



Contents lists available at [Journal IICET](#)

**JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)**

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpci>



## Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar

Mahwar Alfian Nisa<sup>1</sup>, Ratnawati Susanto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD Universitas Esa Unggul

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 2022

Revised Aug 8<sup>th</sup>, 2022

Accepted Aug 14<sup>th</sup>, 2022

#### Keyword:

*Game* Edukasi Berbasis *Wordwall*  
Matematika  
Motivasi Belajar

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas V yang berjumlah 186 siswa dengan sampel yaitu siswa kelas V C yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Informasi yang didapat dari responden dengan menggunakan angket ini digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu  $t_{hitung} > 2.045$  ( $t_{tabel}$ ) dengan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Ratnawati Susanto

PGSD FKIP Universitas Esa Unggul

Email: [ratnawati@esaunggul.ac.id](mailto:ratnawati@esaunggul.ac.id)

## Pendahuluan

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan dibutuhkan sebuah inovasi yang seiring dengan perkembangan zaman. Inovasi tersebut dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (Manurung et al., 2020) Internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skemata pelajar merupakan sebuah pembelajaran. Aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pembelajar ada di proses ini. Pembelajaran diaplikasikan oleh guru mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi yang didukung oleh alat bantu yang sesuai. (Syarifudin, 2020).

Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik. (Susanto, 2021) Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Kurni & Susanto, 2018)

Motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan pembelajaran yang berasal dari dalam dan luar individu untuk menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi mendorong individu untuk

melakukan aktivitas yang baik disadari atau tidak untuk mencapai tujuan yang ada. Motivasi berperan penting dalam belajar sebagai syarat dan penyemangat belajar. (Andriani & Rasto, 2019)

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran matematika di SD kurang diminati oleh siswa karena kurang efektif. Hal ini juga dirasakan oleh 60% siswa kelas V SDN Kapuk Muara 03 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 (Hidayat et al., 2021)

Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Susanto, Rachmadtullah, & Rachbini, 2020) Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. (Agustina & Susanto, 2017) Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan. (Nugroho et al., 2021) 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.

Karena adanya kebijakan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. (Tjahjono et al., 2020) Dari pengamatan di lapangan, guru telah memiliki laptop dan ketersediaan *infocus* di setiap kelasnya, berpijak dan melihat kondisi sekolah SDN Kapuk Muara 03. Diperoleh data bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran belum dilakukan sebagai bagian dari proses belajar. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berupa wawancara yang menggambarkan pendapat guru bahwa penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak. Hal tersebut berakibat kepada siswa yang mengalami demotivasi karena rasa bosan dan jenuh karena pembelajaran berpaku pada buku dan peran komunikasi guru. Wawancara khusus dengan guru kelas atas memberikan narasi bahwa sebagai guru di sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang kreatif juga inovatif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Solusi untuk menumbuhkan semangat siswa adalah menggunakan alat bantu mengajar yang menarik seperti *wordwall*. (Elyas Putri et al., 2021) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai terbaik sehingga motivasi siswa meningkat. (Lestari, 2021)

Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru. (Susanto & Rozali, 2022) Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat mempengaruhi motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal ini menjadi sebuah hal yang sangat fundamental untuk sebuah kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, dalam hal ini adalah penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dijadikan sebagai fokus dalam penelitian ini.

## Tinjauan Teori

Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang kuat dalam keberlangsungannya pembelajaran. Guru harus mengetahui apakah siswa memiliki motivasi atau tidak di dalam pembelajaran tersebut karena dengan adanya motivasi, siswa terlihat senang dan aktif dalam belajar. (Arianti, 2018)

Terdapat 2 jenis motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik (dalam) dan motivasi ekstrinsik (luar). Motivasi intrinsik berjalan dengan sendirinya dan tidak perlu dirangsang karena sudah ada dorongan dari diri sendiri. (Sulfemi, 2018) Motivasi intrinsik timbul atas keinginan dari dalam diri seseorang untuk berhasil dan memiliki keinginan untuk belajar demi menggapai cita-cita. Contohnya, seorang anak yang belajar atas dasar keinginannya sendiri karena anak tersebut sadar, dia harus belajar demi mendapatkan nilai yang bagus. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul jika diberikan dorongan dari luar individu. Contoh motivasi ekstrinsik seperti reward, lingkungan yang mendukung, dan cara belajar yang menarik. Contohnya, seorang anak yang belajar karena diberikan semangat oleh orang tuanya seperti diberikan hadiah jika nilai ulangannya bagus. (Hariyadi & Darmuki, 2019)

