
PENGARUH GAME INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN NO. 138 INPRES MANGULABBE

Nurul Awalyah¹, Hidayah Quraisy², Suardi³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Makassar

³Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: nurulawalia2410@gmail.com¹ hidayah.quraisy1955@gmail.com² suardi@unismuh.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Alternatif media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah media *game* interaktif *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *one-group pre-test and post-test design*. Teknik pengumpulan data motivasi menggunakan kuesioner, sedangkan pengumpulan data hasil belajar adalah *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS Statistic versi 2.6. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *post-test* 83,33. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai Sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Kata Kunci: Media *Game* Interaktif *Wordwall*, Motivasi, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research is motivated by a lack of student motivation to learn, which causes low student learning outcomes. Alternative media that can be used to increase student motivation and learning outcomes is wordwall interactive game media. This research aims to determine the effect of the wordwall interactive game learning media on the motivation and learning outcomes of Mathematics for class V students. This research is a quantitative research using experimental methods with a one-group pre-test and post-test design. The motivation data collection technique uses a questionnaire, while the learning outcomes data collection is pre-test and post-test. Data analysis techniques were carried out using SPSS Statistics version 2.6. The data in this research were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. The results show that there is an influence of learning media on the motivation and learning outcomes of class V students at SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. This is shown by the post-test average score of 83.33. Based on the

results of the independent sample t test hypothesis test, the Sig. (2-tailed) equal variance is assumed to obtain 0.000 which indicates that $0.000 < 0.05$ or in other words H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an influence of the wordwall interactive game media on the motivation and mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Keywords: *Wordwall Interactive Game Media, Motivation, Learning Results.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan harus mampu mengikuti pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perhatian khusus diberikan pada pengembangan dan pemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Menurut Mardiyah pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Ginting. et al., 2022). Hal ini mendorong semua bidang kehidupan memberikan perhatian khusus terhadap perkembangan pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dilakukan oleh seseorang secara turun temurun. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Salah satu lembaga pendidikan non formal yang mengatur berbagai kegiatan belajar adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat adalah tempat yang memberi kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang dalam masyarakat untuk memberdayakan masyarakat menjadi mandiri, meningkatkan kualitas hidup, dan mengembangkan komunitas yang ada di masyarakat dalam penggunaan teknologi yang tepat dapat memecahkan masalah dalam Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dengan memfasilitasi studi masyarakat yang baik (Septiani, 2015). Menurut Agustina (Nisa. & Susanto., 2022) teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dunia pendidikan akan terpengaruh dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini (Marwani. et al., 2022). Internet merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan (Murjana et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Irwan, seorang pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan, menguasai dan memahami teknologi, karena teknologi merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran (Nadia et al., 2022).

Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Widyastono, 2017). Adanya kebijakan tersebut, guru diharuskan menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. Menurut Permana kurangnya

inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran merupakan faktor signifikan yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar (Nabilah. & Warmi., 2023). Hal ini tentu saja berdampak bagi guru, kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan IPTEK, guru mengalami kesulitan terkait materi yang akan diberikan kepada siswa, minimnya strategi pembelajaran, disamping itu sarana dan prasarana kurang mendukung, serta jaringan yang kurang stabil (Handayani et al., 2023).

Pendidikan akan berhasil apabila siswa termotivasi untuk belajar. Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pada pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan seorang siswa dalam proses pembelajaran. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran siswa dan berupaya mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku (Suprihatin., 2015).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan yang berasal dari dalam diri siswa) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa). Dalam hal ini motivasi siswa dalam proses pembelajaran sangat penting. Tanpa adanya kemauan untuk belajar maka akan sulit mendapatkan proses belajar yang efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Kaharuddin "Kondisi motivasi siswa saat pembelajaran itu tidak selalu sama setiap harinya. Terkadang semangat ataupun sebaliknya. Itulah pentingnya seorang guru harus bisa paham kondisi tersebut dengan menciptakan model-model yang baru yang tidak membosankan, dengan begitu motivasi siswa akan kembali aktif (Rahmiati et al., 2023). Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada dirinya ada kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda., 2017).

