



Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III SD

Theresia Winda Setyaningrum^{1*}, Bayu Purba Sakti², Sri Suwartini³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Widya Dharma, Klaten, Indonesia

*Penulis Korespondensi: thwinda1@gmail.com

Abstract. *Learning motivation plays a crucial role in enhancing students' engagement and academic achievement. However, science instruction in elementary schools is often dominated by conventional teaching methods that reduce student participation and interest. This study aimed to examine the effect of the Wordwall educational game on the science learning motivation of third-grade students at SD Negeri 1 Tegalyoso during the 2025/2026 academic year. A quantitative approach with a quasi-experimental method and a Non-Equivalent Control Group Design was employed. The sample consisted of 56 students, divided equally into experimental and control classes. Data were collected using a validated and reliable learning motivation questionnaire, supported by observation and documentation. Data were analyzed through descriptive statistics, normality and homogeneity tests, Paired Sample t-Tests, Independent Sample t-Tests, and N-Gain analysis. The results revealed that the experimental class achieved a significantly higher posttest motivation score (89.82) than the control class (67.32). The Independent Sample t-Test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), while the N-Gain score reached 79.95% (high category) compared with 24.58% (low category) in the control class. These findings demonstrate that Wordwall effectively enhances elementary students' science learning motivation.*

Keywords: Elementary School; Learning Media; Learning Motivation; Science; Wordwall Educational Game.

Abstrak. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademik siswa. Namun, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional yang mengurangi partisipasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan edukatif Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 56 siswa yang dibagi secara seimbang ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Paired Sample t-Test*, *Independent Sample t-Test*, dan analisis *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor motivasi belajar *posttest* yang lebih tinggi (89,82) dibandingkan kelas kontrol (67,32). Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sedangkan nilai *N-Gain* pada kelas eksperimen mencapai 79,95% (kategori tinggi), dibandingkan dengan 24,58% (kategori rendah) pada kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi Wordwall; IPAS; Media Pembelajaran; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring perkembangan abad ke-21, dunia pendidikan dituntut mampu mengembangkan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan memanfaatkan teknologi. Implementasi Kurikulum Merdeka juga mendorong guru untuk menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (Handayani, Akbar, & Septia, 2025; Rahmawati, Ferryka, & Rahmawati, 2024). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan aktif peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami lingkungan

sekitarnya secara kontekstual (Rahmani, Adrias, & Suciana, 2025). Namun, pembelajaran IPAS sering kali masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar (Rahmawati, Suwartini, Ferryka, & Rofisian, 2024).

Motivasi belajar merupakan dorongan yang memengaruhi semangat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021). Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, ditemukan bahwa peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme saat pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, serta kecenderungan peserta didik mudah terdistraksi ketika guru menjelaskan materi.

Alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Nissa & Renoningtyas, 2021). Hasil penelitian Rahmawati, Amri, dan Putra (2025) menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan minat, fokus, dan kepercayaan diri peserta didik. Selain itu, Nisa dan Susanto (2022) menemukan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, belum terdapat penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Tegalyoso pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengujian pengaruh media game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Rahmani, Adrias, & Suciana, 2025). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang menyediakan

berbagai aktivitas pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan edukatif, kuis, dan simulasi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sari & Yarza, 2021; Nissa & Renoningtyas, 2021).

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik yang menimbulkan semangat, mengarahkan aktivitas, dan mempertahankan ketekunan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Motivasi belajar dapat ditunjukkan melalui antusiasme, keaktifan, konsentrasi, dan ketekunan peserta didik selama mengikuti pembelajaran (Rahmawati et al., 2025).

Penggunaan Wordwall berpotensi meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memberikan umpan balik secara langsung. Hal ini didukung oleh penelitian Awalyah (2024) yang menunjukkan bahwa Wordwall berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Fatkhullah (2025) juga menemukan bahwa media game edukasi Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Fajrin (2025) melaporkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) untuk menguji pengaruh penggunaan media game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik (Sugiyono, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah Non-Equivalent Control Group Design dengan pola pretest-posttest, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso Tahun Pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B sebagai kelompok kontrol yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling (Sugiyono, 2020).

Data penelitian dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator ketertarikan terhadap pembelajaran, hasrat untuk berhasil, semangat belajar, kemandirian, dan keuletan dalam menghadapi kesulitan belajar. Angket menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Waruwu et al., 2025). Selain itu, observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui penilaian ahli dan korelasi Product Moment,

sedangkan reliabilitas diukur menggunakan koefisien Cronbach's Alpha (Sugiyono, 2020). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS versi 27 (Sugiyono, 2020).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, bukan data mentah, serta bukan dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan. Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjudul, dan seterusnya.