Fungsi motivasi belajar berkaitan erat dengan pencapaian prestasi belajar dimulai dari keinginan untuk bergerak hingga tercapainya suatu tujuan maka sangatlah penting adanya motivasi belajar, belajar juga akan

menjadi semakin baik. (Syah et al., 2019) Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai pendorong dalam melakukan aktivitas baik sadar maupun tidak sadar hingga menimbulkan semangat belajar. Di dalam motivasi terkandung adanya kemauan untuk aktif dan bergerak baik sikap maupun perilaku individu seseorang. Jadi, dapat dikatakan motivasi belajar adalah pendorong yang kuat dan muncul secara sadar maupun tidak sadar untuk aktif dalam pembelajaran. (Andriani & Rasto, 2019)

Motivasi belajar juga menyampaikan dan membangkitkan minat dan semangat anak dalam belajar serta dapat membantu dalam mengarahkan sikap atau tingkah laku yang diambil dalam mencapai sebuah tujuan. (Wahidin, 2019) Motivasi belajar merupakan proses membangkitkan motif menjadi usaha dan tindakan dalam mencapai hasil belajar yang baik. (Susanto, 2020; Susanto et al., 2019, 2022; Susanto, Agustina, & Rozali, 2020; Susanto, Rozali, et al., 2020; Susanto, Sofyan, Rozali, et al., 2020; Susanto & Rachmadtullah, 2019)

Dari beberapa teori yang telah dipaparkan, maka dapat disintesis bahwa motivasi belajar adalah upaya yang dilakukan siswa secara aktif untuk terbentuknya daya pendukung atau pendorong yang kuat dalam proses pembelajaran, dengan indikator memiliki : (1) kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, (2) kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, (3) semangat belajar, (4) sikap tidak mudah putus asa, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Saat ini, anak usia sekolah dasar suka sekali bermain *games* di gadget atau smartphone mereka yang mana hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran menggunakan alat bantu teknologi berupa permainan digital sehingga anak tetap merasa senang dalam melakukan pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang ada seperti media pembelajaran interaktif, *game* edukasi, dan lain sebagainya. (Rokhman & Ahmadi, 2020)

*Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) *Games* edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *game* digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa *game* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. *Games Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. (Khairunisa, 2021)

Kelebihan dari *game wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreaitivitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari *game wordwall* yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi *wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana. (Elyas Putri et al., 2021)

Di dalam buku yang berjudul *Media Pembelajaran Kosakata* terdapat kelebihan dari media *wordwall* yaitu peserta didik mudah menyerap kosa kata, melatih daya ingat peserta didik dengan hal yang menarik, tidak memerlukan listrik dan praktis digunakan. Sedangkan kekurangan dari media *wordwall* yaitu mudah rusak jika tidak diawasi oleh pendidik, peserta didik akan bosan jika menggunakan satu fitur secara terus menerus, dan hanya menggunakan indera penglihatan (*visual*). (Selvianah et al., 2020)

Kelebihan penggunaan *wordwall* di dalam kelas yaitu siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah baik kelas tingkat dasar maupun tinggi. Selain itu siswa dapat melatih kreativitasnya dengan bermain sambil belajar dengan teman-temannya baik individu maupun kelompok. Tetapi penggunaan *wordwall* di dalam kelas juga memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat saja karena medianya berbentuk *visual* dan waktu yang terbuang banyak saat pembelajaran menggunakan media tersebut. (Agus Mujahidin et al., 2021)

*Game* edukasi berbasis *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika dengan indikator-indikator : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan *game* edukasi berbasis *wordwall*, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran matematika dengan literasi (numerik, bahasa, dan data).

## Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Informasi yang diterima dari siswa sebagai responden dengan menggunakan kuesioner atau angket yang digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan *game wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan *game wordwall* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Kapuk Muara 03 yang berjumlah 186 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Maka ditetapkan sampel adalah kelas V C dengan dasar bahwa kelas ini merupakan kelas yang memiliki motivasi yang rendah pada pembelajaran matematika sehingga menjadi sampel penelitian untuk mengatasi rendahnya motivasi tersebut. Adapun ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan *sampling* jenuh, yaitu seluruh siswa kelas V C menjadi sampel penelitian, dengan jumlah ukuran 31 siswa.

## Hasil

Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS *for windows release 26*.

### Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil perhitungan regresi linear sederhana diperoleh nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 14.011 dan nilai (b) atau koefisien regresi sebesar 0.788, sehingga persamaan regresi yaitu  $\hat{Y} = 14.011 + 0.788x$ .

### Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.98647169
Most Extreme Differences	Absolute	.100
	Positive	.100
	Negative	-.084
Test Statistic		.100
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Dari tabel Kolmogorov-Smirnov diatas, dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$ , artinya data tersebut berdistribusi normal, maka dapat dinyatakan  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal.

### Uji Korelasi (r)

Correlations			
		Game Wordwall	Motivasi Belajar
Game Wordwall	Pearson Correlation	1	.910**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	31	31
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.910**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	31	31

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nilai koefisien korelasi X dengan Y yaitu 0,910 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan.

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.910 <sup>a</sup>	.828	.822	4.055
a. Predictors: (Constant), Game Wordwall				
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar				

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat koefisien (R) yaitu 0,910 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang sempurna antara X terhadap Y.

### Uji Determinasi ( $r^2$ )

Diperoleh nilai R Square adalah 0,828, artinya 82,8% variasi variabel terikat yaitu motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variasi variabel bebas yaitu penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall*. Sedangkan sisanya ( $100\% - 82,8\% = 17,2\%$ ) dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian.

### Uji Parsial (t)

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.011	6.638		2.111	.044
	Game Wordwall	.788	.067	.910	11.796	.000
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar						

Dari tabel Coefficients diatas bahwa hasil uji t untuk Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* diperoleh  $t_{hitung} = 11.796 > 2,045$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (X) dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y).

## Pembahasan

Sebelumnya terdapat beberapa identifikasi permasalahan pada siswa kelas V C SDN Kapuk Muara 03 yang diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika yaitu materi volume dan jaring-jaring bangun ruang, hasil belajar kognitif siswa kelas V C rendah, pembelajaran matematika kurang diminati oleh siswa karena kurang efektifnya pembelajaran matematika seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan kurang dalam pemanfaatan teknologi belajar, sehingga identifikasi masalah dibatasi oleh masalah penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dan motivasi belajar dengan dilakukan penelitian kuantitatif.

Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03 Jakarta Utara Tahun Ajaran 2021/2022. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dengan 7 indikator dan angket motivasi belajar dengan 5 indikator. Indikator penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan *game wordwall*, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, dan (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran matematika dengan literasi (numerik, bahasa, dan data). Sedangkan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu: (1) kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, (2) kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, (3) semangat belajar, (4) sikap tidak mudah putus asa, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Maghfiroh, 2018) dengan judul “Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”. Penelitian ini menghasilkan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa adanya pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar.

Selain itu, sejalan juga dengan penelitian (Agus Mujahidin et al., 2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Belajar Daring (Quizizz, Sway, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti”. Penelitian ini menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* memiliki manfaat dalam pembelajaran matematika.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dilakukan oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) dengan judul “*Edugame Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menghasilkan adanya perubahan sikap setelah siswa menggunakan media *edugame wordwall* dalam pembelajaran. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian dimana peneliti meminta kepada 31 responden untuk memberikan respon atau tanggapan dari pernyataan peneliti. Setelah didapatkan hasilnya, peneliti kemudian menghitung nilai rata-rata dan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai  $t_{hitung}$  (11.796) >  $t_{tabel}$  (2,045). Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (X) dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y).

## Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian secara parsial, penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.

