

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI GAME EDUKASI BERBASIS  
WORDWALL PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IIIA  
SD INPRES 3 TONDO**

Mohammad Agung<sup>1</sup>, Herlina<sup>2</sup>, Salmawati Usman<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Tadulako

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Tadulako

<sup>3</sup>SD Inpres 3 Tondo

[1guungmakanu10@gmail.com](mailto:guungmakanu10@gmail.com), [2herlinauntad22@gmail.com](mailto:herlinauntad22@gmail.com)

[3salmawatiusman@guru.sd.belajar.id](mailto:salmawatiusman@guru.sd.belajar.id)

**ABSTRACT**

This study aims to enhance students' learning motivation in the subject of IPAS through the utilization of Wordwall-based educational games in the learning process. The method applied is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects were students of class IIIa at SDN Inpres 3 Tondo. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires, and documentation. The results indicate that the use of Wordwall-based educational games is effective in increasing students' motivation to learn IPAS. This is evidenced by the increase in the average IPAS learning motivation score, which rose significantly from 48.1% in the pre-action phase to 86.2% at the end of the second cycle. Various types of games, such as maze chase, interactive quizzes, and direct feedback features, were able to significantly enhance student engagement and learning motivation.

**Keywords:** learning motivation, IPAS, educational games, Wordwall, students.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui pemanfaatan game edukasi berbasis Wordwall dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas IIIa SDN Inpres 3 Tondo. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik. Terbukti dari peningkatan skor rata-rata motivasi belajar IPAS yang mengalami kenaikan signifikan dari fase pra Tindakan 48,1% hingga akhir siklus II 86,2%. Berbagai jenis game seperti maze chase, kuis interaktif, serta fitur pemberian umpan balik secara langsung mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

**Kata kunci:** motivasi belajar, IPAS, game edukasi, Wordwall, peserta didik.

## **A. Pendahuluan**

Rendahnya motivasi belajar merupakan salah satu indikator yang menghambat pencapaian hasil belajar secara optimal. Kekurangan motivasi peserta didik untuk belajar menjadi masalah besar dalam proses pembelajaran, terutama ketika metode yang digunakan tampak membosankan dan tidak menarik. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan sikap kurangnya antusiasme, partisipasi yang rendah, serta kesulitan dalam mempertahankan fokus. Salah satu penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan belum berhasil mendorong partisipasi aktif peserta didik secara maksimal. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kondisi tersebut selaras dengan pendapat R. K. Sari & Harjono (2021) yang menyampaikan bahwa faktor menurunnya minat belajar siswa ialah minimnya keterampilan guru saat mengoperasikan teknologi dan media yang diimplementasikan sangat terbatas

Teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan.

Oleh karena itu, penyesuaian metode pengajaran dengan kemajuan teknologi serta kebutuhan peserta didik menjadi suatu keharusan.

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi yang semakin populer. Penggunaan teknologi sebagai alat bantu mengajar dapat membuat pembelajaran IPAS di sekolah menjadi lebih interaktif. Kekuatan utamanya terletak pada kemampuannya menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat diakses secara online dan digunakan oleh guru. Sebagai contoh, buku interaktif menggunakan berbagai format penulisan seperti pilihan ganda, isian singkat, dan benar-salah untuk menguji pemahaman siswa, sementara permainan edukatif menggunakan game seperti puzzle, match-up, dan labirin untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Guru juga dapat memanfaatkan format tersebut sebagai alat review dan memberikan umpan balik otomatis secara langsung kepada siswa setelah mereka menyelesaikan suatu aktivitas. Senada dengan (Pradani, 2022) Wordwall merupakan media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai web aplikasi dalam membuat

games berbasis kuis yang menyenangkan. Sedangkan (Edi Kusnadi, 2024) wordwall merupakan game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Penggunaan Wordwall ini dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dua arah yang interaktif, dan menyenangkan.

