

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI  
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN IPAS DI KELAS VI UPT SPF SD INPRES BORONG JAMBU III  
KOTA MAKASSAR**

Yustari<sup>1</sup>, Abdul Hakim<sup>2</sup>, Sayidiman<sup>3</sup>,

<sup>1</sup>Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>yustaritar@gmail.com, <sup>2</sup>abdul.hakim7308@unm.ac.id, <sup>3</sup>sayidiman@unm.ac.id

**ABSTRACT**

*This study is a quantitative study with a research design using a quasi experiment. This study aims to determine the description of the use of learning media based on wordwall educational games in IPAS subjects in class VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Makassar city. Then find out the description of student learning motivation in IPAS subjects in class VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Makassar City and knowing the effect of the use of learning media based on wordwall educational games on student learning motivation in IPAS subjects in class VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Makassar City. The population in this study amounted to 50 students, consisting of 25 students in class VI A and 25 students in class VI B. The sample used was 25 students from class VI B who were selected through random sampling. Data collection was done through questionnaires, observation and documentation. The research data were analyzed using descriptive statistics and inferential analysis. The results of descriptive analysis research show that the utilization of learning media based on wordwall educational games has a great influence on student learning motivation. In addition, inferential analysis using independent sample t-test shows a probability value smaller than 0.05. This causes the null hypothesis (Ho) to be rejected and the alternative hypothesis (Ha) to be accepted, so that it can be concluded that wordwall educational game-based learning media has a significant effect on student learning motivation in IPAS subjects in grade VI elementary school.*

*Keywords: learning media, wordwall educational games, learning motivation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan quasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall pada mata pelajaran IPAS di kelas VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Kota Makassar. Kemudian mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Kota Makassar. Dan Mengetahui Pengaruh Penggunaan media pembelajaran berbasis

game edukasi wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, terdiri dari 25 peserta didik di kelas VI A dan 25 peserta didik di kelas VI B. Sampel yang digunakan adalah 25 peserta didik dari kelas VI B yang dipilih melalui random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian analisis deskriptif menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu, analisis inferensial menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menyebabkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas VI sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, game edukasi wordwall dan motivasi belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam membentuk generasi bangsa yang cerdas, berkarakter, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah harus berlangsung secara

interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif dan kemandirian peserta didik sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 19. Namun demikian, di lapangan masih banyak ditemukan tantangan dalam mewujudkan pembelajaran yang ideal, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan faktor internal penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Susanti (2019), peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian Rahmawati dan Putra (2021) serta Wardani (2020) juga

mendukung bahwa motivasi yang tinggi berkorelasi positif dengan kemampuan memecahkan masalah dan prestasi akademik peserta didik.

Fenomena rendahnya motivasi belajar ini juga ditemukan di UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Kota Makassar, khususnya pada peserta didik kelas VI dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Agustus 2024, mayoritas peserta didik terlihat kurang antusias, tidak fokus saat guru menyampaikan materi, dan mudah menyerah saat dihadapkan dengan soal-soal menantang. Hal ini diperparah dengan penggunaan metode ceramah dan minimnya media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Padahal, mata pelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membangun dasar pemikiran ilmiah dan sosial, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan peka terhadap lingkungan.

Kondisi tersebut menuntut adanya upaya inovatif dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media berbasis game edukatif seperti Wordwall. Media ini

memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk permainan yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi belajar. Hakim dan Putri (2021) mengungkapkan bahwa aplikasi edukatif berbasis game dapat meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Agusti dan Aslam (2022) menyatakan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA melalui permainan yang menyenangkan. Penelitian Nisa dan Susanto (2022), serta Pradani (2022), juga menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan perhatian dan motivasi belajar karena formatnya yang mendukung pembelajaran aktif.

Berdasarkan fenomena di atas, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS akibat penggunaan metode konvensional dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI pada

mata pelajaran IPAS di UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Kota Makassar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design, di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan lembar observasi, yang dikembangkan berdasarkan lima indikator motivasi belajar, yaitu: dorongan untuk meraih tujuan belajar, inisiatif mencari informasi tambahan, partisipasi aktif, ketekunan dalam menghadapi tantangan, dan pengelolaan waktu belajar.

Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji-t untuk sampel independen (independent sample t-test), guna mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penggunaan media Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Wordwall pada perlakuan pertama mencapai 80% (kategori baik) dari sisi aktivitas guru dan 73% (kategori cukup) dari sisi aktivitas peserta didik. Pada perlakuan kedua, terjadi peningkatan menjadi 93% (kategori sangat baik) untuk guru dan 86% (kategori baik) untuk peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Wordwall semakin efektif dan diterima dengan baik, baik oleh guru maupun peserta didik.

Selain data observasi, hasil angket juga menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat setelah mengikuti pembelajaran berbasis Wordwall. Untuk menguji lebih lanjut, dilakukan analisis uji Independent Samples T-Test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji terhadap nilai pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas sebelum perlakuan dilakukan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,630 yang lebih besar dari batas signifikan 0,05. Artinya, kemampuan awal motivasi belajar peserta didik di kedua kelas relatif setara.

Setelah perlakuan, dilakukan uji Independent Samples T-Test terhadap nilai posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa penggunaan media Wordwall. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara nyata meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Nilai  $t$  yang tinggi

(25.958) juga menunjukkan bahwa pengaruhnya sangat kuat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Yuliana et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan di kelas VI UPT SPF SD Inpres Borong Jambu III Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor motivasi belajar setelah perlakuan (treatment) media Wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Eka Ratnasarianti. (2021). Observasi sebagai alat untuk mengamati objek dalam penelitian. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(2), 101-110.
- Fahmi, R., & Ramadhan, L. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 54-65.
- Hakim, A., & Putri, R. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 123-135.
- 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.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia
- Pemerintah Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457
- Susanti, D. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 5(3), 112–120.
- Wardani, N. (2020). Motivasi Intrinsik dan Prestasi Akademik Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 23–33.
- Zainuddin, M. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabet