

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCAPLAY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MURID PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 30 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Disusun Oleh:

HIJJATUL ALAWIAH

NIM 2210128220007

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2026

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCAPLAY*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MURID PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 30 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disusun Oleh:

HIJJATUL ALAWIAH

NIM 2210128220007

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2026

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Hijjatul Alawiah

NIM. 2210128220007

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUCAPLAY* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP
NEGERI 30 BANJARMASIN**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Syaharuddin, S.Pd., MA.

NIP. 197403012002121004

Pembimbing Pendamping



Fatwa Nur'ani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199603162024062001

Dosen Penguji



Dr. Mutiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198909072018032001

Mengetahui

Ketua Jurusan/Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Mutiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198909072018032001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hijjatul Alawiah
NIM : 2210128220007
Program Studi : Pendidikan IPS
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Hal-hal yang berkaitan dengan teknik penulisan, telah sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.

Banjarmasin, April 2026

Yang membuat pernyataan



Hijjatul Alawiah

NIM 2210128220007

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 30 Banjarmasin”. Shalawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membimbing umat Islam dari masa kegelapan jahiliah menuju kehidupan yang terang benderang dengan ajaran Islam yang sarat akan petunjuk dan rahmat.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Pendidikan IPS FKIP ULM. Penyusunan skripsi ini juga merupakan bentuk upaya peneliti dalam memperluas serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Pembahasan dalam skripsi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *game* sebagai satu diantara upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung peningkatan motivasi belajar bagi murid.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Mama tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat yang tak pernah henti mengiringi setiap langkah peneliti; Ayah

yang telah tiada, tetapi do'a dan kasih sayangnya tetap mengalir dari sana; dan Saudara-saudara peneliti yang memberikan dukungan.

2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Ali Bachri, S.E., M.Si., selaku rektor Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Dr. Mutiani, S.Pd., M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Prof. Dr. Syaharuddin, S.Pd., MA., sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan waktu demi terselesainya skripsi ini.
6. Ibu Fatwa Nur'aini, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing II yang dengan sabar dan penuh dedikasi telah memberikan bimbingan, koreksi, saran, serta masukan yang sangat berarti kepada peneliti dalam proses revisi dan penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu penguji yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memaparkan serta mempertanggungjawabkan hasil penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan IPS yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama berkuliah di Universitas Lambung Mangkurat.
9. Bapak Faisal Rachman S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 30 Banjarmasin yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.

10. Ibu Lisa Yudiarti, S.Pd., selaku guru IPS kelas VIII SMP Negeri 30 Banjarmasin yang telah memberikan informasi dan membantu selama penelitian berlangsung.
11. Murid kelas VIII SMP Negeri 30 Banjarmasin yang telah berpartisipasi secara aktif dan bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.
12. Danti Herlena Wati, Nur Amelia Putri dan Afif Ghina Wafa Arina yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan kepada peneliti selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para pembaca.

Banjarmasin, 13 April 2026

Peneliti



Hijjatul Alawiah

NIM 2210128220007

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan satu di antara faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar yang rendah masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPS karena karakteristik materinya yang luas sehingga sering dianggap sulit oleh murid. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar murid. Hal ini ditunjukkan dengan murid yang pasif selama proses pembelajaran, seperti tidak memperhatikan penjelasan pendidik, berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, bermain di kelas, serta enggan bertanya ketika mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar murid satu diantaranya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan interaktif yaitu *game educaplay*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game educaplay* terhadap motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 30 Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi-Eksperimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas VIII reguler SMP Negeri 30 Banjarmasin tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 81 murid. Sampel penelitian berjumlah 55 murid, terdiri atas 27 murid kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dan 28 murid kelas VIII-E sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan *game educaplay*, sedangkan kelas kontrol tanpa perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar berbentuk skala *likert* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, uji *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game educaplay* terhadap motivasi belajar murid, serta uji *n-gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game educaplay* berpengaruh terhadap motivasi belajar murid pada seluruh indikator motivasi belajar. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa seluruh indikator motivasi belajar memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,001$. Selain itu, hasil uji *n-gain* menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang pada seluruh indikator, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Dengan demikian, penggunaan *game educaplay* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 30 Banjarmasin.

