



Influence of Wordwall educational games on learning motivation in elementary Pancasila education

Alfitri Rahmadhani¹, Laili Rahmi²

^{1,2}Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Riau

alfitriahmadhani332@student.uir.ac.id¹, rahmi_emybio@edu.uir.ac.id²

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation of students to learn and participate in Pancasila Education, particularly in the material on rights and obligations. This is due to the use of learning methods that are less varied and less engaging, involving less active participation from students. To overcome these problems, innovative and interactive learning media are needed, one of which is the use of digital-based educational games, such as Wordwall. The purpose of this study is to determine the effect of the use of Wordwall educational games on the learning motivation of grade IV A SDN 49 Mandau students, Bengkalis Regency. The method used is a pre-experiment with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 31 students from Grade IV of SDN 049 Mandau. The research instrument consists of test question sheets administered before and after treatment. Data were analyzed using normality, homogeneity, and a paired sample t-test. The test results showed that the data was distributed normally and homogeneously. The paired sample t-test showed a significant increase in learning motivation after the use of the Wordwall game. The average learning motivation score increased from before to after treatment. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall educational games has a positive and significant effect on increasing students' learning motivation in Pancasila Education subjects.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 16 May 2025

Revised: 19 Aug 2025

Accepted: 24 Aug 2025

Available online: 12 Sep 2025

Publish: 28 Nov 2025

Keywords:

educational game; elementary school; learning motivation; Wordwall

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya melalui penggunaan gim edukasi berbasis digital seperti Wordwall. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan gim edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV A SDN 49 Mandau Kabupaten Bengkalis. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik dari kelas IV SDN 049 Mandau. Instrumen penelitian berupa lembar soal tes yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan paired sample t-test. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan gim Wordwall. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari sebelum ke sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gim edukasi Wordwall berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: gim edukasi; motivasi belajar; sekolah dasar; Wordwall

How to cite (APA 7)

Rahmadani, A., & Rahmi, L. (2025). Influence of Wordwall educational games on learning motivation in elementary Pancasila education. *Inovasi Kurikulum*, 22(4), 2103-2114.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Alfitri Rahmadhani, Laili Rahmi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: alfitriahmadhani332@student.uir.ac.id

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses yang melibatkan pengajaran dan pelatihan untuk membentuk sikap serta perilaku, sekaligus membuka peluang bagi seseorang untuk berkembang. Lebih dari sekadar kegiatan belajar, pendidikan berjalan terus-menerus dengan tujuan mengarahkan cara pandang dan perilaku agar menjadi lebih baik. Proses ini bisa berlangsung lewat pembelajaran di sekolah, pelatihan khusus, maupun pengalaman hidup sehari-hari. Dari situ, seseorang belajar memahami nilai-nilai kehidupan, mengenali mana yang benar dan salah, serta mengasah kemampuan berpikir yang kritis dan orisinal (Dotutinggi *et al.*, 2023).

Belajar dan pembelajaran merupakan proses ketika guru dan peserta didik berinteraksi untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Tujuannya supaya peserta didik bisa memahami materi dengan baik dan akhirnya mencapai target belajar yang sudah ditetapkan (Nugraheni & Rahmi, 2023). Guru memiliki peran sentral sebagai pendorong tercapainya keberhasilan proses belajar. Hasil pembelajaran peserta didik sangat bergantung pada kelancaran interaksi, keefektifan komunikasi, serta kemampuan guru dalam menyampaikan materi (Khaira *et al.*, 2023). Selain menjadi teladan, guru juga memegang tanggung jawab utama untuk mengajar, membimbing, mendidik, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Melalui peran tersebut, guru membantu peserta didik mengembangkan potensi mereka, baik dari aspek pengetahuan maupun pembentukan karakter (Farhiza *et al.*, 2023).

Secara garis besar, motivasi mendorong peserta didik untuk melakukan berbagai tindakan yang diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu. Dorongan ini dapat muncul secara sadar maupun tanpa disadari, namun tetap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan seseorang dalam menyerap pembelajaran. Peserta didik dengan tingkat motivasi tinggi umumnya menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan ketangguhan lebih besar saat menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar (Nisa & Susanto, 2022). Dengan motivasi yang kuat, peserta didik terdorong untuk berupaya maksimal, menghadapi berbagai tantangan, dan meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran. Motivasi yang bersumber dari dorongan dalam diri dikenal sebagai *motivasi intrinsik*, sedangkan motivasi yang dipengaruhi oleh faktor luar disebut *motivasi ekstrinsik*. Keduanya memegang peran penting dalam mendukung proses belajar, khususnya pada mata pelajaran Pancasila. Secara keseluruhan, motivasi belajar menjadi salah satu faktor kunci yang memengaruhi capaian akademik peserta didik (Ahsaniyyah & Fanny, 2024). Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor pendukung utama keberhasilan dalam memahami materi pelajaran. Tanpa adanya dorongan motivasi tersebut, proses pembelajaran dan capaian prestasi akademik cenderung mengalami penurunan yang signifikan (Amalia *et al.*, 2024).