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara berurut dan mengarah pada perubahan positif yang kemudian disebut proses belajar. Proses belajar diakhir merupakan perolehan dari hasil belajar siswa. Menurut (Ramadhan et al., 2022) rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan adanya indikasi rendahnya motivasi dan kinerja belajar siswa serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Menurut Slameto hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dimulai dari kondisi siswa (jasmani dan rohani) serta faktor dari luar seperti kondisi lingkungan, cara mengajar, kemampuan belajar siswa dan pendekatan pembelajaran yang digunakan selama pelaksanaan pembelajaran (Siagian & Tarigan, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Senin 10 Juli 2023, pembelajaran matematika di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe kurang efektif disebabkan kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi. Hal ini dirasakan oleh 15 siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif di dalam pembelajaran tersebut, sehingga siswa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran matematika. Kondisi tersebut berakibat kepada kesulitan belajar yang dirasakan siswa. Sangat dibutuhkan pengkondisian yang membantu siswa termotivasi untuk belajar matematika.

Kondisi ini diperkuat dengan temuan awal berupa wawancara yang menggambarkan pandangan guru bahwa penggunaan media bersifat padat waktu. Hal ini menyebabkan siswa menjadi bosan, karena pembelajaran hanya berdasar pada buku dan peran komunikasi guru, sehingga siswa merasa jenuh. Wawancara khusus dengan guru kelas menunjukkan bahwa

sebagian guru sekolah belum menerapkan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Memperhatikan masalah tersebut, pemanfaatan media merupakan bagian dari keterampilan pengelolaan kelas yang merupakan kompetensi utama bagi guru. Menurut Susanto (Nisa. & Susanto., 2022) sebagai penerapan kemampuan mengajar, pada dasarnya sangat mempengaruhi motivasi proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa. Menurut Rachmadtullah pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi siswa, di mana siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut (Pradani, 2022). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung (Gandasari & Pramudiani, 2021). Sulandjari (Nurafni & Ninawati, 2021) menyatakan, motivasi intrinsik sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar.

Wordwall merupakan salah satu alat bantu interaktif yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasinya. Selain mudah dan murah untuk digunakan, media ini menawarkan banyak alternatif untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Media yang beragam dan menarik akan membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Nissa. & Renoningtyas., 2022). Hal yang sama di kemukakan oleh (Arimbawa, 2021) media *wordwall* adalah salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. *Game* dimainkan untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Oleh karena itu, perlunya membuat game edukasi yang mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam motivasi siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan website *wordwall* yang merupakan media pembelajaran interaktif serta mudah untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

B. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Adapun jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan suatu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019).

Selain itu, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one-group pre-test and post-test design*. Menurut (Arikunto, 2010) *one-group pre-test and post-test design* adalah suatu kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*post-test*). Menurut Arikunto (Hatmoko, 2015), "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian." Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. Dalam penelitian ini, penelitian mengambil sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (Wahid & Amarwati, 2015) Sampling Jenuh (penuh) ini adalah teknik

penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi pada penelitian ini akan menggunakan seluruh siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik pengisian kuesioner, observasi, pemberian tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data terdiri dari analisis data kuesioner motivasi belajar, analisis statistik deskriptif, serta analisis statistik Inferensial yang terdiri dari uji prasyarat (uji normalitas) dan pengujian hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu data hasil penyebaran lembar kuesioner motivasi dan hasil belajar siswa. Data kuesioner pada penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan gambaran mengenai motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *game* interaktif *wordwall*. Deskripsi skor kuesioner motivasi belajar siswa ditunjukkan pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Responden Motivasi Belajar Siswa

| No./ Inisial | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | Persentas e% | Kategori |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----------------|-------------|
| KAP | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 98% | Sangat Baik |
| MRSR | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 95% | Sangat Baik |
| NHS | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 95% | Sangat Baik |
| NSM | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 95% | Sangat Baik |
| KRN | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 88% | Sangat Baik |
| NIP | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 90% | Sangat Baik |
| MMI | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 83% | Sangat Baik |
| PA | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 70% | Baik |
| MF | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 83% | Sangat Baik |
| ZAH | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 78% | Baik |
| KA | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 88% | Sangat Baik |
| RAM | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 73% | Baik |
| MID | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 88% | Sangat Baik |
| NAZ | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 88% | Sangat Baik |
| MZM | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 85% | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa dari indikator motivasi belajar memiliki tingkat motivasi belajar sangat tinggi untuk semua indikator, namun yang memiliki tingkat motivasi belajar sangat baik sebanyak 12 siswa dan yang memiliki tingkat motivasi yang baik sebanyak 3 siswa. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada saat menggunakan media *game* interaktif *wordwall* lebih baik dan meningkat. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor antar siswa pada setiap indikator.

