

PENGARUH *GAME* EDUKATIF *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SD

Revina Rahmawati ¹, Sri Suwartini ², Maria Melani Ika Susanti ³

^{1,2,3}Universitas Widya Dharma, Klaten, Indonesia

Kata kunci:

Wordwall, Motivasi Belajar, IPAS, Pembelajaran Berbasis Game

Corresponding authors email:
rahmanwatirevina004@gmail.com

Abstract

Motivasi belajar yang rendah berdampak pada hasil belajar IPAS, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang interaktif seperti game edukatif wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 20 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner motivasi serta tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Penggunaan game edukatif wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dialami setiap individu untuk membantu mereka memahami berbagai pengetahuan, mengembangkan kedewasaan, serta meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis. Menurut pendapat (Rofisian, 2024), pendidikan bisa dikatakan sebagai sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada individu untuk dapat hidup dan mampu melaksanakan kehidupan secara penuh sehingga menjadi individu yang berpendidikan, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Tujuan dari pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan membantu peserta didik untuk menggali serta mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Instansi pendidikan ditekankan agar mampu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dengan mengiringi cepatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi sekarang cukup cepat menyebabkan pengaruh berbagai faktor sosial, tak terkecuali dunia pendidikan (Sijabat et al., 2024).

Penggunaan teknologi di era digitalisasi ini sudah tidak asing lagi terutama dalam dunia pendidikan. Sudah mulai banyak sekolah-sekolah yang menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi untuk memaksimalkan kegiatan belajar dan menumbuhkan semangat serta motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Manongga (2021), pembelajaran dengan menggunakan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi,

karena komputer akan dikaitkan dengan kesenangan, kreativitas, dan permainan.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan salah satu contohnya yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. Secara khusus, perubahan ini berkaitan dengan optimalisasi keterampilan yang relevan dengan era digital saat ini dan revolusi Industri 4.0 (Susanti, 2025). Di era sekarang kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi lebih bisa membuat peserta didik aktif daripada pembelajaran yang monoton dan hanya terpaku oleh media buku. Tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era abad ke-21 yang menuntut integritas penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif pada saat pembelajaran dan merasakan lingkungan belajar yang unik, menyenangkan, dan interaktif. Menurut pendapat Rakhman et al (2024), penggunaan metode konvensional seringkali terbukti kurang efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik karena dapat menimbulkan kebosanan dan berkurangnya pemahaman. Pendekatan ceramah tradisional dapat membatasi partisipasi dan kreativitas peserta didik dalam penyampaian pembelajaran.

Metode pembelajaran sendiri merupakan cara yang disusun oleh pendidik secara sistematis untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar tercipta kegiatan pembelajaran yang interaktif dan efisien. Sebagaimana dijelaskan oleh Bararah (2022), pendidik yang mengajar dengan menggunakan metode yang efektif dan efisien dapat menstimulasi pencapaian motivasi dan perhatian peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran harus mempertimbangkan materi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut dapat dilaksanakan oleh pendidik dengan penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan. Bagi anak SD bermain merupakan bahasa alami yang bukan semata-mata untuk hiburan melainkan cara untuk mengeksplorasi (Safitri et al, 2025). Anak usia 6-12 tahun berada pada pada tahap perkembangan khusus. Masa ini ditandai dengan energi yang tinggi, rasa ingin tahu yang kuat, dan kecenderungan untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Sehingga pada tahap perkembangan anak SD metode pembelajaran berbasis *game* edukatif sanga tepat untuk diterapkan.

Maka dari itu, pendidik perlu merancang pembelajaran secara baik dan bervariasi sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk menyerap materi dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang cocok untuk menciptakan suasana belajar interaktif adalah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis *game* edukatif. Dalam menyajikan pelaksanaan pembelajaran berbasis *game* edukatif harus menyertakan instruksi yang jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta menarik secara visual agar

dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mendukung adalah *game wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah *platform* digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif seperti kuis dan teka-teki untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi baik secara individu maupun kelompok. Aplikasi *wordwall* dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, melalui *template-template* kuis interaktif yang digunakan (Agusti & Aslam, 2022).

