKASI *WORDWALL*

Muhammad Shohibul Alam
ABSTRAK

Dari hasil observasi yang dilakukan di MTs Raden Intan Gadingrejo, terdapat 78% siswa yang belum tuntas hasil belajarnya terkhusus pada materi aritmatika sosial. Keefektifan merupakan tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan atau keadaan ideal yang telah ditetapkan. Aritmatika sosial berkaitan dengan materi jual beli yaitu diskon, untung dan rugi serta segala sesuatu yang berhubungan dengan perdagangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game digital *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial.

Penelitian yang dilakukan berbentuk deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan game digital *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.B MTs Raden Intan Gadingrejo Tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 siswa. Variabel dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran aritmatika sosial menggunakan game digital *wordwall*. Indikator dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar peserta didik, respon positif peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat ketercapaian keberhasilan dari tujuan atau keadaan ideal dari pembelajaran yang dapat diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu menggunakan Teknik 1) observasi/pengamatan 2) angket dan 3) tes hasil belajar.

Berdasarkan analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran game edukasi *wordwall* pada materi aritmatika sosial dikelas VII.B MTs Raden Intan Gadingrejo dapat dikatakan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh presentase aktivitas belajar siswa mencapai 88,89% siswa aktif belajar selama KBM berlangsung, presentase respon positif peserta didik terhadap game edukasi *wordwall* sebesar 85,19% dan presentase hasil belajar peserta didik mencapai 77,78% dari KKM yang ditetapkan.

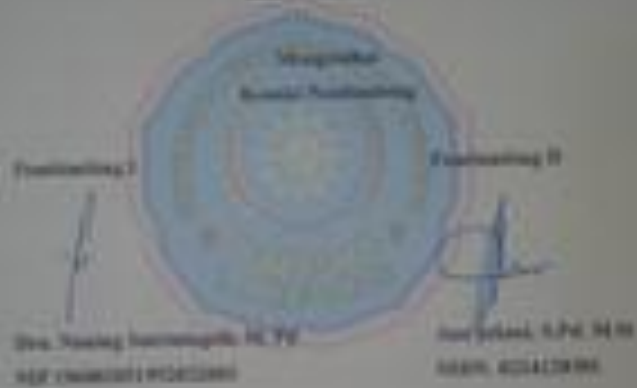
Kata Kunci: Efektivitas, Aritmatika Sosial, *Wordwall*

PILIHAN PROJEK DAN
DISTRIBUSI WAKTU PROJEK ALAM BERRAHASNYA PADA
MOMEN PROJEK ALAM PROJEK BERTAHAN (PBL)

Materi

Date

Muhammad Ridwanul Huda
202001000000



Kata Pengantar

Dev. Nuzul Huda, M. Pd
NIP. 196101011970000000

PALAMAN PENGESAHAN

1. Dua Pihak

Kelompok: Rukman Fauzanul, S.Pd., M.Pd.

Kelompok: Dita, Nuzul, Nuzul, M.Pd.

Kelompok: Rukman Fauzanul, S.Pd., M.Pd.



Disetujui dan ditandatangani: 10 Oktober 2024

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik FKIP Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung,
saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Shohibul Alam
NPM : 2020406402025
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Efektivitas Pembelajaran Aritmatika Sosial Dengan
Menggunakan Game Edukasi *Wordwall*

Guna pengembangan ilmu pengetahuan Pendidikan, menyetujui memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung tanpa menuntut ganti rugi berupa materi atas karya ilmiah saya yang berjudul : Efektivitas Pembelajaran Aritmatika Sosial Dengan Menggunakan Game Edukasi *Wordwall*. Dengan pernyataan ini Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung berhak menyimpan, mengalihmediakan dalam bentuk format yang lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak atas karya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Pringsewu, Oktober 2024

Muhammad Shohibul Alam

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Mama Sri Ambartin dan bapak Siswanto, kalian orang tua ku yang paling aku cintai. Terima kasih telah menjaga, menyayangi, mendidik, dan membimbing, serta tak lupa selalu mendoakan penulis. Terima kasih juga karena selalu memberikan dukungan, kerja keras, dan pengorbanannya. Maka dari itu Gelar Sarjana ini penulis persembahkan untuk kalian.
2. Mamas ku tersayang, Muhammad Fafa Nurwahid yang selalu membantu dan mendukung segala progres yang adikmu laksanakan termasuk menyelesaikan skripsi.
3. Mbah ku tersayang, Kakung Sukendar yang selalu menanyakan keadaan ku setelah pulang bimbingan dan selalu mengkhawatirkan kesehatan ku.
4. Sahabat ku tersayang Hesti Novi Saputri dan Gita Fadila Rahmawati yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
5. Teman-teman mahasiswa program studi Pendidikan matematika Angkatan 2020.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
7. Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

MOTTO

“Bahagia Dunia Dan Akhirat”

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Tambahsari, kecamatan Gadingrejo pada tanggal 16 Febuari 2001 anak kedua dari Ayahanda Zulkarenaen dan Ibu Sri Ambartin.

Riwayat Pendidikan :

- TK Aisiyah Aba 3 Tambahsari tamat 2007
- SD Negeri 3 Tambahrejo tamat tahun 2013
- SMP Negeri 2 Gadingrejo tamat tahun 2016
- SMA Negeri 2 Gadingrejo tamat tahun 2019
- Tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika sejak tahun 2020.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Aritmatika Sosial Menggunakan Game Edukasi *Wordwall*” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana program Strata-1 di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ns. Arena Lestari, M.Kep., Sp.Kep.J., Ph.D., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
2. Nurfaizal, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
3. Dra. Noerhasmalina, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
4. Dra. Naning Sutriningsih, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan serta saran-saran dengan baik dan bijak sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Ana Istiani, M.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta saran-saran dengan baik dan bijak sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. MTs Raden Intan Gadingrejo yang sudah bekerja sama sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak/Ibu dosen staf tata usaha Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada penulis.
9. Teman-teman dan sahabat yang ikut serta dalam membantu dan memberikan dukungan untuk dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Pringsewu, Oktober 2024

Muhammad Shohibul Alam

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL DENGAN SPESIFIKASI	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Efektivitas Pembelajaran.....	12

3. Game Edukasi	19
4. <i>wordwall</i>	23
5. Materi Aritmatika Sosial	26
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Konsep.....	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian.....	40
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	40
D. Definisi Operasional Variabel	40
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen.....	51
G. Teknik Analisis Data	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	55
1. Penyajian Dan Analisis Data Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan.....	64

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	67
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP	26
Tabel 3.1 Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.2 Hasil Validitas Soal	49
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Kesukaran	56
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	57
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas VII.B.....	58
Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Siswa KelasVII.B	61
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Kelas VII.B	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game digital <i>Worldwall</i>	20
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar.....	61
Lampiran 2. Kisi kisi Instrumen Peneliian.....	77
Lampiran 3. Soal Tes.....	78
Lampiran 4. Lembar Angket Respon	80
Lampiran 5. Lembar Hasil Belajar	81
Lampiran 6. Hasil Angket Respon Siswa Kelas VII.B	83
Lampiran 7. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas VII.B	84
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian	86
Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian	87
Lampiran 10. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	88