Analisis data deskriptif merupakan analisis data yang hasilnya akan menunjukkan deskripsi dari hasil belajar Matematika siswa kelas V yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test*. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

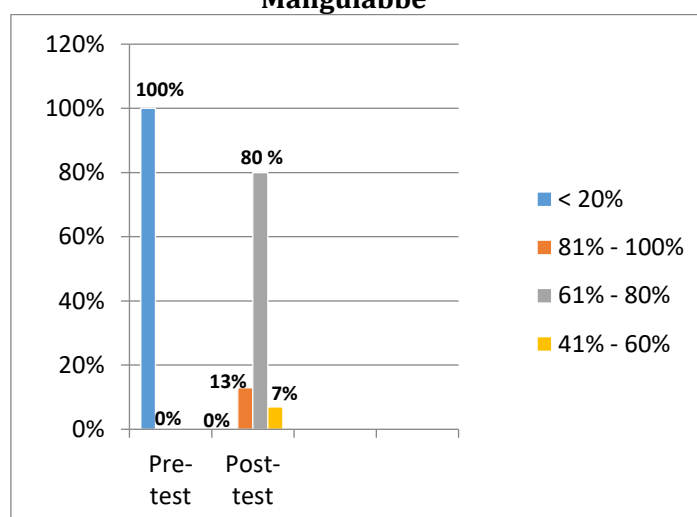
Tabel 2. Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa

Descriptive Statistics

| | N | Range | Min | Max | Mean | Std. Deviation |
|-----------------------|----|-------|-----|-----|-------|----------------|
| Hasil Pretest | 15 | 30 | 20 | 50 | 37.33 | 9.796 |
| Hasil Posttest | 15 | 15 | 75 | 90 | 83.33 | 4.082 |
| Valid N (listwise) | 15 | | | | | |

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dilihat hasil tes belajar (*pre-test* dan *post-test*) dengan menggunakan 15 sampel memperoleh range sebesar 30 pada *pre-test* dan sebesar 15 pada *post-test*, skor minimum sebesar 20 pada *pre-test* dan sebesar 75 pada *post-test*, skor maksimum sebesar 50 pada *pre-test* dan sebesar 90 pada *post-test*. Nilai rata-rata (Mean) sebesar 37,33 pada *pre-test* dan sebesar 83,33 pada *post-test*. Adapun standar deviasi sebesar 9,796 dan sebesar 4,082 pada *post-test*.

Grafik 1. Persentase Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe



Grafik 1. menunjukkan bahwa dari 15 (100 %) siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe mendapatkan nilai dengan kategori kurang pada *pre-test*. Setelah diberikan perlakuan, nilai *post-test* yang diperoleh siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (13%), pada kategori tinggi sebanyak 12 siswa (80%) dan kategori sedang sebanyak 1 siswa (7%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika setelah diberikan perlakuan berupa media *game* interaktif *wordwall* mengalami perubahan berupa peningkatan dari kategori sangat rendah menjadi kategori tinggi dan sangat tinggi.

Pengujian ini digunakan uji independent sampel T-Test dengan melakukan uji normalitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari tes apakah berdistribusi secara normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data *pre-test* dan *post-test* dari kelas V dengan jenis uji Kolmogorov-Smimov menggunakan SPSS *Statistic* versi 2.6 dengan jumlah sampel sebanyak 15 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila Sig. > 0,05 maka data normal

2) Apabila Sig. < 0,05 maka data tidak normal

Hasil dari uji ini yaitu Sig. dari *pre-test* dan *post-test* kelas V, nilai *pre-test* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,188 > 0,05 dan Sig. nilai *post-test* yaitu 0,008 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut didistribusikan normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Uji dilakukan dengan menggunakan uji independent sampel T-Test menggunakan SPSS Statistic versi 2.6. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- H₀ : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.
- H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.