Seluruh komponen yang mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran termasuk dalam kategori media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu bagi guru dalam menyampaikan materi atau pesan pengajaran yang tidak dapat disajikan secara langsung atau konkret di kelas (Febrillaa *et al.*, 2023). Gim edukasi Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran pada layanan ini. Melalui fitur seperti tes interaktif, pencocokan pasangan, pengacakan kata, dan anagram, Wordwall berfungsi sebagai platform daring yang efektif digunakan untuk mendukung proses pengajaran. Selain itu, Wordwall menyediakan berbagai fitur tambahan yang dapat dimanfaatkan guna memperkaya pengalaman belajar.

Wordwall menawarkan beragam jenis permainan dan aktivitas, termasuk mencocokkan pasangan, kuis, pembuatan kotak, diagram berlabel, kartu *flash*, roda acak, pengelompokan, pencarian kata, pencarian kata yang hilang, kuis ala *game show*, teka-teki silang, hingga *whack-a-mole*. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan mampu menjadikan proses belajar lebih efisien, komunikatif, dan menyenangkan. Inovasi semacam ini merupakan langkah signifikan dalam mengatasi

tantangan pembelajaran di era digital, sekaligus memberikan pengalaman pendidikan yang lebih bermakna dan memuaskan bagi peserta didik (Marhaeni *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN 49 Mandau, Kabupaten Bengkalis, serta wawancara dengan Wali Kelas IV A pada tanggal 17 Februari 2025, ditemukan sejumlah kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan kondisi lapangan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari jawaban mereka yang cenderung tidak tepat saat diberikan pertanyaan sederhana maupun latihan soal. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik tampak kurang mampu mempertahankan fokus, peserta didik mudah teralihkan oleh hal-hal di sekitar kelas, seperti bercakap dengan teman sebangku atau sibuk dengan aktivitas lain di luar materi.

Partisipasi dalam kegiatan belajar juga rendah, ditandai dengan minimnya keaktifan dalam bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat ketika guru membuka diskusi kelas. Situasi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif. Selain itu, sebagian guru jarang memanfaatkan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi seperti Wordwall. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan, terdapat sejumlah kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, antara lain rendahnya minat peserta didik terhadap materi serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Banyak peserta didik memandang mata pelajaran ini sebagai sesuatu yang membosankan, sehingga motivasi mereka untuk belajar menjadi rendah.

Mempertimbangkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berpendapat bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dapat dijadikan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Wordwall merupakan *game* digital yang dirancang untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran antara peserta didik dan pendidik (Atika & Amelia, 2024). Selain itu, Wordwall menyediakan beragam fitur kuis yang interaktif dan menyenangkan, memudahkan guru dalam menyusun soal-soal terkait materi hak dan kewajiban yang akan diajarkan. Melalui media permainan ini, peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif dan bersemangat tanpa merasa jenuh.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, yang memanfaatkan media permainan edukasi berbasis teknologi Wordwall yang memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Renata *et al.*, 2024). Dalam penelitian lain, Wordwall terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Khoirunnisa & Dianti, 2025). Media pembelajaran Wordwall memiliki kontribusi yang signifikan dalam menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, memengaruhi minat peserta didik, serta membawa efek peningkatan pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Fahsa *et al.*, 2025). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus penerapan media pembelajaran. Penelitian terdahulu menggunakan Wordwall secara umum untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian ini secara khusus menerapkan permainan edukasi Wordwall pada materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila kelas IV SD di Kabupaten Bengkalis. Dengan demikian, penelitian ini menekankan aspek kontekstual baik dari segi materi pembelajaran maupun lokasi penelitian sehingga kebaruan penelitian berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya mata pelajaran pendidikan Pancasila sebagai wahana pembentukan karakter, penanaman nilai kebangsaan, serta penguatan pemahaman hak dan kewajiban sejak usia sekolah dasar. Optimalisasi proses pembelajaran pada mata pelajaran ini menjadi krusial karena rendahnya pemahaman peserta didik dapat berdampak pada kurangnya kesadaran terhadap nilai tanggung jawab, kedisiplinan, dan partisipasi sebagai warga negara. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan dan mampu mendorong keterlibatan

aktif peserta didik. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan permainan edukasi Wordwall secara spesifik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar di wilayah Kabupaten Bengkalis. Pendekatan ini menghadirkan inovasi pembelajaran digital yang mengintegrasikan aspek nilai kebangsaan dengan media interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi sekaligus kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