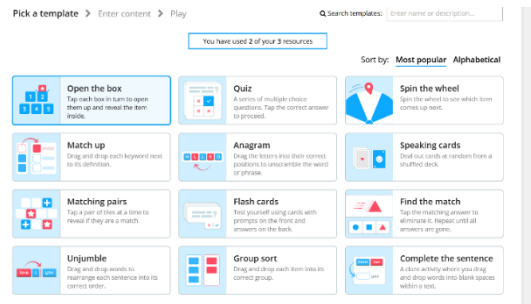
Untuk menerapkan game wordwall pada kegiatan pembelajaran, dapat mengikuti langkah-langkah berikut :

- a. Akses situs Wordwall di browser web dengan mengunjungi <https://wordwall.net/> atau cari di google dengan kata kunci "Wordwall".
- b. Jika belum memiliki akun di Wordwall, perlu membuatnya. Pilih opsi "Sign Up" atau "Daftar" dan ikuti instruksi untuk membuat akun dengan alamat email atau masuk dengan akun Google.

Setelah masuk ke akun. Di sini, dapat memilih game atau aktivitas yang ingin digunakan untuk mengajar atau belajar. Wordwall menyediakan berbagai macam game seperti "Quiz,

Matching, Hangman, Crossword, Anagram, Labirin dan lainnya".

- a. Beberapa game di Wordwall dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengajaran. Misalnya, dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban kuis atau mengedit fitur-fitur permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Selesai memilih dan mengisi game atau aktivitas, pastikan sudah tersimpan. Setelah itu akan di berikan tautan yang bisa dibagikan dengan siswa agar mereka dapat mengaksesnya.
- c. Bagikan tautan game atau aktivitas yang telah dibuat kepada siswa. Mereka dapat mengaksesnya dengan mulai bermain atau mengerjakan aktivitas yang diberikan.
- d. Beberapa game di Wordwall memiliki fitur untuk melihat hasil atau skor siswa setelah mereka menyelesaikan permainan. Dengan demikian, guru dapat memantau kemajuan belajar siswa.



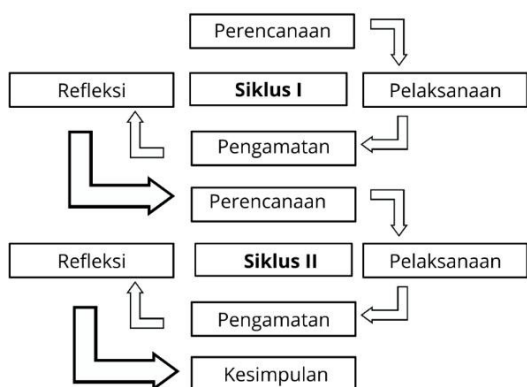
**Gambar 1.** Macam-macam tampilan Game Wordwall

Berdasarkan uraian tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana model integrasi game edukasi Wordwall diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar serta untuk melihat dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengidentifikasi aspek-aspek motivasi yang paling terpengaruh oleh penggunaan game edukasi Wordwall dan memberikan rekomendasi praktis yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehari-hari.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan desain classroom action research, juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan pengamat (guru pamong serta rekan sejawat) untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS

peserta didik melalui penerapan game edukasi berbasis wordwall. Penelitian tindakan kelas dipilih karena pendekatan ini memungkinkan guru untuk secara langsung mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelasnya sendiri, mencoba solusi, dan merefleksikan hasilnya guna perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Inpres 3 Tondo. Subjek penelitian terdiri dari 33 peserta didik, terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan kelas IIIa di sekolah tersebut. Penelitian berlangsung selama 2 bulan, dimulai dari awal Maret hingga Awal April 2025. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana dijelaskan oleh model spiral tindakan Kemmis dan McTaggart.



**Gambar 2.** Siklus Model Kemmis dan Mc. Taggart

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode non tes, yaitu angket motivasi belajar, observasi motivasi belajar yang disusun berdasarkan Sardiman (2018), dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati secara langsung jalannya proses pembelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan.

Sejalan dengan penjelasan Arikunto (2014:194), observasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan memperhatikan sesuatu secara langsung menggunakan penglihatan. Peneliti juga memilih angket sebagai instrumen pengumpulan data, yang dibuat untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Sementara itu, pengumpulan data melalui dokumentasi memberikan informasi tambahan mengenai perkembangan siswa, partisipasi

dalam pembelajaran, serta minat belajar dalam penerapan game edukasi Wordwall, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih kuat dan dapat dijadikan bukti selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 1.** Indikator Motivasi Belajar