Untuk kriteria uji independent sampel T-Test pada SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak
- 2) Apabila Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima

Hasil uji independent sampel T-Test yang menggunakan nilai *post-test* ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test

| | | Independent Samples Test | | | | |
|-------------|-----------------------------|---|------|---------|--------|-----------------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Belajar MTK | Equal variances assumed | 12.113 | .002 | -16.788 | 28 | .000 |
| | Equal variances not assumed | | | -16.788 | 18.721 | .000 |

Berdasarkan tabel 4. data yang digunakan dari hasil uji independent sampel T-Test adalah *equal variance assumed* dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Kriteria uji independent sampel T-Test yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga 0,000 < 0,05 memberikan kesimpulan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima.

2. Pembahasan

Penelitian Pra-eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Populasi dan sampel sebanyak 15 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa yang diukur berdasarkan Kuesioner dan perolehan nilai dari *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai yang diperoleh berada pada kategori rendah dengan ketuntasan hasil belajar yang dinyatakan tidak tuntas yaitu sebanyak 15 siswa atau 100% jumlah sampel. Selanjutnya penelitian di kelas V diberikan sebuah perlakuan berupa media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* pada pembelajaran Matematika. Media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* dimaksudkan untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik itu dalam berpikir kritis, bertanya, berkomunikasi, dan berkolaborasi serta mengasah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Kamza (Putriani & Gunawan, 2023) yang mengemukakan bahwa keaktifan belajar siswa begitu penting adanya dalam pembelajaran di kelas, karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil serta berkualitas jikalau seluruh siswa atau setidaknya sebagian besar yakni berperan aktif baik jasmani, rohani, maupun sosial dalam penelaahan.

Dengan penggunaan media pembelajaran, siswa akan berdiskusi dan berkolaborasi dalam satu kelompok kecil. Langkah awal yang siswa lakukan adalah mencoba menganalisa soal dengan berpijak pada pengetahuan yang siswa peroleh dari penjelasan guru dan materi yang dilampirkan pada LKPD masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan pada Wordwall ataupun LKPD yang diberikan.

Hasil *post-test* menunjukkan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami perubahan yaitu 100% yang terdiri atas kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa (13%), pada kategori tinggi sebanyak 12 siswa (80%) dan kategori sedang sebanyak 1 siswa (7%). Nilai hasil *pre-test* dan *post-test* kelas V terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada *pre-test* sebesar 0,188 dan pada *post-test* sebesar 0,008 yang menunjukkan nilai Sig.>0,05. Selain itu, keterlaksanaan penerapan media pembelajaran *wordwall* juga terpantau terlaksana dengan baik di setiap pertemuan mulai dari hasil kerja LKPD siswa yang semakin baik dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedua yaitu mulai dari rata-rata 73,00 pada pertemuan pertama, kemudian 89,60 pada pertemuan kedua. Sedangkan pada hasil *wordwall* siswa memperoleh nilai rata-rata 64,00 pada pertemuan pertama, dan 96,00 pada pertemuan kedua.

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa hasil dan respon siswa setelah menggunakan media *wordwall* sangat positif. Hal ini terlihat dari indikator motivasi belajar memiliki tingkat motivasi belajar sangat tinggi untuk semua indikator, ditunjukkan dengan siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar sangat baik sebanyak 12 siswa dan yang memiliki tingkat motivasi yang baik sebanyak 3 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* siswa menjadi senang dan antusias, aktif dan termotivasi serta menikmati proses pembelajaran.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saefudin (Dotutinggi et al., 2023) permainan merupakan salah satu metode dan strategi yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dengan cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel t-test berbantuan SPSS Statistic versi 2.6, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata

lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini terdapat pengaruh media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe.

Sejalan dengan penelitian ini, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *game* interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut diungkapkan oleh Pratiwi (Walidah et al., 2022) media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang sebesar-besarnya.

Pembelajaran di era digital seperti sekarang ini guru dituntut untuk mengarahkan siswa lebih aktif dan membantu siswa memecahkan masalah di dalam pembelajaran serta mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi secara aktif dan paham menggunakannya, salah satunya penggunaan aplikasi *wordwall* (Lubis & Nuriadin, 2022).

