



---

## **PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV UPT SPF SD INPRES KAMPUS UNHAS 1 KOTA MAKASSAR**

**Olive Christin Nathanis<sup>1</sup>, Khaerunnisa<sup>2</sup>, Yusnadi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [olivechristinnathanis@gmail.com](mailto:olivechristinnathanis@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [khaerunnisa@unm.ac.id](mailto:khaerunnisa@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [yusnadi@unm.ac.id](mailto:yusnadi@unm.ac.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-03-2024</i> <i>Revised; 03-04-2024</i> <i>Accepted; 04-05-2024</i> <i>Published, 25-05-2024</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) gambaran penggunaan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> pada mata pelajaran IPAS kelas IV, (2) gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV, (3) pengaruh penggunaan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 Kota Makassar. Penelitian ini termasuk dalam pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain penelitian <i>Quasi Eksperimental Design</i> dalam bentuk <i>Nonequivalent Control Group Design</i> . Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 dengan sampel 24 siswa kelas IV A dan 24 siswa kelas IV B yang dipilih menggunakan teknik <i>Purposive Sampling</i> . Prosedur penelitian yang digunakan dengan tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa (1) penggunaan <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> berjalan sangat efektif, (2) peningkatan motivasi belajar berdasarkan hasil <i>postnontest</i> pada kelompok eksperimen menunjukkan berada pada kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji <i>Independent Sampel t Test</i> diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa <i>game</i> edukasi <i>Wordwall</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 Kota Makassar.
<b>Keywords:</b> <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> , Motivasi Belajar, IPAS	artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang cepat dan dampaknya terasa secara signifikan di dunia pendidikan. Menurut Nento & Manto (2023) menjelaskan bahwa teknologi memberikan dukungan bagi seluruh manusia untuk menciptakan inovasi yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Konsep teknologi pendidikan mengacu pada pendekatan sistematis dan kritis terhadap proses pendidikan, yang memanfaatkan metode dan alat teknologi untuk memecahkan berbagai masalah (Akbar & Noviani, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi pendidikan memberikan dukungan bagi para guru dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Guru dapat meningkatkan kinerjanya dengan menggunakan teknologi dalam penyusunan bahan ajar, menggunakan metode pembelajaran yang didukung oleh teknologi, dan memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi. Sejalan dengan Sari et al. (2021) menyatakan bahwa guru perlu memiliki keterampilan dan kemampuan teknologi yang handal, serta diharapkan terus berinovasi dalam aspek mengajar dan keterampilan lainnya untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang dirancang tetap relevan dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi yang terus berkembang.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu menciptakan siswa yang aktif agar siswa mampu memahami konsep-konsep IPAS melalui pengalaman belajar. Namun, pada kenyataannya Suhelayanti, et al. (2023) menyatakan bahwa salah satu permasalahan implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah kurangnya minat atau motivasi siswa, yang kemudian dapat mengakibatkan ketidakaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi memegang peran penting karena siswa yang kurang termotivasi cenderung mengalami kesulitan dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Upaya peningkatan efektivitas pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai sarana yang efektif. Media pembelajaran dapat menjadikan proses pengajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga memberikan stimulus tambahan untuk meningkatkan motivasi belajar (Listya & Widodo, 2023).

Berdasarkan observasi selama mengikuti program kampus mengajar angkatan 6 pada bulan Agustus-November 2023 di UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1, peneliti menemukan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi ini adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan dalam menjelaskan dan mengajarkan konsep materi dengan menggunakan media berbasis buku bacaan. Pengamatan peneliti menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang terfokus

pada penggunaan media konvensional, menciptakan suasana pembelajaran yang kurang dinamis dan berpusat pada guru. Siswa cenderung merasa bosan dan jenuh sehingga mempengaruhi motivasi belajar mereka. Seperti yang diungkapkan Sutarjo et al. (Syahfitri et al., 2022) menjelaskan bahwa siswa yang bosan belajar akan menjadi lesu, malas, dan menurunnya motivasi belajar.

Inovasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan beragam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Sejalan dengan Nurul Audie (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif, efisien waktu, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa *game* edukasi. Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi berbasis *web* yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran (P. M. Sari & Yarza, 2021).

Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Gandasari & Pramudiani (2021) dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, serta membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Megah, et al. (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan *Wordwall* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan *Wordwall*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 Kota Makassar”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menitikberatkan pada analisis data berupa angka yang diolah dengan teknik statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain penelitian ini, melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan yaitu kelas IV UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 Kota Makassar tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari kelas IV A dan IV B dengan jumlah siswa secara keseluruhan 48 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah angket dan observasi sedangkan instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar angket motivasi belajar siswa, modul ajar, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Kemudian sebelum data dianalisis terlebih dahulu data angket motivasi belajar ditransformasikan menjadi data interval menggunakan *Method of Successive Interval*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di kelompok eksperimen serta hasil *prenontest* dan *postnontest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelaksanaan proses pembelajaran IPAS di kelompok eksperimen dengan materi keragaman budaya Indonesia dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 dengan pemberian *prenontest*, pertemuan ke 2 dan ke 3 pemberian perlakuan berupa penggunaan *game* edukasi *Wordwall*, dan pertemuan ke 4 dengan pemberian *postnontest*. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran IPAS di kelompok eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Perlakuan	Skor Perolehan / Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	11/15	73,33%	Efektif
Pertemuan 2	14/15	93,33%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel 1, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall* pada pertemuan 1 memperoleh skor 11 dari 15 dengan persentase 73,33% yang tergolong efektif, meskipun terdapat beberapa indikator yang belum berjalan maksimal. Pada pertemuan 2, pembelajaran meningkat menjadi sangat efektif dengan skor 14 dari 15 dan persentase 93,33%.

Hasil statistik deskriptif yang berkaitan dengan nilai *prenontest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. *Prenontest* Motivasi Belajar

Statistik Deskriptif	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Nilai Statistik	Nilai Statistik
Nilai Terendah	31	39
Nilai Tertinggi	93	91
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	57,92	58,38
Rentang ( <i>Range</i> )	62	52
Standar Deviasi	14,634	12,356
Modus	52	53
Median	55	56

Berdasarkan tabel 2, rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 57,92 dengan standar deviasi 14,634 dan nilai tertinggi 93 serta terendah 31. Kelompok kontrol memiliki rata-rata 58,38 dengan standar deviasi 12,356, nilai tertinggi 91, dan terendah 39. Kedua kelompok menunjukkan standar deviasi yang kecil, sehingga *mean* dapat merepresentasikan keseluruhan data. Rentang nilai pada kelompok eksperimen adalah 62 dan pada kelompok kontrol adalah 52.

*Prenontest* motivasi belajar siswa tersebut selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua kategori dengan skor frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Prenontest* Motivasi Belajar

Skor Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
25-63	Rendah	19	79,2%	18	75%
64-102	Tinggi	5	20,8%	6	25%
Total		24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel 3, hasil *prenontest* menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama berada dalam kategori rendah, dengan rata-rata nilai masing-masing 57,92 dan 58,38. Pada kelompok eksperimen, 79,2% siswa memperoleh nilai rendah dan 20,8% nilai tinggi, sementara pada kelompok kontrol, 75% siswa memperoleh nilai rendah dan 25% nilai tinggi.

Data hasil *postnontest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. *Postnontest* Motivasi Belajar

Statistik Deskriptif	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
	Nilai Statistik	Nilai Statistik
Nilai Terendah	58	45
Nilai Tertinggi	83	77
Rata-rata ( <i>Mean</i> )	72,38	61,42
Rentang ( <i>Range</i> )	25	32
Standar Deviasi	7,620	8,495
Modus	79	55
Median	74	61,50

Berdasarkan tabel 4, rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 72,38 dengan standar deviasi 7,620 dan nilai tertinggi 83 serta terendah 58. Kelompok kontrol memiliki rata-rata 61,42 dengan standar deviasi 8,495, nilai tertinggi 77, dan terendah 45. Kedua kelompok menunjukkan standar deviasi yang kecil, sehingga *mean* dapat merepresentasikan keseluruhan data. Rentang nilai pada kelompok eksperimen adalah 25 dan pada kelompok kontrol adalah 32.

*Postnontest* motivasi belajar siswa tersebut selanjutnya dikelompokkan ke dalam dua kategori dengan skor frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Postnontest* Motivasi Belajar

Skor Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
25-63	Rendah	5	20,8%	15	62,5%
64-102	Tinggi	19	79,2%	9	37,5%
Total		24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel 5, hasil *postnontest* menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi dan kelompok kontrol tetap berada pada kategori rendah. Dengan rata-rata nilai kelompok eksperimen 72,38 dan kelompok kontrol 61,42. Pada kelompok eksperimen, 20,8% siswa memperoleh nilai rendah dan 79,2% nilai tinggi, sementara pada kelompok kontrol, 62,5% siswa memperoleh nilai rendah dan 37,5% nilai tinggi.

Hasil analisis statistik inferensial dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data *prenontest* dan *postnontest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25* menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki distribusi data normal. Hasil uji homogenitas data *prenontest* dan *postnontest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$ , maka disimpulkan bahwa data kedua kelompok tersebut memiliki varian yang sama.

Uji hipotesis untuk menguji hasil *prenontest* kelompok eksperimen dan *prenontest* kelompok kontrol dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel t Test* nilai *prenontest* kelompok eksperimen dan *prenontest* kelompok kontrol.