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Tegalyoso tahun pelajaran 2025/2026 dengan melibatkan 56 peserta didik kelas III yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri atas 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media game edukasi Wordwall, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 28 peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan Wordwall. Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik.

Data awal diperoleh melalui pretest yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sama. Kedua kelompok memiliki tingkat motivasi belajar yang setara sebelum diberikan perlakuan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk membandingkan perubahan motivasi belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Deskripsi Data.

Statistik	Kelas Eksperimen Posttest	Kelas Kontrol Posttest
Banyak (N)	28	28
Nilai Maksimum	100	85
Nilai Minimum	80	55
Nilai Rata-rata	89.82	67.32
Standar Deviasi	5.690	7.389

Sumber: Analisi Data Menggunakan SPSS Versi 27

Data akhir diperoleh melalui posttest yang diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil posttest menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media game edukasi Wordwall memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 89,82 dengan nilai maksimum 100 dan minimum 80, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 67,32 dengan nilai maksimum 85 dan minimum 55. Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas sebanyak 28 orang. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 5,690 dan kelas kontrol sebesar 7,389. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran, sehingga penggunaan media game edukasi Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Hasil Observasi Sebelum Penggunaan Media Wordwall

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme, keaktifan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung pasif, kurang fokus terhadap materi, serta masih menunggu arahan dari pendidik saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh pendidik dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih sederhana, seperti buku teks dan penjelasan langsung, sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan kurang interaktif. Secara umum, kondisi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik belum optimal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti Game Edukasi Wordwall, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Uji Analisis Instrumen

Tabel 2. Validasi Instrumen.

Statistik	Keterangan	Hasil
Uji Validasi Angket	Hasil dari pengisian angket	20 soal Valid
Validasi Ahli praktisi 1	Ibu Sukarmi, S.Pd	91%
Validasi Ahli praktisi 2	Bapak David Rusi Hantoro, S.Pd	90%
Validasi Ahli Media	Ibu Nela Rofisian, S.Pd., M.Pd.,	89%
Validasi Ahli Materi	Ibu Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.,	88%

Sumber: Analisi Data Menggunakan SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil validasi instrumen, seluruh butir angket yang berjumlah 20 soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Selain itu, hasil penilaian dari para validator menunjukkan bahwa media Game Edukasi Wordwall berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli praktisi oleh Ibu Sukarmi, S.Pd. memperoleh persentase 91%, sedangkan Bapak David Rusi Hantoro, S.Pd. memperoleh 90%. Validasi ahli media oleh Ibu Nela Rofisian, S.Pd., M.Pd. memperoleh 89%, dan validasi ahli materi oleh Ibu Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd. memperoleh 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen dan media yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam penelitian.

Uji Prasyarat Analisis

Analisis data penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game Edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok penelitian. Kedua uji tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa data telah memenuhi persyaratan penggunaan analisis statistik parametrik.

Setelah data dinyatakan memenuhi syarat, analisis dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran pada masing-masing kelompok, baik kelas eksperimen yang menggunakan media Game Edukasi Wordwall maupun kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil pengujian tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengetahui efektivitas penggu.

Tabel 3. Uji Prasyarat.

Jenis Uji	Kelompok/Hasil	Statistik	Sig./Keterangan
Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)	Kelas Eksperimen	0,961	0,200 (Normal)
	Kelas Kontrol	0,956	0,154 (Normal)
Uji Homogenitas (Levene Test)	Based on Mean	1,245	0,269 (Homogen)
Uji Paired Sample t-Test	Pretest–Posttest Eksperimen	Mean Difference = -18,214; t = -17,725	Sig. 0,000 (Terdapat perbedaan signifikan)
	Pretest–Posttest Kontrol	Mean Difference = -10,786; t = -9,178	Sig. 0,000 (Terdapat perbedaan signifikan)

Sumber: Olah Data SPSS Versi 27

Berdasarkan hasil uji normalitas, data pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,154. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,269 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran pada kedua kelompok. Peningkatan pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata selisih yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media Game Edukasi Wordwall memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Uji Hipotesis

Uji Independent Sample t-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game Edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4. Uji Independen Sempel T test.