No.	Dimensi Motivasi Belajar	Indikator
1.	Ketekunan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik terus berusaha meskipun mengalami kesulitan.</li> <li>• Tidak mudah menyerah dan tetap mengerjakan tugas sampai selesai.</li> </ul>
2.	Keuletan dalam menghadapi kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencari cara atau strategi lain ketika menemui hambatan.</li> <li>• Peserta didik tetap bersemangat meskipun sering melakukan kesalahan.</li> </ul>
3.	Minat dan perhatian dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menunjukkan rasa senang dan</li> </ul>

		antusias mengikuti pembelajaran.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan tidak mudah terdistraksi.</li> </ul>
4.	Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik aktif bertanya, menjawab, dan terlibat dalam diskusi.</li> <li>• Peserta didik terlibat dalam aktivitas kelompok atau permainan edukatif.</li> </ul>
5.	Inisiatif dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik tidak selalu menunggu perintah guru untuk belajar.</li> <li>• Peserta didik berusaha menyelesaikan soal atau tugas secara mandiri.</li> </ul>
6.	Kegembiraan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik merasa puas atau bangga ketika berhasil memahami materi.</li> <li>• Peserta didik menunjukkan ekspresi senang selama kegiatan belajar.</li> </ul>

*Sumber: Sardiman (2018)*

Data hasil observasi terkait motivasi belajar dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Analisis angket motivasi belajar IPAS dilakukan berdasarkan sistem penilaian, di mana untuk pernyataan positif diberikan skor 4 = Selalu, 3 = Sering, 2 = Kadang-kadang, dan 1 = Tidak pernah. Sedangkan untuk pernyataan negatif, penilaian dilakukan dengan skala terbalik, yaitu 4 = Tidak pernah, 3 = Kadang-kadang, 2 = Sering, dan 1 = Selalu. Angket tersebut terdiri dari 12 pernyataan, sehingga skor tertinggi yang dapat diperoleh adalah 48 dan skor terendah adalah 12.

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

#### **1. Pra Tindakan**

Sebelum menerapkan strategi tersebut dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi pada tahap Pra-Tindakan untuk mendapatkan data awal mengenai tingkat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

Hasil pengamatan pada siswa kelas III-a di SD Inpres 3 Tondo menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran masih kurang, dengan kecenderungan mereka lebih sering

terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya dibandingkan mengikuti pelajaran. Selain itu, saat melakukan kerja kelompok, hanya sebagian siswa yang aktif berpartisipasi, sementara sebagian lainnya lebih mengandalkan teman sekelompok yang lebih dominan dalam menyelesaikan tugas.

**Tabel 2.** Data Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III-a pada Pra Tindakan

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Peserta didik
Sangat Rendah	1
Rendah	1
Sedang	6
Tinggi	1
Total	3

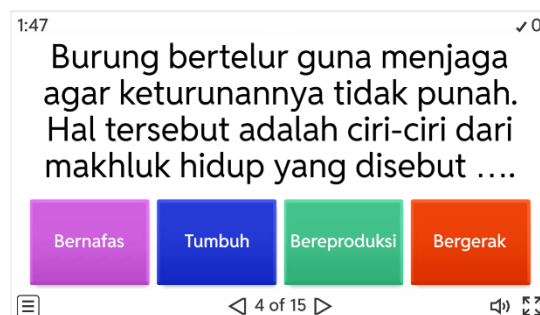
Berdasarkan tabel 2 sebagian besar motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori sangat rendah. Kategori sangat rendah dengan 15 peserta didik, rendah dengan 11 peserta didik, sementara 6 peserta didik menunjukkan motivasi yang sedang dan hanya 1 peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan motivasi awal kurang baik maka dari itu masih perlu

ditingkatkan.

## 2. Siklus I

Pada pelaksanaan siklus pertama, sebelum media game online Wordwall digunakan dalam pembelajaran IPAS, dilakukan perencanaan terlebih dahulu terkait berbagai aktivitas yang akan dilaksanakan. Setelah rancangan pembelajaran selesai disusun, berbagai tindakan kemudian diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada tahap ini, proses pembelajaran diamati khususnya dalam penggunaan media game online Wordwall dengan fitur quizz selama kegiatan diskusi kelompok. Soal-soal dalam game Wordwall akan ditampilkan dengan bantuan infokus dan akan di jawab oleh siswa secara berkelompok. Sistem menjawabnya seperti perlombaan cerdas cermat kelompok tercepat akan menjawab terlebih dahulu.