LITERATURE REVIEW

Gim Edukasi

Perkembangan media pembelajaran interaktif membuat gim menjadi efektif untuk pembelajaran peserta didik. Gim yang mengandung unsur pendidikan dan pembelajaran adalah gim edukasi. Konten dalam gim berupa materi pembelajaran dan evaluasi yang disusun sistematis, urut, dan tampilan bagus dapat memikat peserta didik selama belajar matematika. Gim yang ada di dalamnya, selain sebagai bahan hiburan materi saat ini juga dapat digunakan sebagai media dalam mempercepat penyerapan materi ajar (Adrillian *et al.*, 2024). Selain itu, gim edukasi adalah permainan yang berguna untuk merangsang otak seseorang guna meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan suatu masalah. Membuat materi pembelajaran berbasis gim edukasi dapat membantu peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Saputra *et al.*, 2022). Peserta didik dapat mengunjungi kembali konten yang disediakan di luar jam kelas karena kemudahan yang mereka dapat mengakses media. Memanfaatkan gim edukasi sebagai alat pengajaran dapat membantu perkembangan kognitif anak, yang mana sekitar 86% gim edukasi sangat ideal diterapkan sebagai alat bantu mengajar (Badriah *et al.*, 2024).

Adapun beberapa kelebihan dari gim edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional, antara lain kelebihan utama gim edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh gim tersebut, *user* dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada seperti permainan perhitungan (Kalaka *et al.*, 2023). Sebuah gim edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar gim benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan para pelajar sehingga tidak semata-mata membuang banyak waktu yang tidak bermanfaat. Aplikasi gim edukasi sangat dibutuhkan bagi peserta didik SD agar lebih mudah memahami materi sekolah. Selain itu, gim edukasi juga terbukti dapat digunakan sebagai media alternatif (Kurniawan & Rivaldi, 2021).

Wordwall

Media edukasi berbasis Wordwall adalah salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis Website yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung yang bertujuan meningkatkan partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran (Kusuma & Mashari, 2024). Wordwall gim kuis yang mensyaratkan keterlibatan aktif peserta didik terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap anak terhadap Sains dan Matematika. Wordwall gim kuis tidak saja meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dalam Sains saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiah dalam diri peserta didik (Arimbawa, 2021).

Terdapat beberapa kelebihan Wordwall sebagai alat pembantu dalam media pembelajaran yaitu merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan dan disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki tampilan yang menarik (Zulfah, 2023). Guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Jenis-jenis aktivitas tersebut pun beragam seperti *flashcards*, permainan kata, tes, atau papan permainan interaktif untuk

memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat fleksibel dalam mengakses media Wordwall ini karena dapat di akses melalui *smarthphone*, laptop, maupun tablet. Wordwall memiliki *template* dan contoh *project* dari pengguna lainnya sehingga memudahkan para guru untuk membuat media pembelajaran serupa. Selain itu Wordwall juga memungkinkan guru untuk mengubah *template* yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. Wordwall dilengkapi fitur gratis untuk lima permainan dalam satu akun. Sehingga Wordwall tetap dapat digunakan secara gratis.

Selain itu, keunggulan Wordwall adalah aplikasi ini gratis untuk pilihan dasar. Tersedia banyak fitur permainan edukatif, selain mengaksesnya, peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi; peserta didik hanya perlu mengakses tautan yang dibagikan guru (Hidayaty *et al.*, 2022). Media Wordwall fleksibel karena dapat digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Wordwall memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Pada dasarnya, Wordwall dapat membantu para pendidik untuk memantau pencapaian dan kemajuan peserta didik, memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, dan menggunakannya sebagai alat penilaian formatif (Widhiatama & Brameswari, 2024).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi (Novianti *et al.*, 2020). Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual (Sudirman *et al.*, 2024).

