
**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* MELALUI MEDIA *WORDWALL*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN
IPAS SDN RAGAS 1**

Milda Triutami¹, Uvia Nursehah², Fadhli Dzil Ikrom³

^{1,2,3}Universitas Primagraha

Email: mildatriutamiii@gmail.com¹, uvia1616@gmail.com², fadhlidzilikrom@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang pengaruh model *Game Based Learning* melalui media *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* melalui media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN Ragas 1. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah tipe *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu metode rancangan yang menggunakan satu kelompok tunggal atau tidak ada kelas kontrol sebagai kelompok pembanding. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas V sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa adanya pengaruh model *Game Based Learning* melalui media *Wordwall* terhadap mootivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS SDN Ragas 1.

Kata Kunci: Model *Game Based Learning*, *Wordwall*, Motivasi Belajar Siswa.

Abstract: This study discusses the influence of the *Game-Based Learning* model through *Wordwall* media. This study aims to determine the effect of the *Game-Based Learning* model through *Wordwall* media on the learning motivation of fifth-grade students in science learning at SDN Ragas 1. The method used in this study was a quantitative experiment, the research design used was the *One Group Pretest-Posttest Design* type, which is a design method that uses a single group or no control class as a comparison group. The sample used was 30 fifth-grade students. The data collection technique used a questionnaire sheet used to measure student learning motivation in science learning. The results of the study can be seen from the results of the hypothesis test using the *Paired Sample T-test* with a significance value of 0.000 indicating the influence of the *Game-Based Learning* model through *Wordwall* media on the learning motivation of fifth-grade students in science learning at SDN Ragas 1.

Keywords: *Game-Based Learning Model, Wordwall, Student Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan terstruktur dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan proses perkembangan individu secara berkelanjutan. Pendidikan juga bisa diibaratkan seperti

tabungan, yaitu investasi jangka panjang yang nilainya akan terus bertambah dan akan berguna untuk masa depan seseorang. Pendidikan adalah sebuah perjalanan, sebuah proses tanpa akhir yang bertujuan untuk menumbuhkan potensi yang terpendam dalam diri setiap individu. Ibarat seorang petani yang tekun menyirami dan merawat bibit tanamannya, pendidikan hadir untuk memberikan nutrisi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan agar potensi itu dapat berkembang menjadi pohon yang kokoh dan berbuah.

Dalam pendidikan terdapat suatu kegiatan yang disebut pembelajaran, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, membangkitkan rasa ingin tahu, dan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap siswa. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik salah satunya pada pembelajaran IPAS. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh mendengarkan penjelasan guru. Misalnya kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat belajar. Model pembelajaran yang dimaksud adalah *Model Game Based Learning*.

Menurut (Annuar et al., 2025) model *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ada berbagai jenis permainan yang bisa digunakan dalam menerapkan model *Game Based Learning* ini, guru bisa memanfaatkan media teknologi untuk membuat permainan agar siswa lebih aktif dan bersemangat. Salah satu permainan berbasis teknologi adalah media *Wordwall*, yang bisa dibuat dengan mengakses internet. Menurut (Larasati, 2023) *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik untuk pendidikan *game*, sehingga cocok untuk desain dan penilaian pembelajaran. Menurut Slavin, motivasi belajar sangat penting untuk pembelajaran karena dapat menumbuhkan semangat dan kepuasan. Siswa yang termotivasi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah diatur, diberi tugas, dan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran (Winatha & Setiawan, 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, menurut (Syahroni, 2022) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang banyak menggunakan angka selama proses

pengumpulan data dan analisis data, serta analisis hasilnya. Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen tipe *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu metode rancangan yang menggunakan satu kelompok tunggal atau tidak ada kelas kontrol sebagai kelompok pembandingan (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Sampel yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Ragas 1. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

Adapun rangkaian penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan penelitian diawali dengan penyebaran lembar instrumen angket, sebagai data awal penelitian (*Pretest*)
2. Pada pertemuan berikutnya, dilakukan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan Model GBL melalui media *Wordwall*.
3. Setelah kegiatan perlakuan selesai, peneliti akan mengevaluasi dengan penyebaran angket sebagai data akhir (*Posttest*) untuk mengetahui hasil pembelajaran menggunakan Model GBL melalui media *Wordwall*.

Tabel 1. *One Group Pretest posttest Desain*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : *Pretest*

X : Perlakuan pembelajaran model GBL menggunakan *Wordwall*

O2 : *Posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian yaitu angket disebarkan sebelum dan setelah diberikan perlakuan, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS SDN Ragas 1. Peneliti memberikan 15 butir pernyataan untuk dijawab oleh 30 siswa, berdasarkan perhitungan statistik diperoleh beberapa nilai pemusatan dan penyebaran dari hasil *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

PENILAIAN ANGKET	PRETEST	POSTTEST
-------------------------	----------------	-----------------

Jumlah	693	1590
---------------	------------	-------------

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil rekapitulasi angket motivasi siswa yaitu pada pretest sebesar 693 sedangkan pada posttest sebesar 1590.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Angket Motivasi Belajar Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest motivasi	30	18	27	23.10	2.107
posttest motivasi	30	50	57	53.00	1.875
Valid N (listwise)	30				

Bersadarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 23,1, sementara nilai rata-rata *posttest* adalah 53. dengan selisih antara nilai pretest dan posttest sebesar 29,9. Hal ini menyatakan bahwa adanya peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Wordwall*. Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji normalitas dan uji hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS 25, uji normalitas dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest motivasi	.165	30	.035	.965	30	.402
posttest motivasi	.203	30	.003	.939	30	.086

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, pada *pretest* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,402 dan *posttest* sebesar 0,086 data tersebut dapat dikatakan normal karena taraf signifikansi melebihi 0,05 ($>0,05$). Maka data uji normalitas *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal

2. Uji Hipotesis (*Paired Sample t Test*)

Selanjutnya dilakukan pengujian uji t untuk mengetahui pengaruh model *Game based Learning* melalui media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS SDN Ragas 1. Uji t dilakukan menggunakan SPSS 25 hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis (*Paired Sample T Test*)

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest motivasi - posttest motivasi	-29.900	2.833	.517	-30.958	-28.842	-57.814	29	.000

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat hasil uji t dengan perolehan hasil 57,814 dengan signifikansi 0,000 yang berarti adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Wordwall* di kelas V pada pembelajaran IPAS SDN Ragas 1. Maka hipotesis pada penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Model *Game Based Learning* Melalui Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS SDN Ragas 1” dan hipotesis diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS SDN Ragas 1 setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui media *Wordwall*. Pengaruh model GBL dan media *Wordwall* ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis (*Paired Sample t test*) dengan perolehan hasil 57,814 dan nilai signifikansi 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Wordwall*. Penggunaan model *Game Based Learning* dengan melalui media *Wordwall* ini cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena

siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran dengan bermain *game Wordwall* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Larasati, P. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall . net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 3(3), 395–412.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. 2(3).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.