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil	Equal variances assumed	1.245	.269	5.462	54	.000	8.214	1.504	5.199	1.245
	Equal variances not assumed			5.462	53.721	.000	8.214	1.504	5.198	5.462

Berdasarkan hasil Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi pada Levene's Test sebesar 0,269, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua kelompok memiliki varians yang homogen sehingga pengambilan keputusan menggunakan baris Equal variances assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Mean Difference sebesar 8,214 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Game Edukasi Wordwall berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Selanjutnya peneliti melakukan Uji N Gain untuk mengetahui seberapa pengaruhnya game edukasi Wordwall terhadap motivasi Peserta Didik.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

Kelas	N	Mini	Max	Mean N-Gain Score	Mean N-Gain (%)	Sd
Kontrol	28	0,00	0,50	0,2458	24,58	0,15632
Eksperimen	28	0,64	1,00	0,7995	79,95	0,09327

Berdasarkan hasil uji N-Gain, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,2458 atau 24,58%, yang termasuk dalam kategori rendah. Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7995 atau 79,95%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media Game Edukasi Wordwall terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Pembahasan

Gambaran Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Media Game Edukasi Wordwall

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias, kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan hasil pretest yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sama. Setelah diterapkan media Game Edukasi Wordwall, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Menurut Siregar dan Harida (2025), penggunaan game

edukasi Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. (Mutofi'at, 2025) menyatakan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan Wordwall menunjukkan motivasi yang lebih tinggi, terlihat dari meningkatnya keaktifan, semangat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini terlihat dari hasil posttest kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata 89,82, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 67,32. Selain itu, hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran IPAS. Peningkatan tersebut terjadi karena Wordwall mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. (Yulia., et al, 2025) menjelaskan bahwa penerapan game Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik dari kategori cukup menjadi kategori sangat baik. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. (Sijabat., et al, 2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran Wordwall memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hafinda., et al, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan media Game Edukasi Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 1 Tegalyoso Tahun Pelajaran 2025/2026. (Elvira., et al, 2025) menemukan bahwa model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Hasil tersebut diperkuat oleh uji N-Gain yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,7995 (79,95%) dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 0,2458 (24,58%) dengan kategori rendah. Data tersebut

menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas yang menggunakan Wordwall jauh lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena Wordwall menyediakan aktivitas belajar berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, serta semangat belajar peserta didik. (Rohmi., et al, 2024) yang menyatakan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. (Ramli., et al, 2026) menunjukkan bahwa penerapan Wordwall pada pembelajaran IPAS efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa melalui berbagai aktivitas permainan edukatif yang menarik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Tegalyoso Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Game Edukasi Wordwall mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Selain itu, media Game Edukasi Wordwall terbukti menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif serta membantu peserta didik mengikuti pembelajaran dengan lebih baik.

Saran

Bagi pendidik, disarankan untuk memanfaatkan media Game Edukasi Wordwall sebagai salah satu variasi media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang lebih inovatif. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara optimal serta berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian yang sejenis dengan melibatkan variabel, materi, maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Celsia Ditha Rahmani, Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>
- Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193–205.
- Desnicera Laia, Hulu, P. F., Zebua, S., & Duha, T. (2025). Pengaruh financial technology terhadap perkembangan UMKM di Kelurahan Pasar Kecamatan Gunungsitoli. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5868–5893. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2712>
- Elvira, V., Tobroni, & Hadiansah, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning Wordwall terhadap motivasi dan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.42170>
- Erika Rahmawati, Ferryka, P. Z., & Rahmawati, I. (2024). Peranan media berbasis TPACK terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Muhammadiyah Sentono tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 410–421. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i4.1214>
- Ferryka, P. Z., Suwartini, S., Rofisian, N., & Rahmawati, I. (2024). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran discovery learning pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1).
- Hafinda, A. N., Hadiansah, D., & Setiwardani, W. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3975–3985.
- Hamzah Panggara. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichah, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi dalam pendidikan: Konsep, teori, aplikasi* (I. A. Putri, Ed.). PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Lukita, D., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era pandemi COVID-19. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1).
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas V di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Mutofi'at, H. (2025). Peran penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.37729/jpd.v6i2.6014>

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–148.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101–3108.
- Rahmawati, I., Suwartini, S., Ferryka, P. Z., & Rofisian, N. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model problem based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1).
- Rahmawati, S., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Studi literatur: Wordwall sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(4).
- Ramli, R. M., Paraheto, B. E., Sabarudin, & Puspasari, H. (2026). Penerapan Wordwall untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2180>
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: Aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176–181.
- Rohmi, I., Mariana, R., Santoso, K., & Astuti, N. (2024). Peran media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar IPA peserta didik di sekolah dasar. *Jakiyah: Jurnal Ilmiah Umum dan Kesehatan Aisyiyah*, 9(2), 62–68.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(4), 195–199.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia di kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>
- Siregar, K. C. N., & Harida, E. S. (2025). Efektivitas game edukasi Wordwall pada motivasi belajar siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37980>
- Sri Handayani, Akbar, A. M., & Septia, N. (2025). Konsep pendidikan sebagai suatu sistem dan komponen sistem pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 322–329. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3606>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Yulia, Y., Lukman, L., & Marlina, M. (2025). Penerapan model game based learning berbantuan Wordwall meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V Barru. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.26858/juara.v4i2.8728>