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Peserta didik yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya, oleh karena itu, dalam proses pengajaran sangat diperlukan adanya motivasi (Fernando *et al.*, 2024).

METHODS

Jenis penelitian yang digunakan yaitu pre-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest design* yang merupakan eksperimen yang dilakukan secara eksklusif pada satu kelompok tanpa kelompok perbandingan. Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV di SDN 49 Mandau Kabupaten Bengkalis untuk tahun ajaran 2024-2025. Adapun sampel penelitian ini berjumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar soal tes. Sebelum instrumen soal digunakan untuk penelitian, butir tiap soal telah melewati beberapa uji yakni uji validitas dan uji reliabilitas. Dari hasil uji validitas dan reliabilitas, maka 20 butir soal pilihan ganda dinyatakan layak dan reliabel digunakan untuk penelitian di kelas IV SDN 49 Mandau Kabupaten Bengkalis.

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji homogenitas dan uji homogenitas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test. Uji *paired sample t-Test* merupakan uji yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang signifikan antara penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*). Uji ini merupakan suatu metode pengujian yang digunakan untuk mengukur keefektifan sebuah perlakuan yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_0 : Tidak ada pengaruh gim edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban peserta didik kelas IV SDN 49 Mandau Kabupaten Bengkalis. H_1 : Ada pengaruh gim edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban peserta didik kelas IV SDN 49 Mandau Kabupaten Bengkalis.

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Pada bagian ini disajikan temuan-temuan penelitian yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian berlangsung. Data yang ditampilkan meliputi hasil pretest dan posttest penggunaan Wordwall dan motivasi belajar, hasil uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Berikut peneliti sajikan hasil temuan peneliti yang telah melewati beberapa uji:

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menjadi prasyarat penting sebelum dilakukan analisis statistik parametrik, seperti *paired sample t-test*. Dalam penelitian ini, uji normalitas diterapkan pada data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50, dengan bantuan program SPSS versi 22. Berikut **Tabel 1** adalah hasil uji normalitas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	,942	31	,096
Posttest	,956	31	,229

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,096 untuk data *pretest* dan 0,229 untuk data *posttest*. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi, dan analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, seperti *uji t* untuk sampel berpasangan.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah pelaksanaan uji normalitas dengan tujuan memastikan keseragaman varians data pada variabel X dan Y. Pengujian ini dihitung menggunakan metode *Levene's Test*.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,088	1	60	,084

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan *Levene's Test* pada **Tabel 2**, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,084. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen atau setara. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi dan analisis statistik parametrik, seperti *uji t*, dapat dilanjutkan.

Uji Paired Sample T-test

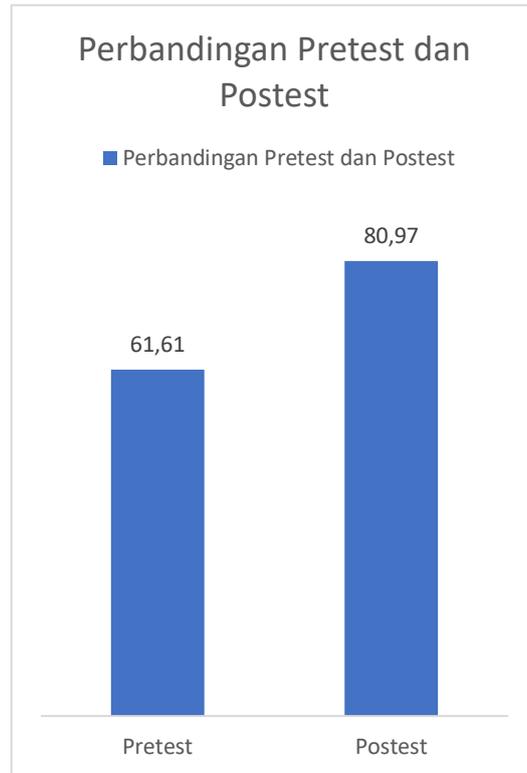
Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah pemberian perlakuan, digunakan *paired sample t-Test*. Pengujian ini dipilih karena data berasal dari sampel yang sama, yakni peserta didik yang mengikuti tes sebelum dan sesudah perlakuan, serta telah memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test								
		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest – Posttest	-19,355	14,818	2,661	-24,790	-13,920	-7,273	30	,000	

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian (2025)

Berdasarkan **Tabel 3** hasil analisis *paired samples statistics* dan *paired samples test*, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 61,61 dan meningkat menjadi 80,97 pada *posttest*, dengan jumlah responden sebanyak 31 peserta didik (lihat **Gambar 1**). Selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah -19,355, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, yang artinya perlakuan atau intervensi yang diberikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk diagram peningkatan motivasi belajar yang dilihat dari *pretest posttest*.



