

TESIS



**PENGARUH *GAME WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
DAN *LONG TERM MEMORY* PEMBELAJARAN IPA
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Oleh :

SUJATMIKO

2220110059

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

2024

i

**PENGARUH *GAME WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
DAN *LONG TERM MEMORY* PEMBELAJARAN IPA
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.)**

Oleh :

SUJATMIKO

2220110059

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PROGRAM PASCA SARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

AGUSTUS, 2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUJATMIKO

NIM : 2220110059

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Telah Menyusun tesis dengan judul :

**“Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Motivasi Dan *Long Term Memory*
Pembelajaran IPA Peserta Didik Sekolah Dasar”**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya sendiri dan
dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi, termasuk
pencabutan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) yang sudah saya sandang.

Purwokerto, 15 Agustus 2024

Yang menyatakan



SUJATMIKO
NIM. 2220110059

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis yang diajukan oleh : SUJATMIKO
NIM : 2220110059
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Motivasi Dan *Long Term Memory* Pembelajaran IPA Peserta Didik Sekolah Dasar

Telah diterima dan disetujui

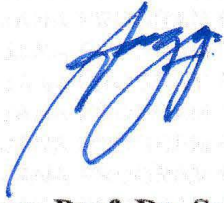
Ditetapkan di : Purwokerto

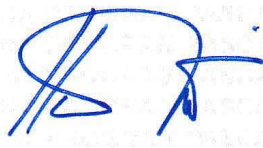
Pada Tanggal : 6 Agustus 2024

Mengetahui,

Kaprodi Magister Pendidikan Dasar

Pembimbing


Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd.
NIK. 2160221


Dr. Ristiyana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si.
NIDN. 0623027201

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Motivasi Dan *Long Term Memory* Pembelajaran IPA Peserta Didik Sekolah Dasar” oleh Sujatmiko telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Agustus 2024.

Dewan Penguji:

1. Penguji I

Dr. Akhmad Jazuli, M.Si.

NIK. 2160037

2. Penguji II

Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd.

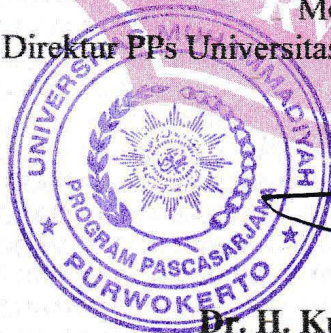
NIK. 2160221

3. Pembimbing

Dr. Ristiana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si

NIK. 2160170

Mengetahui
Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto



Dr. H. Kuntoro, M.Hum

NIK. 2161127

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأْفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ - ١١

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan."

(Q.S Al-Mujadilah: 11)

"Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu."

(HR Ahmad)

"Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia."