Tabel 6. . *Independent Sampel t Test Prenontest*

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Prenontest</i> kelompok eksperimen dan <i>Prenontest</i> kelompok kontrol	0,117	46	0,907	$0,907 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel 6, tidak terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata *prenontest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini didukung oleh nilai thitung yang lebih kecil dari ttabel dan nilai Sig. (2-tailed) yang lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ .

Adapun hasil *Independent Sampel t Test* nilai *postnontest* kelompok eksperimen dan *prenontest* kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 7. *Independent Sampel t Test Postnontest*

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Postnontest</i> kelompok eksperimen dan <i>Prenontest</i> kelompok kontrol	4,704	46	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Berdasarkan table 7, terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan game edukasi *Wordwall* dan kelompok yang menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPAS. Nilai thitung yang lebih besar dari nilai ttabel, bersama dengan nilai Sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , menegaskan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

### Pembahasan

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *game* edukasi *Wordwall* menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen. Dibuktikan melalui observasi yang dilakukan guru selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pada pertemuan pertama dengan persentase 73,33% berarti efektif, kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dengan persentase 93,33% berarti sangat efektif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media untuk mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran melalui berbagai macam *template* yang dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan proses belajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Di perkuat dengan pendapat Lestari (2021) yang menyebutkan bahwa *game* edukasi *Wordwall* memiliki berbagai fitur permainan yang dapat membuat siswa tertarik dengan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui penyajian gambar, animasi, dan audio.

Berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa *prenontest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori rendah. Namun, perbedaan muncul setelah pemberian perlakuan, di mana kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi *Wordwall* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata *postnontest* kelompok eksperimen meningkat menjadi 72,38 yang berada pada kategori tinggi sedangkan kelompok kontrol dengan rata-rata 61,42 tetap berada pada kategori rendah. Siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi *Wordwall* lebih antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa penggunaan *game* edukasi dapat membuat siswa terhindar dari kebosanan dalam belajar, serta meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang diajarkan (Swandi et al., 2023). Adapun pendapat yang menjelaskan bahwa *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan menyajikan materi secara menarik dan menghibur, sehingga merangsang motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Utami et al.,

2023).

Penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis dengan *Independent Sample t Test* menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan media gambar, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengaruh penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV ini tidak terlepas dari keunggulan *game* edukasi *Wordwall* itu sendiri. Telah di ungkapkan oleh Rohmatin (2023) bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas, terutama bagi yang sebelumnya malas, lelah, dan lamban, serta memudahkan pemahaman materi karena media ini sesuai dengan isi pelajaran. Selain itu, *game* edukasi *Wordwall* memberikan sistem pembelajaran yang bermakna dan mudah diikuti bagi peserta didik dari tingkat dasar hingga yang lebih tinggi, menawarkan model penugasan yang dapat diakses melalui ponsel, serta menampilkan aspek kreatif dalam penggunaannya (Mujahidin et al., 2021).

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 Kota Makassar terlaksana dengan sangat efektif, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan hasil observasi dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, dibuktikan dengan perubahan nilai rata-rata angket motivasi belajar dari kategori rendah menjadi tinggi, sedangkan kelompok kontrol tetap berada pada kategori rendah meskipun mengalami peningkatan. Penggunaan *game* edukasi *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, yang ditunjukkan melalui hasil uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### **Saran**

Bagi Guru disarankan untuk memanfaatkan *game* edukasi *Wordwall* sebagai media bantu dalam proses pembelajaran, dengan kreativitas dalam menggunakan fitur-fiturnya untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik serta meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Bagi Siswa diharapkan untuk mengikuti instruksi guru dengan penuh perhatian dan secara aktif berkolaborasi dengan teman sekelas dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan aktivitas yang disajikan melalui *game* edukasi *Wordwall*. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya,



dengan mengeksplorasi dan mengembangkan lebih lanjut fitur-fitur Wordwall lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. 3(6), 3689–3696.
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya*. 2(2), 111–116.
- Listya, A., & Widodo, D. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Open Science Framework*, 1–7.
- Megah, D., Lenti, P., & Fardhani, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Universitas Negeri Malang Sabtu*, 8, 2023.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Nento, F., & Manto, R. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(01).
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
- Sari, R. R., Febrini, D., & Walid, A. (2021). Tantangan guru PAI dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 1(2), 26–34.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Swandi, A., Arsyad, N., Fauzan, A., Viridi, S., Rahmadhaningsih, S., & Iren, F. (2023). The Effectiveness Of Implementing Gdevelop-Based Educational

- Games In Learning Science With The Theme Of Light And Sound Waves In Elementary Schools. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 11(2), 218–227.
- Syahfitri, R. A., Azmi, S., & Lubis, S. P. (2022). Kejenuhan Belajar : Dampak Dan Pencegahan. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 163–170.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61.