## Daftar Pustaka

- Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprilia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 44–48. <http://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senapati/article/download/1171/879>
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi Dan Motivasi Belajar Dengan Konsep Diri. *Prosiding Seminar Nasional*, 280–286.
- Hidayat, A., Zuhendri, & Casandra, B. (2021). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika di SDN 012 Kp. Panjang Airtiris. *Journal on Education*, 4(1), 1–6.
- Id, S. (2020). *MBERDAYAAN\_KOMPETENSI\_PEDAGOGIK\_BERBASIS\_KEMAMPUAN\_REFLEKTIF.pdf*.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–*Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media*,

- Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 39–45. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/232/160>
- 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*, 02(02), 1–6.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pratiwi, R. (2021). Menciptakan Keterampilan Guru Abad 21 Melalui Pendekatan Stem + Art. *Seminar Dan Call Papper*, 1(1), 103–107.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Selvianah, Nursabra, & Harclinda. (2020). *Media Pembelajaran Kosakata*.
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. *EDUTECHNO: Jurnal Pendidikan Dan Administrasi Pendidikan*, 18(106), 1–12. <https://doi.org/10.31227/osf.io/eqczf>
- Susanto, R. (2020). Kontribusi Faktor Mendasar Kepuasan Kerja: Fondasi Pengembangan Profesionalitas Tenaga pendidik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 232–248. <https://ejournal.undikshs.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25665/15441>
- Susanto, R. (2021). Pemetaan kompetensi pedagogik dalam keterkaitan dimensi pengetahuan pedagogik dan profil karakteristik awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(1), 155–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/020211167>
- Susanto, R. (2022a). Analisis dukungan emosional dan penerapan model kompetensi pedagogik terhadap keterampilan dasar mengajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 26–31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/1202221604>
- Susanto, R. (2022b). *Analisis ketercapaian dimensi keterampilan dasar mengajar guru*. 7(2), 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/30031618000>
- Susanto, R. (2022c). Readiness for learning ability through experiences. *The International Journal of Counseling and Education*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.23916/0020220735310>
- Susanto, R., Agustina, N., Anwar, N., & Rachbini, W. (2022). *A New Paradigm Of Basic Teaching Skills : Learner Organizational Culture And Self-Leadership Constructions*. 6(6), 1–14.
- Susanto, R., Agustina, N., Gantino, R., & Rosyid, A. (2020). Lecturers' Professionalism towards Pre-service Teachers' Perception and Professional Commitment. *Proceeding s of the 1st International Conference on Recent Innovations (ICRI)*, Icri 2018, 2713–2720. <https://doi.org/10.5220/0009951227132720>
- Susanto, R., Agustina, N., & Rozali, Y. A. (2020). Analysis of the Application of the Pedagogical Competency Model Case study of Public and Private Primary Schools in West Jakarta Municipality , DKI Jakarta Province ). *Elementary Education Online*, 19(3), 167–182. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.03.114>
- Susanto, R., Agustina, N., Rozali, Y. A., & Rachbini, W. (2021). Profil kompetensi pedagogik: gender, sebuah peran kunci. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(2), 189–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/164300>
- Susanto, R., & Rachmadtullah, R. (2019). Model of pedagogic competence development: Emotional intelligence and instructional communication patterns. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2358–2361. <http://www.ijstr.org/research-paper-publishing.php?month=oct2019>
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Susanto, R., & Rozali, Y. A. (2022). Analisis kompetensi dan peran coach akademik terhadap kemampuan guru dalam menerapkan strategi pengembangan kompetensi pedagogik. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/169300>
- Susanto, R., Rozali, Y. A., & Agustina, N. (2020). Pedagogic Competence Development Model: Pedagogic Knowledge and Reflective Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 422(Icope 2019), 19–23. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.082>
- Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., Oktafiani, O., & Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan

- 
- Kualitas Interaksi Pembelajaran di SDN Duri Kepa 03. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138. <https://doi.org/10.23887/ijcs1.v4i2.25657>
- Susanto, R., Syofyan, H., & Rachmadtullah, R. (2019). Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School-Ages. *WMA*, 1(1), 3–7. <https://doi.org/10.4108/eai.11-12-2019.2290861>
- Syah, D. N., Amin, A., & Putri Utami Gumay, O. (2019). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA Terpadu. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.724>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tjahjono, Susanto, & Yulhendri. (2020). The Development of Collaborative Learning in The Frame work of Learning Developmnet HE 4.0. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(4), 298–305. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i4.95>
- Wahidin. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Pancar*, 3(1), 232–245.