Media *wordwall* merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. *Wordwall* adalah aplikasi edukasi interaktif yang dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dengan game sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan melibatkan siswa dalam berinteraksi baik dengan anggota kelompok lain. Aplikasi *wordwall* memiliki fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi (Zalillah. & Alfurqan., 2022).

Media pembelajaran *wordwall* tidak hanya sekedar media pembelajaran yang efektif dan interaktif, tetapi dalam merancang dan mereview penilaian dalam pembelajaran juga dapat dilakukan (Nabilah. & Warmi., 2023). Penggunaan *wordwall* sangat mudah diimplementasikan karena sudah memiliki fitur yang memudahkan guru dan menciptakan kebaruan dalam penilaian pembelajaran. Menurut Putri *wordwall* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui *game wordwall*, dan mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa (Olisna et al., 2022).

Menurut Rachmadtullah pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi siswa, di mana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut (Pradani, 2022). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung (Gandasari & Pramudiani, 2021). Sulandjari (Nurafni & Ninawati, 2021) menyatakan, motivasi intrinsik sangat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajar.

Motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam memberikan semangat dan gairah dalam mencapai hasil belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang kuat juga mampu mencapai hasil akademik yang tinggi. Sebaliknya jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan yang diharapkan (Nabilah. & Warmi., 2023).

Nilai hasil belajar siswa yang rendah merupakan suatu masalah pada proses pembelajaran, hal tersebut dapat dipicu dari pemakaian media pembelajaran yang kurang sesuai (Agusti & Aslam, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Walisman (Walidah et al., 2022), hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil dari banyak faktor yang saling mempengaruhi, baik internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya, mulai dari kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, sampai pada kondisi jasmani dan kesehatan. Adapun Faktor eksternal merupakan faktor luar diri siswa yang dapat mempengaruhi pembelajaran seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *game* interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe dapat dilihat dari peningkatan nilai tes dari sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji independent sampel t-test dengan bantuan SPSS Statistic versi 2.6 menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan bagi siswa untuk lebih meningkatkan motivasi belajar baik dari dalam diri maupun dari luar, memilih lingkungan belajar yang baik sehingga membawa dampak positif terhadap hasil belajar. Bagi guru *game* interaktif *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dan alat evaluasi yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955><https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Emda., A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ginting., E. V., Ginting., R. R., Hasibuan., R. J., & Perangin-angin., L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di SDN 0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 407–416. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i4.778>
- Handayani, A., Suardi, & Nur, R. (2023). Strategi Guru Sosiologi Melalui Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 4 Makassar. *Journal Socius Education (JSE)*, 1(1), 12–22. <https://doi.org/10.0505/jse.v>
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4), 1729–1736.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Marwani., Munirah., & Sulfasyah. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran DRTA (Directed

- Reading- Thinking Activity) Berbantuan Audio Visual terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9457–9473. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4105>
- Murjana, A., Sida, S., Suardi, & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh Bermain Game Free Fire terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. *Journal Socius Education (JSE)*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.0505/jse.v>
- Nabilah., N. P., & Warmi., A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454–1464. <https://doi.org/10.55338>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- 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), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nissa., S. F., & Renoningtyas., N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Rahmiati, Suardi, & Abdul, N. B. (2023). Persepsi Siswa Tentang Motivasi Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Journal Socius Education (JSE)*, 1(1), 166–175. <https://doi.org/10.0505/jse.v>
- Ramadhan, A. S., Setianingsih, E. K. A. S., & Mushafanah, Q. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kegiatan Bernyanyi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(1), 1–7.
- Septiani, M. (2015). Pengalaman Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dalam Memfasilitasi Masyarakat Belajar Sepanjang Hayat. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 10(2), 67–76. <https://doi.org/10.21009/jiv.1002.1>
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Suprihatin., S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Wahid, A., & Amarwati, D. (2015). Keefektifan Metode PQRST (Preview, Question, Read, Summerize, Test) dalam Membaca Pemahaman Teks Bacaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bontomatene Kabupaten Kepulauan Selayar. *Konfiks : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 103–108. <https://doi.org/10.26618/jk.v2i2.410>

- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Widyastono, H. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Akreditasi a Di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kwangsan*, 5(1), 21–38. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i1.37>
- Zalillah., D., & Alfurqan. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>