**Gambar 2.** Game wordwall berbentuk quiz  
 Pengukuran minat belajar dilakukan

melalui angket berupa kuesioner yang diberikan pada setiap akhir siklus.

**Tabel 3.** Data Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas III-a pada Siklus I

Kriteria	Jumlah
<b>Motivasi Belajar</b>	<b>Peserta didik</b>
Sangat Rendah	2
Rendah	7
Sedang	15
Tinggi	9
Total	33

Berdasarkan data pada tabel 3, terlihat bahwa hanya 2 peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Jumlah peserta didik dengan motivasi rendah menurun menjadi 7 orang, sementara kategori sedang meningkat menjadi 15 peserta didik. Selain itu, terdapat 9 peserta didik yang masuk dalam kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa peserta didik sudah memiliki motivasi yang baik, sebagian besar masih memerlukan peningkatan motivasi lebih lanjut..

### 3. Siklus II

Sebagai kelanjutan dari refleksi pada siklus sebelumnya, sejumlah penyesuaian diterapkan dalam

pelaksanaan siklus II. Pada siklus ini, media yang digunakan tetap Wordwall, namun dengan fitur permainan yang berbeda, yaitu menggunakan bentuk labirin. Selain perubahan fitur, pertanyaan dalam game Wordwall juga mengalami modifikasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.



**Gambar 3.** Game wordwall berbentuk labirin

Peneliti juga melibatkan rekan sejawat dan guru pamong dalam penyediaan perangkat handphone yang digunakan oleh peserta didik untuk mengakses game edukasi Wordwall. Dengan perubahan fitur dari sebelumnya yang hanya berupa menjawab soal menjadi penggunaan handphone untuk menggerakkan karakter dalam labirin guna menjawab soal secara tepat, terlihat adanya peningkatan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Tabel 4.** Data Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas III-a pada Siklus II

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Peserta didik
Sangat Rendah	1
Rendah	0
Sedang	3
Tinggi	29
Total	33

Tabel 4 menunjukkan bahwa hanya satu peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat rendah, sementara tidak ada peserta didik yang berada pada kategori rendah. Jumlah peserta didik dengan motivasi sedang mengalami penurunan menjadi 3 orang. Sebaliknya, terdapat peningkatan signifikan pada jumlah peserta didik dengan motivasi tinggi, yang naik dari 9 menjadi 29 orang. Perubahan ini mengindikasikan bahwa semakin banyak peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi hingga mencapai tingkat yang tinggi.

**Tabel 5.** Presentase Rata-rata Skor Motivasi Belajar Siswa.

Siklus	Rata-Rata Skor Motivasi (%)
Pra Tindakan	48,1%
Siklus I	69,7%
Siklus II	86,2%

Terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 20% dari pra tindakan ke Siklus I, dan sebesar 16% dari Siklus I ke Siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan total motivasi belajar dari awal hingga akhir tindakan mencapai 36%, yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Selaras dengan penelitian, Andriany & Warsiman (2023) menjelaskan implementasi media berbasis wordwall sangat baik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Lestari (2021) game online wordwall bermanfaat menjadi sumber pendidikan, media, dan alat asesmen yang mengasyikkan bagi siswa game dapat dimainkan melalui laptop atau ponsel. Aplikasi Wordwall termuat

gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa.

### **E. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IIIa SD Inpres 3 Tondo. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar, yang awalnya sebesar 48,1% pada pra tindakan, naik menjadi 69,7% pada siklus I, dan mencapai 86,2% pada siklus II. Selain itu, distribusi kategori motivasi peserta didik juga mengalami perubahan signifikan, dari mayoritas berada pada kategori rendah dan sangat rendah pada pra tindakan, berangsur meningkat ke kategori sedang pada siklus I, hingga mayoritas berada pada kategori tinggi pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan game edukasi wordwall tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan minat, ketekunan, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan*

*Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>

Anggraeni, P., Ali, L., & Hasbi, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV SD. *Journal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(4), 478–485. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Edi Kusnadi, S. A. A. (2024). JDPP. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index%0APenggunaan>

Kurniawati, T. T., & Tresnawati, N. (2025). Implementasi Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 7(1), 27–40. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>

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://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Pers, 2018.

Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>