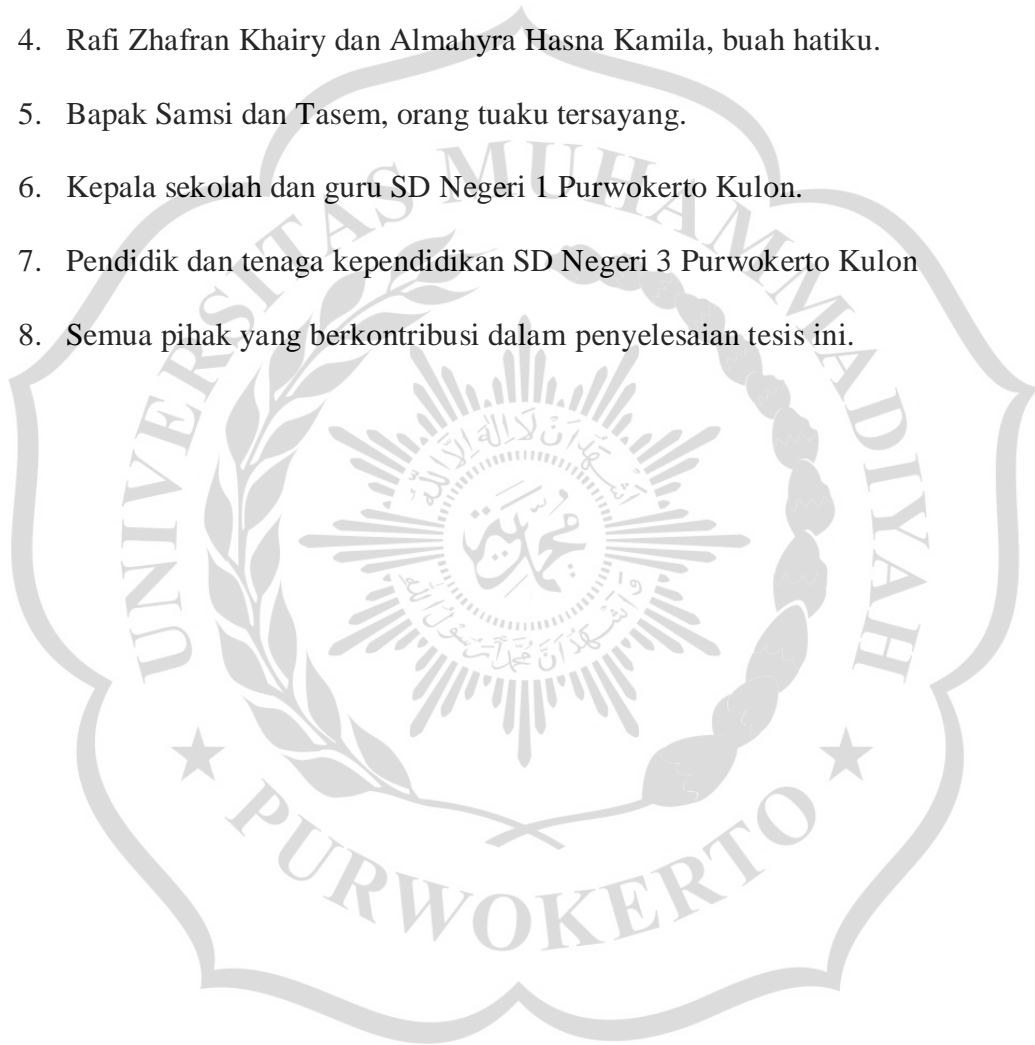
(Nelson Mandela)

"Tidak ada yang sulit apabila mau memperhatikan dan belajar."

(Sujatmiko)

PERSEMBAHAN

1. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, almamaterku.
2. Dr. Ristiana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si., dosen pembimbing.
3. Bekti Setiani Dwi Nugraheni, S.H., istriku tercinta.
4. Rafi Zhafran Khairy dan Almahyra Hasna Kamila, buah hatiku.
5. Bapak Samsi dan Tasem, orang tuaku tersayang.
6. Kepala sekolah dan guru SD Negeri 1 Purwokerto Kulon.
7. Pendidik dan tenaga kependidikan SD Negeri 3 Purwokerto Kulon
8. Semua pihak yang berkontribusi dalam penyelesaian tesis ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah wa syukurillah, sungguh rahmat yang luar biasa, syukur tiada henti kepada illahi rabbi, Allah SWT hingga laporan penelitian ini dapat terselesaikan. Sungguh karunia yang sangat besar bisa menyelesaikan laporan penelitian ini walaupun tak sedikit halangan dan rintangan. Tesis berjudul “Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Motivasi Dan *Long Term Memory* Pembelajaran IPA Peserta Didik Sekolah Dasar” disusun sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar magister Pendidikan, Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Hal ini tentunya tak lepas dari kontribusi berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dengan sukarela dan ikhlas. Maka dari itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada berbagai pihak di bawah ini :

1. Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Dr. H. Kuntoro, M.Hum., selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan pelayanan terbaik dan kemudahan dalam penelitian ini.
4. Dr. Ristiana Dyah Purwandari, S.Si., M.Si., selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dan penuh dedikasi dalam membimbing dan memberikan motivasi bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.