Sebagai media pembelajaran, *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai *game* edukatif tetapi juga dapat mendorong proses belajar mengajar dengan cara yang lebih interaktif dan partisipatif, memberikan umpan balik secara langsung, mendukung diferensiasi pembelajaran dengan menyesuaikan jenis permainan dan tingkat kesulitan kuis sesuai dengan kelas dan kebutuhan peserta didik, serta mempermudah pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran. Keunggulan *wordwall* sebagai media pembelajaran edukatif terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* memiliki relevansi yang kuat dengan prinsip dan arah pengembangan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berorientasi pada penguatan kompetensi, serta memberikan ruang bagi pengalaman belajar yang bermakna, dan menyenangkan. Pendekatan melalui permainan selaras dengan semangat tersebut karena menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif, inovatif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *game* edukatif *wordwall* menjadi strategi yang relevan dan efektif dalam implementasi Kurikulum Merdeka karena tidak hanya membantu memahami materi, tetapi juga mengembangkan motivasi, keterampilan kolaboratif, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukatif *wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Palar Tahun Pelajaran 2025/2026”. **Novelty** dalam penelitian ini mengkaji pengaruh *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS karena sebagian penelitian sebelumnya hanya menitikberatkan *wordwall* pada hasil belajar kognitif. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengintegrasikan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*), yang melibatkan dua kelompok,

yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan *game* edukatif *wordwall* dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan Wordwall dengan pendekatan saintifik dan model Problem Based Learning (PBL). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Palar dengan subjek penelitian peserta didik kelas V. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar, lembar observasi serta *pretest* dan *posttest* selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap pelaksanaan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda, kemudian dilakukan pengukuran motivasi belajar. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Palar yang terletak di Jalan Ronggowarsito, Desa Palar, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Pada kelas V A digunakan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 20. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin 13 April 2026 dengan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model PBL dengan pendekatan TPACK wordwall. Pada kelas V B digunakan sebagai kelas kontrol yang dilaksanakan pada hari Rabu 15 April 2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik.

Analisis Deskriptif

Analisis data motivasi belajar peserta didik dilakukan berdasarkan hasil penyebaran angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut data dari kuesioner respon peserta didik.

Tabel 1. Kuesioner respon peserta didik

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Kuesioner Eksperimen	20	55	91	77.05	10.018
Kuesioner Kontrol	20	32	62	49.40	8.438
Valid N (<i>listwise</i>)	20				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa jumlah responden pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 20 peserta didik. Nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar pada kelas eksperimen adalah sebesar 77,05. Nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar pada kelas kontrol adalah sebesar 49,40. Data ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol tergolong lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata kedua kelas, terlihat adanya

perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan *game* edukatif *wordwall* memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan analisis kemampuan peserta didik terhadap materi dengan melakukan pretest dan posttest. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah proses pembelajaran berlangsung. Tes yang digunakan terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran. Berikut datanya:

Tabel 2. Hasil uji deskriptif pretest dan posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	48	78	67.90	8.322
Posttest Eksperimen	20	64	94	82.80	8.740
Posttest Kontrol	20	38	60	47.60	5.679
Posttest Kontrol	20	48	76	58.00	7.974
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik pada materi IPAS yang diukur melalui soal pilihan ganda sebanyak 15 butir dan uraian sebanyak 5 butir. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,90 meningkat menjadi 82,80 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,60 meningkat menjadi 58,00 pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi mengalami perkembangan setelah proses pembelajaran. Jika dikaitkan dengan motivasi belajar, peningkatan kemampuan ini menunjukkan adanya hubungan yang searah antara kemampuan peserta didik dan motivasi belajar.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh *game* edukatif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi adalah uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, jumlah sampel pada masing-masing yaitu 20. Jika ($n < 30$), maka uji normalitas yang digunakan adalah metode Shapiro-Wilk karena lebih sesuai dan memiliki tingkat keakuratan yang lebih baik untuk sampel kecil. Data uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Test of Normality				
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar IPAS	Eksperimen	.959	20	.514
	Kontrol	.960	20	.541

