

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh skripsi ini merupakan perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 20 Maret 2025



Anisa Robiatul Adawiah
NIM. 211240088

ABSTRAK

Nama : Anisa Robiatul Adawiah NIM. 211240088. Pengaruh Permainan *Maze Chase* Berbasis Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Tegal Kembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif *Maze Chase* berbasis media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi perubahan wujud benda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *post-test only, non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Tegal Kembang, dengan sampel sebanyak 83 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan permainan *Maze Chase* dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan *powerpoint*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan *Maze Chase* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-test yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 3,775 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,02108, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan permainan *Maze Chase* dengan siswa yang tidak menggunakannya. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sains.

Kata Kunci: Permainan edukatif *Maze Chase* berbasis *Wordwall*, hasil belajar, perubahan wujud benda

Nomor : Nota Dinas
Lampiran : Skripsi
Kepada Yth:
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan
Perihal : Usulan Sidang Skripsi
a.n Anisa Robiatul Adawiah di
NIM: 211240088 Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Anisa Robiatul Adawiah NIM: 211240088** yang berjudul **“Pengaruh Permainan *Maze Chase* Berbasis Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Tegal Kembang”**, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian, atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Serang, 20 Maret 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Asep Saefurrohman, S.Si., M.Si.
NIP. 197808272003121003


Dr. H. Juhji, M.Pd
NIDN. 2021098102

PERSETUJUAN

**Pengaruh Permainan *Maze Chase* Berbasis Media *Word Wall* Terhadap
Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN
Tegal Kembang**

Oleh:

Anisa Robiatul Adawiah

211240088

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Asep Saefurrohman, S.Si., M.Si.
NIP. 197808272003121003



Dr. H. Juhji, M.Pd
NIDN. 2021098102

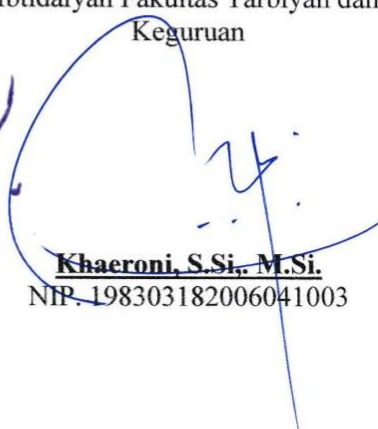
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan

Ketua
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan



Dr. Nana Jumhana, M.Ag.
NIP. 1917110291999031002



Khaeroni, S.Si., M.Si.
NIP. 198303182006041003

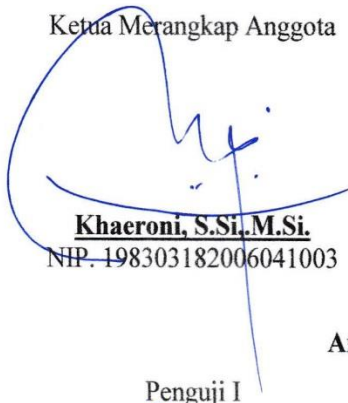
PENGESAHAN

Skripsi a.n Anisa Robiatul Adawiah_ NIM : 211240088 yang berjudul **Pengaruh Permainan *Maze Chase* Berbasis Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda Di SDN Tegal Kembang** telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Pada Tanggal 7 Mei 2025

Serang, 7 Mei 2025

Sidang Munaqasah

Ketua Merangkap Anggota



Khaeroni, S.Si., M.Si.

NIP. 198303182006041003

Sekretaris Merangkap Anggota



Fithri Meiliawati, M.Sn.

NIP. 198905062019032016

Anggota,

Penguji I



Dr. Hj. Fitri Hilmiyati, M.Ed.

NIP. 197006141997032001

Penguji II



Wida Rachmiati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198201042006042001

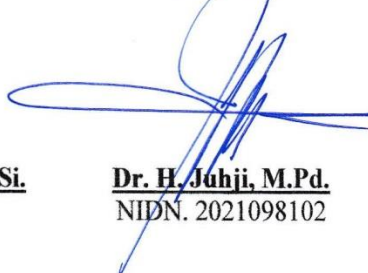
Pembimbing I



Dr. Asep Saefurrohman, S.Si., M.Si.

NIP. 197808272003121003

Pembimbing II



Dr. H. Juhji, M.Pd.

NIDN. 2021098102

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang tercinta. Mak dan Abah, terima kasih atas segala doa, cinta, dan pengorbanan yang tiada henti. Tanpa bimbingan, dukungan, serta kesabaran kalian, saya tidak akan sampai pada titik ini. Setiap langkah dalam perjalanan akademik ini adalah wujud dari kasih sayang kalian yang luar biasa. Untuk kakakku tersayang, terima kasih telah menjadi penyemangat dan memberikan motivasi di setiap tantangan yang saya hadapi.