5. Segenap Dosen Magister Pendidikan Dasar, Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu selama peneliti menempuh pendidikan Magister.
6. Kepala Sekolah, dewan guru SD Negeri 1 Purwokerto Kulon dan SD Negeri 3 Purwokerto Kulon yang telah mengizinkan dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian guna penyusunan tesis ini.
7. Para rekan sejawat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto angkatan 2022, yang selalu bekerja sama, saling mendukung dalam menempuh pendidikan Magister.
8. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan tesis ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti sadar bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam Tesis ini, maka kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat dibutuhkan demi perbaikan penelitian berikutnya. Besar harapan peneliti Tesis ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti sendiri tetapi dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Purwokerto, Agustus 2024

Peneliti

Sujatmiko

NIM. 2220110059

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI ILMIAH**

Sebagai seorang civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sujatmiko
NIM : 2220110059
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non- Exclusive Royalty Fee Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Motivasi Dan *Long Term Memory* Pembelajaran IPA Peserta Didik Sekolah Dasar”

Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non- Exclusive Royalty Fee Right*) ini, Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/ mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 6 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Sujatmiko

NIM. 2220110059

**PENGARUH *GAME WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
DAN *LONG TERM MEMORY* PEMBELAJARAN IPA
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

SUJATMIKO

2220110059

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game Wordwall* terhadap motivasi belajar dan memori jangka panjang (*long-term memory*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Purwokerto Kulon, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya motivasi belajar dan memori jangka panjang dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA, yang seringkali dianggap kompleks oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *game Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik mengingat materi pelajaran dalam jangka panjang.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 3 Juni hingga 15 Juli 2024. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji independent sampel T-Test untuk melihat pengaruh signifikan dari penggunaan *game Wordwall* terhadap motivasi dan memori jangka panjang peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan *game Wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar dan memori jangka panjang peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik inferensial, dimana nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05, menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, penggunaan *game* interaktif *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan memori jangka panjang peserta didik dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: motivasi belajar, memori jangka panjang, media pembelajaran, *game Wordwall*, pembelajaran IPA.

**THE EFFECT OF WORDWALL GAMES ON MOTIVATION
AND LONG TERM MEMORY FOR SCIENCE LEARNING
PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

SUJATMIKO

2220110059

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the Wordwall game media on learning motivation and long-term memory in learning Natural Sciences (IPA) in class V students at SD Negeri 1 Purwokerto Kulon, South Purwokerto District, Banyumas Regency. The background to this research is based on the importance of learning motivation and long-term memory in the learning process, especially in science subjects, which are often considered complex by students. The use of interesting and interactive learning media such as the Wordwall game is expected to increase learning motivation and help students remember lesson material in the long term.

The research method used was an experiment with a pre-test and post-test design. This research was carried out from June 3 to July 15 2024. The data obtained was analyzed using an independent sample T-Test to see the significant influence of using the Wordwall game on students' motivation and long-term memory.

