Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan

Skripsi

Meitri Aulia Wardha

131211005

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* (GBL) DENGAN MEDIA FRUIT PINWHEEL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Dengan Media *Fruit Pinwheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen, adapun populasi dalam penelitian ini MI N 01 Semarang dan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas 5C sebagai kelas ekperimen sedangkan kelas 5D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes dan non-tes. Berdasarkan hasi uji *Independent Sampel T-Test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai *Sig*nifikasi sebesar 0,00 < 0.05 menunjukkan Ho ditolak dan H1 diterima. Selain itu, berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa tingkat Signifikansi sebesar 0.00 < 0.05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang Signifikan antara kedua kelompok. Selain itu berdasarkan hasil angket respon pembelajaran pada siswa dapat diketahui bahwa rata-rata presentase kelas 5C (eksperimen) sebesar 77,72%. Sedangkan kelas kontrol dengan presentase sebesar 75,55%. Hal ini ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modelGBL (*Games Based Learning*) berbantuan media *Fruit Pinwheel* dan pembelajaran dengan model pembelajaranGBL (*Games Based Learning*) tanpa media pembelajaran memiliki perbedaan yag *Sig*nifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Model pembelajaran, *Game-Based Learning* (GBL), motivasi belajar, *Fruit Pinwheel*

Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan

Skripsi

Meitri Aulia Wardha

131211005

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* (GBL) DENGAN MEDIA FRUIT PINWHEEL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

ABSTRACT

Learning motivation is one of the important factors that influence the success of the learning process. Students who have high learning motivation tend to be more active in participating in learning and have a better understanding of the material being taught. This study aims to examine the influence of the Game-Based Learning (GBL) Learning Model with Fruit Pinwheel Media on Student Learning Motivation. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design, the population in this study MI N 01 Semarang and the sample in this study are class 5C as the experimental class while class 5D as the control class. Data collection techniques are in the form of tests and non-tests. Based on the results of the Independent Sample T-Test test, it shows that the experimental and control classes have a significance value of 0.00 <0.05 indicating that Ho is rejected and H1 is accepted. In addition, based on the results of the regression test, it shows that the significance level is 0.00 <0.05. This indicates a significant difference between the two groups. Furthermore, based on the results of the student learning response questionnaire, the average percentage of class 5C (experimental) was 77.72%. Meanwhile, the control class had a percentage of 75.55%. This indicates that learning using the Games-Based Learning (GBL) model with the aid of Fruit Pinwheel media and learning using the Games-Based Learning (GBL) model without learning media significantly impacts student learning motivation.

Keywords: Learning model, Game-Based Learning (GBL), learning motivation, Fruit Pinwheel