Gambar 1. Grafik Pretest dan Posttest
Sumber: Penelitian 2025

Penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam penyampaian materi Hak, Kewajiban, dan Aturan diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pada pembelajaran kelas IV SD, materi ini mencakup hak dan kewajiban yang dapat berbeda tergantung konteksnya, seperti di rumah, di sekolah, atau di lingkungan masyarakat. Perbedaan konteks tersebut kerap membuat peserta didik bingung dalam membedakan aturan yang berlaku pada masing-masing situasi (Zuliana *et al.*, 2025). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan, bahwa peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif berbasis Wordwall menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik serta capaian hasil belajar yang lebih tinggi (Khoiriyah *et al.*, 2025).

Discussion

Penerapan media permainan edukasi Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelum diberi perlakuan, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar di kelas. Tidak hanya itu, suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, ditandai dengan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam menjawab soal serta antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Dari sudut pandang peserta didik, sebagian besar mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan Wordwall terasa lebih menantang sekaligus memudahkan dalam memahami konsep hak dan kewajiban. Mereka lebih termotivasi untuk berkompetisi secara sehat dalam menyelesaikan soal karena disajikan dalam bentuk permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya memberikan nilai tambah pada aspek media pembelajaran, tetapi juga berimplikasi pada keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik. Hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Keller yang menekankan pentingnya *attention* (perhatian),

relevance (keterkaitan materi dengan kehidupan nyata), *confidence* (keyakinan diri), dan *satisfaction* (kepuasan belajar) (Kurniasih & Suryana, 2022). Wordwall mendukung aspek-aspek tersebut melalui penyajian materi yang interaktif dan menantang, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu, yang menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan motivasi intrinsik dalam pembelajaran (Handina *et al.*, 2025). Dengan demikian, kelebihan Wordwall yang ditunjukkan dalam penelitian ini bukan hanya temuan praktis, melainkan juga memperkuat teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, interaksi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan.

Sejalan dengan penelitian ini, permainan interaktif Wordwall memiliki pengaruh terhadap motivasi dan capaian hasil belajar peserta didik (Awalyah & Quraisy, 2024). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan mendorong mereka mencapai hasil belajar secara optimal (Rosyiddin *et al.*, 2023). Dalam konteks pembelajaran di era digital, guru dituntut untuk membimbing peserta didik agar lebih aktif, membantu mereka memecahkan permasalahan belajar, serta mengarahkan penggunaan teknologi secara tepat dan bijak. Salah satu bentuk penerapannya adalah melalui pemanfaatan aplikasi Wordwall (Marhaeni *et al.*, 2023).

Media Wordwall merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada era saat ini. Aplikasi edukasi ini dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dan permainan, sehingga peserta didik dapat lebih fokus berlatih sekaligus terlibat dalam interaksi, baik dengan guru maupun dengan anggota kelompok lainnya. Selain itu, Wordwall dilengkapi dengan fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran (Zalillah & Alfurqan, 2022). Melalui Wordwall, guru dapat merancang berbagai bentuk aktivitas pembelajaran interaktif, seperti permainan teka-teki silang, *puzzle* kata, kartu kata, dan berbagai jenis kegiatan lainnya (Nafian *et al.*, 2024).

Media pembelajaran Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif dan interaktif, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk merancang serta meninjau kembali penilaian dalam proses pembelajaran (Nabilah & Warmi, 2023). Penggunaan Wordwall relatif mudah diimplementasikan karena dilengkapi dengan fitur yang memudahkan guru sekaligus menghadirkan inovasi dalam penilaian pembelajaran. Wordwall membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan melalui permainan, serta mudah digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui capaian hasil belajar mereka (Qomaria *et al.*, 2024).

Kelebihan dari permainan edukasi ini antara lain mudah diakses di mana saja, mampu mendukung perkembangan kognitif peserta didik, serta membantu mengurangi kejenuhan saat mengerjakan tugas. (Kurnia *et al.*, 2023). Selain itu, kelebihan permainan Wordwall adalah kemampuannya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik. Penugasan juga dapat dilakukan melalui perangkat lunak Wordwall, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara mandiri melalui ponsel pintar mereka di rumah (Walidah *et al.*, 2022).