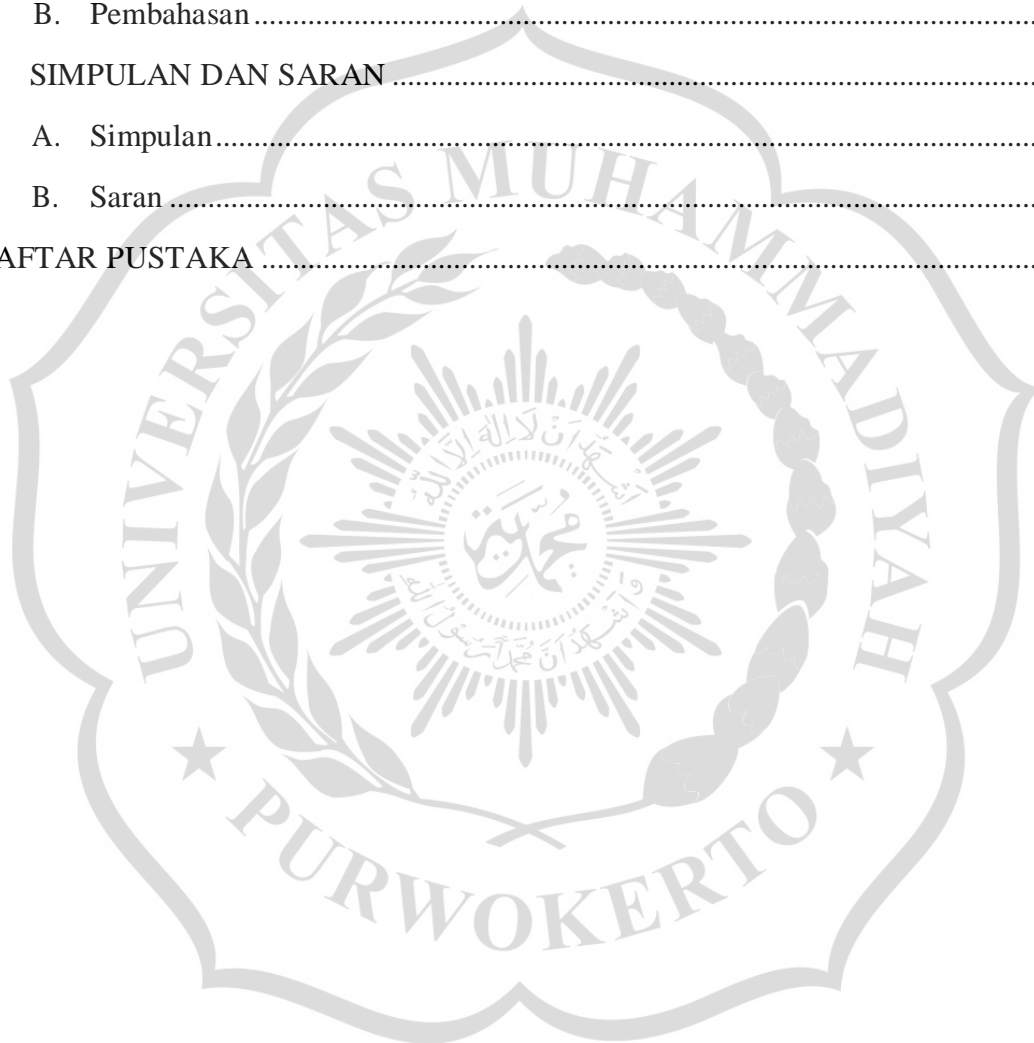
The research results show that there is a significant effect of using the Wordwall game on increasing students' learning motivation and long-term memory. This is proven by the results of inferential statistical analysis, where the Sig. (2-tailed) of 0.000 with a significance level of 0.05, indicating that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Thus, the use of the interactive game Wordwall has proven to be effective in increasing students' motivation and long-term memory in learning science.

Keywords: learning motivation, long-term memory, learning media, Wordwall game, science learning.

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Empiris	39
C. Kerangka Pikir	41
D. Hipotesis Penelitian	43
III. METODE PENELITIAN	44
A. Tempat dan Waktu Penelitian	44
B. Metode Penelitian	44

C. Variabel Penelitian.....	46
D. Populasi dan Sampel Penelitian	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	50
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	66
V. SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	72



DAFTAR BAGAN

Gambar 2. 1 Proses Memori Menurut Atkinson dan Shiffrin	7
Gambar 2. 2 Alur Kerangka Pikir.....	8



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	37
Tabel 3.2 Sekolah Dasar di Gugus Wahid Hasyim	38
Tabel 3.3 Kriteria Skala Likert	39
Tabel 3.4 Kriteria Validasi	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen	54
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitaas Kelompok Eksperimen	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitaas Kelompok Kontrol.....	56
Tabel 4.5 Hasil uji paired sample t-test Kelompok Eksperimen.....	57
Tabel 4.6 Hasil uji paired sample t-test Kelompok Kontrol.....	58
Tabel 4.7 Rekap Pelaksanaan tes.....	59
Tabel 4.8 Rekap hasil uji normalitas.....	60
Tabel 4.9 Rekap hasil uji homogenitas	61
Tabel 4.10 Rekap uji mann whitney.....	62
Tabel 4.11 Rerata Nilai tes long term memory	63
Tabel 4.12 Hasil rekap uji independent sampel t-test	64
Tabel 4.13 Rekap nilai test long term memory hari ke-30	65