Kata kunci: *Game educaplay*, IPS, media pembelajaran, motivasi belajar

ABSTRACT

Motivation to learn is one of the key factors in supporting the success of the learning process. However, low motivation to learn remains a problem in social studies education because the subject matter is so broad that students often find it difficult. Furthermore, the lack of variety in instructional media makes lessons less engaging, which in turn leads to low student motivation. This is evident in students' passive behavior during class-such as not paying attention to the teacher's explanations, talking with peers during lessons, playing around in class, and being reluctant to ask questions when they struggle to understand the material. Therefore, learning innovations are needed to boost students' motivation to learn, one of which is through the use of engaging and interactive digital learning media, namely the educaplay game. Consequently, this study aims to determine the effect of using the educaplay game on students' motivation to learn Social Studies in the 8th grade at SMP Negeri 30 Banjarmasin.

This study employed a quantitative method using a quasi-experimental research design with a nonequivalent control group. The study population consisted of all 81 eighth-grade students in the regular program at SMP Negeri 30 Banjarmasin for the 2025/2026 academic year. The research sample consisted of 55 students, comprising 27 students from Class VIII-F as the experimental group and 28 students from Class VIII-E as the control group. The experimental group was treated with the educaplay game, while the control group received no treatment. Data were collected using a learning motivation questionnaire in the form of a Likert scale that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using a paired-sample t-test to determine changes in learning motivation before and after the intervention, an independent-sample t-test to determine the effect of using the educaplay game on students' learning motivation, and an n-gain test to determine the magnitude of the increase in learning motivation after the intervention.

The results of the study indicate that the use of the educaplay game has an effect on students' learning motivation across all learning motivation indicators. The results of the paired-sample t-test show an increase in learning motivation in the experimental class after the intervention. The results of the independent-sample t-test indicate that all learning motivation indicators show significant differences between the experimental and control classes, with a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 . Furthermore, the n-gain test results showed that the increase in learning motivation in the experimental class was in the moderate category across all indicators, while the control class was in the low category. Thus, the use of the educaplay game has a positive effect on students' learning motivation in social studies at SMP Negeri 30 Banjarmasin.

Keywords: *Educaplay games, educational media, motivation to learn, social studies*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. <i>Self Determination Theory</i>	11
B. Motivasi Belajar	13
C. Media Pembelajaran	20
D. <i>Game Educaplay</i>	30
E. Pembelajaran IPS	33
F. Penelitian Terdahulu	38
G. Kerangka Berpikir	62
H. Hipotesis	64
BAB III	65
METODE PENELITIAN	65
A. Metode dan Desain Penelitian	65
B. Waktu dan Tempat	67
C. Populasi dan Sampel	68
D. Definisi Operasional	70
E. Instrumen Penelitian	71

F. Teknik Pengumpulan Data.....	80
G. Teknik Analisis Data.....	81
BAB IV	89
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	89
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	89
1. Profil dan Data Sekolah SMP Negeri 30 Banjarmasin	89
2. Visi dan Misi SMPN 30 Banjarmasin.....	90
3. Struktur Organisasi SMP Negeri 30 Banjarmasin	91
4. Keadaan Guru dan Tata Usaha di SMPN 30 Banjarmasin	92
5. Jumlah Murid di SMPN 30 Banjarmasin	94
6. Keadaan Sarana dan Prasarana di SMPN 30 Banjarmasin	95
B. Hasil.....	97
1. Pengaruh <i>Game Educaplay</i> terhadap Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	97
2. Pengaruh <i>Game Educaplay</i> terhadap Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	100
3. Pengaruh <i>Game Educaplay</i> terhadap Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan.....	103
4. Pengaruh <i>Game Educaplay</i> terhadap Indikator Penghargaan dalam Belajar	105
5. Pengaruh <i>Game Educaplay</i> terhadap Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	108
6. Pengaruh <i>Game Educaplay</i> terhadap Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif.....	110
C. Pembahasan	113
BAB V.....	116
SIMPULAN DAN SARAN	116
A. Simpulan	116
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Peneliti	39
Tabel 3. 1 Variabel Penelitian	65
Tabel 3. 2 Desain Penelitian.....	66
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian.....	69
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian.....	69
Tabel 3. 5 Alternatif Jawaban dan Kriteria Penilaian Angket Motivasi Murid ...	72
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar sebelum Uji Validitas.....	73
Tabel 3. 7 Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	74
Tabel 3. 8 Interpretasi Nilai r	77
Tabel 3. 9 Pernyataan Valid	78
Tabel 3. 10 Kriteria Reliabilitas	79
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas.....	80
Tabel 3. 12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	82
Tabel 3. 13 Hasil Uji Normalitas	85
Tabel 3. 14 Hasil Uji Homogenitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	86
Tabel 3. 15 Hasil Uji Homogenitas Post-test Eksperimen dan Kontrol.....	86
Tabel 3. 16 Kategori Interpretasi Nilai N-Gain	88
Tabel 4. 1 Informasi Lengkap SMP Negeri 30 Banjarmasin.....	90
Tabel 4. 2 Nama-Nama Guru SMP Negeri 30 Banjarmasin.....	92
Tabel 4. 3 Distribusi Jumlah Murid SMP Negeri 30 Banjarmasin	94
Tabel 4. 4 Sarana dan Prasarana di SMPN 30 Banjarmasin	95
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	98
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	99
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	99
Tabel 4. 8 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	100
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	101
Tabel 4. 10 Hasil Uji N-Gain Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	102
Tabel 4. 11 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	103
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan.....	104
Tabel 4. 13 Hasil Uji N-Gain Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	105
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Penghargaan dalam Belajar	106
Tabel 4. 15 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Penghargaan dalam	