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada tabel, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk kelas eksperimen sebesar 0,514 dengan jumlah sampel (df) 20, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,541 dengan jumlah sampel (df) 20. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar IPAS yang diperoleh melalui kuesioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, data motivasi belajar IPAS diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Palar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data uji homogenitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar IPAS	Based on Mean	.680	1	38	.415
	Based on Median	.752	1	38	.391
	Based on Median and with adjusted df	.752	1	37.971	.391
	Based on trimmed mean	.699	1	38	.408

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka varian kedua kelompok dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada tabel *Test of Homogeneity of Variance*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean sebesar 0,415. Selain itu, nilai signifikansi berdasarkan median sebesar 0,391, berdasarkan median dengan penyesuaian df sebesar 0,391, dan berdasarkan trimmed mean sebesar 0,408. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data motivasi belajar IPAS yang diperoleh melalui kuesioner pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Artinya, kedua kelompok memiliki tingkat variasi

data yang relatif sama. Oleh karena itu, asumsi homogenitas telah terpenuhi dan data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Uji Hipotesis

Uji Independent Sampel T test

Pada penelitian dengan judul “Pengaruh Game Edukatif Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Palar”, setelah dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji *t* (independent sampelt-test). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan game edukatif wordwall dan kelas kontrol yang tidak menggunakan game edukatif wordwall. Berikut data hasil uji independent sample t-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil uji independent sampel t-test kuesioner

Independent Sample Test										
Levene's Test Equality of Variances					t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	f	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Motivasi Belajar IPAS	Equal variance assumed	.680	.415	9.440	38	< ,001	27.650	2.929	21.721	33.579
	Equal variance not assumed			9.440	36.933	< ,001	27.650	2.929	21.715	33.585

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga H0 diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada tabel, diperoleh nilai signifikansi pada uji Levene sebesar 0,415 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen, sehingga

analisis uji *t* menggunakan asumsi *equal variances assumed*. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *t* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar IPAS peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, penggunaan game edukatif wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Palar.

Tahap selanjutnya uji independent sample t-test pada pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan, serta kaitannya dengan motivasi belajar. Uji yang digunakan adalah *Independent Samples T-Test*, yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kondisi tersebut. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan game edukatif wordwall terhadap peningkatan kemampuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Palar. Berikut hasil uji *Independent Samples T-Test*:

Tabel Hasil uji independent sample t-test pretest dan posttest

Independent Sample Test										
Levene's Test Equality of Variances		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	f	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.035	.852	9.375	38	0,000	24.800	2.645	19.445	30.155
	Equal variances not assumed			9.375	36.685	0,000	24.800	2.645	19.443	30.157

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* pada data pretest dan posttest, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara peningkatan kemampuan peserta didik dengan motivasi belajar yang dimiliki. Penggunaan game edukatif

wordwall mampu mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, tertarik, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar mereka.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan game edukatif Wordwall memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 3 Palar. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Pada analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 77,05, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,40. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan game edukatif Wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media Wordwall yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Selain itu, hasil analisis data pretest dan posttest juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 67,90 menjadi 82,80. Sementara pada kelas kontrol, nilai rata-rata meningkat dari 47,60 menjadi 58,00. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik.

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,514 dan 0,541 ($> 0,05$). Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen, dengan nilai signifikansi sebesar 0,415 ($> 0,05$). Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.

Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, penggunaan game

edukatif Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, hasil uji independent sample t-test pada data pretest dan posttest juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik. Hal ini memperkuat bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan (game-based learning) dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketika motivasi belajar meningkat, maka akan berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Palar. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis game sebagai alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen (77,05) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (49,40), serta peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dari 67,90 menjadi 82,80, lebih besar dibandingkan kelas kontrol dari 47,60 menjadi 58,00. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

REFERENSI

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Bararah, I. (2022). Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian*

-
- Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143.
<https://doi.org/10.22373/jm.v12i1.13301>
- Manongga, A. (2021). Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(2), 4.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rofisian, N. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(3), 285–298. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.608>
- Safitri, S. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Kegiatan Bermain Pada Anak Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36800>
- 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>
- Susanti, M. M. I. (2025). Reflective Analysis of PGSD Students' Science Process Skills in the Perspective of 21st Century Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(11), 493–501. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i11.12913>