Implikasi penelitian ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Wordwall dapat menjadi strategi efektif bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan Wordwall tidak hanya relevan untuk materi hak dan kewajiban, tetapi juga berpotensi diadaptasi pada berbagai mata pelajaran lain di sekolah dasar. Hal ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi interaktif yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi, dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

CONCLUSION

Penggunaan permainan edukasi Wordwall terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN 49 Mandau, Kabupaten Bengkalis. Media ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi sekaligus kualitas belajar di tingkat sekolah dasar. Guru disarankan memanfaatkan Wordwall secara berkelanjutan dengan variasi konten sesuai kebutuhan materi, sementara pihak sekolah dapat mendukung melalui pelatihan penggunaan media digital. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lain untuk memperkuat temuan mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media pembelajaran berbasis game edukasi Matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Systematic literature review. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751-767.
- Ahsaniyyah, R., & Fanny, A. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPAS di kelas IV SDN Sumur Welut III/440. *Authentic Education*, 1(1), 19-25.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) berbantuan Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222-232.
- 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.
- Atika, Y., & Amelia, S. (2024). Pengaruh game edukasi matematika berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik fase e SMAS YLPI Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(2), 123-132.
- Awalyah, N., & Quraisy, H. (2024). Pengaruh game interaktif Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138 INPRES Mangulabbe. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44-55.
- Badriah, S., Rosidah, L., & Maryani, K. (2024). Pengaruh game edukasi berbasis Wordwall terhadap perkembangan kognitif anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 119-133.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas tinggi pada pembelajaran pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 224-236.

- Farhiza, N., Rahmi, L., & Lingga, L. J. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 SDN 176 Pekanbaru. *Social Science Academic*, 1(2), 383-392.
- Febrillaa, C., Rahmi, L., & Lingga, L. J. (2023). Pengaruh media visual terhadap konsentrasi belajar siswa mata pelajaran PKN di kelas 2 SDN 176 Pekanbaru. *Social Science Academic*, 1(2), 295-302.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Handina, W. P., Kasmawati, & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-30.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of Wordwall on students interests and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game edukasi pembelajaran Matematika untuk anak-anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 2(1), 78-82.
- Khaira, H. S., Al Hafizh, M. F., Darmansyah, P. S. A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). Analysis of needs and teachers' perception towards business teaching materials at SMA Labschool UPI. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(2), 299-314.
- Khoiriyah, N. N., Dharma, I. M. A., & Sudewiputri, M. P. (2025). Pengaruh media interaktif berbantuan Wordwall setting model open ended terhadap motivasi belajar siswa SD kelas IV. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 7(2), 294-300.
- Khoirunnisa, I., & Dianti, P. (2025). Penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SMAN 1 Indralaya Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1136-1144.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589-598.
- Kurniasih, H. S., & Suryana, Y. (2022). Hubungan lingkungan keluarga dengan motivasi belajar kelas V dalam pembelajaran online di Whatsapp group. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 101-114.
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). Game edukasi pengenalan dan pembelajaran berhitung untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47-59.
- Kusuma, A., & Mashari, A. (2024). Pengaruh game edukasi Wordwall pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Galih Lunik. *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 10(1), 57-68.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan pembuatan game edukasi Wordwall bagi guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988-997.
- 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 kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454-1464.

- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan media Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 747-750.
- 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.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika peserta didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75.
- Nugraheni, R., & Rahmi, L. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 112 Pekanbaru. *Indo Green Journal*, 1(4), 130-138.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-974.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544-552.
- Renata, Z., Oktavia, I., Irawan, D., Rohmaturobbi, A. N., Pebrianto, A., Nurhidayati, L., & Anggia, I. P. (2024). Efektivitas penggunaan media games edukasi berbasis teknologi: Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(4), 322-330.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan game edukasi pengenalan kebudayaan indonesia menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis android. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66-73.
- Sudirman, S., Fauzi, K. M. A., & Yus, A. (2024). Differences in improving learning outcomes and student learning motivation. *Inovasi Kurikulum*, 21(4), 1861-1874.
- 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.
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The effectiveness of Wordwall in enhancing students' engagement and motivation. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 7(4), 15-24.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.
- Zuliana, S., Subhan, Z. R., Nawawi, E., & Haryati, H. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis Wordwall di kelas IV SD Negeri 240 Palembang. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 202-211.