Belajar	107
Tabel 4. 16 Hasil Uji N-Gain Indikator Penghargaan dalam Belajar	107
Tabel 4. 17 Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i> Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	108
Tabel 4. 18 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	109
Tabel 4. 19 Hasil Uji N-Gain Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	110
Tabel 4. 20 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif.....	111
Tabel 4. 21 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif.....	112
Tabel 4. 22 Hasil Uji N-Gain Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Game Educaplay</i>	31
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir.....	63
Gambar 4. 1 Gedung SMP Negeri 30 Banjarmasin	89
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi SMP Negeri 30 Banjarmasin.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	131
Lampiran 2. Surat Keterangan Izin Observasi	132
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	133
Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian	134
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin	135
Lampiran 6. Surat Keterangan Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin	136
Lampiran 7. Surat Pernyataan Selesai Penelitian.....	137
Lampiran 8. Modul Ajar Kelas Eksperimen	138
Lampiran 9. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	142
Lampiran 10. Materi Pembelajaran.....	146
Lampiran 11. Soal dalam <i>Game Educaplay</i>	154
Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal	158
Lampiran 13. Lembar Validasi Soal	159
Lampiran 14. Lembar Angket Motivasi Belajar	163
Lampiran 15. Pernyataan Angket sebelum Uji Validitas.....	166
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Angket Motivasi Belajar.....	169
Lampiran 17. Output SPSS Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Murid	175
Lampiran 18. Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 19. Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	178
Lampiran 20 Output SPSS Uji Normalitas	179
Lampiran 21 Output SPSS Uji Homogenitas.....	180
Lampiran 22 Output SPSS Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil.....	181
Lampiran 23 Output SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil.....	182
Lampiran 24 Output SPSS Uji N-Gain Indikator Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	183
Lampiran 25 Output SPSS Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar.....	184
Lampiran 26 Output SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	185
Lampiran 27 Output SPSS Uji N-Gain Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	186
Lampiran 28 Output SPSS Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	187
Lampiran 29 Output SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	188
Lampiran 30 Output SPSS Uji N-Gain Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	189
Lampiran 31 Output SPSS Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Penghargaan dalam	

Belajar	190
Lampiran 32 Output SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Penghargaan dalam Belajar	191
Lampiran 33 Output SPSS Uji N-Gain Indikator Penghargaan dalam Belajar ..	192
Lampiran 34 Output SPSS Uji <i>Paired Sample t-Test</i> Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	193
Lampiran 35 Output SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	194
Lampiran 36 Output SPSS Uji N-Gain Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar	195
Lampiran 37 Output SPSS Uji <i>Paired Sample T-Test</i> Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif	196
Lampiran 38 Output SPSS Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif	197
Lampiran 39 Output SPSS Uji N-Gain Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif	198
Lampiran 40. Dokumentasi Kelas Eksperimen	199
Lampiran 41. Dokumentasi Kelas Kontrol	203
Lampiran 42. Lembar Angket yang diisi oleh Murid	206