Saya juga mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Asep Saefurrohman, S.Si., M.Si., dan Bapak Dr. H. Juhji, M.Pd. terimakasih atas bimbingan, ilmu, kesabaran, dan arahan yang begitu berharga. Bapak telah membimbing saya ke jalan yang lurus, memberi motivasi, dan membimbing saya hingga skripsi ini selesai tepat waktu. Semoga Allah membalas semua kebaikan dan dedikasi Bapak dalam membimbing mahasiswa seperti saya.

Tidak lupa, terima kasih kepada Ninin dan Zulfa partner bimbingan sahabat-sahabat saya yang luar biasa, grup MITIHES (Siti Indah & Fathimah) serta grup berempat (Intan, Aida, & Marley), yang selalu menemani, mendukung, dan menjadi tempat berbagi dalam setiap suka dan duka perjalanan ini. Juga untuk teman-teman seperjuangan kelas C dan angkatan 2021, terima kasih atas kebersamaan dan semangat yang telah kita bangun bersama. Skripsi ini bukan hanya hasil dari kerja keras saya sendiri, tetapi juga buah dari dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah kita jalani bersama.

Ibu Guru Nela dan Sarah, selaku guru SDN Tegal Kembang yang sudah membantu serta memberikan dukungan untuk saya.

Almamaterku tercinta, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Banten.

MOTTO HIDUP

Jika Kamu Memulai Karena Allah Maka Jangan Pernah Menyerah Karena
Manusia, Libatkan Allah Disetiap Langkahmu.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Anisa Robiatul Adawiah dilahirkan di Serang, pada tanggal 31 Januari 2002. Tepatnya di Kp. Nyapah kiara Rt/Rw 02/02 Desa nyapah Kecamatan walantaka Provinsi Banten. Anak bungsu dari Bapak Sumatra dan Ibu Rasmah.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut: PAUD Miftahul Huda lulus 2008, SDN Nyapah 3 lulus pada Tahun 2014, MTSN 2 Kota Serang lulus pada Tahun 2017, MA AL Khairiyah Pipitan lulus pada Tahun 2020, dan pada tahun 2021 penulis masuk Perguruan Tinggi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarganya, para sahabatnya para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini kemungkinan besar tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin, M.Pd, Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Khaeroni, S.Si, M.Si, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
4. Dr. Asep Saefurrohman, S.Si., M.Si sebagai pembimbing I dan Dr. H. Juhji, M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di UIN SMH Banten.
6. Kepada Sekolah dan Dewan Guru SDN Tegal Kembang yang telah memberikan penulis inspirasi.

7. Kepada Ibu Guru Nela dan Sarah, S.Pd Guru kelas IV SDN Tegal Kembang yang telah bersedia untuk mendampingi penulis dalam melakukan penelitian.
8. Keluarga, sahabat dan rekan-rekan yang telah memberikan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

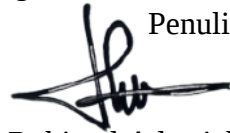
Atas segala bantuan yang telah diberikan, penulis berharap semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlimpah. Amin.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dari segi isi maupun metodologi penulisannya. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan guna perbaikan selanjutnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Serang, 20 Maret 2025

Penulis



Anisa Robiatul Adawiah

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	i i
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS	13
A. Kajian Teori	13
1. Hasil Belajar	13
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
3. Permainan Maze Chase Berbasis Wordwall	22
4. .Hakikat Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar	31

B. Kerangka Pemikiran	33
C. Hipotesis.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	35
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Metode dan Desain Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	47
G. Hipotesis Statistik.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan Maze Chase berbasis Wordwall	57
2. Hasil Belajar Siswa	60
3. Pengaruh Permainan <i>Maze Chase</i> Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda	64
B. Pembahasan	69
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Jumlah Populasi	36
Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Instrument Tes.....	43
Tabel . 3.3 Hasil Uji Validitas	49
Tabel. 3.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel. 4.1 Keterlaksanaan Permainan Maze Chase	57
Tabel. 4.2 Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	60
Tabel. 4.3 Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	62
Tabel. 4.4 Uji Normalitas	65
Tabel. 4.5 Uji Homogenitas Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	66
Tabel. 4.6 Uji t (<i>Independent Samples Test</i>).....	68

-

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Skema Perubahan Wujud Benda.....	25
Gambar. 2.2 Perubahan Wujud Membeku.....	27
Gambar. 2.3 Perubahan Wujud Mencair	28
Gambar. 2.4 Perubahan Wujud Menguap.....	28
Gambar. 2.5 Perubahan Wujud Mengembun.....	29
Gambar. 2.6 Perubahan Wujud Menyublim	30
Gambar. 2.7 Perubahan Wujud Mengkristal.....	30
Gambar. 2.8 Kerangka Pemikiran.....	34