

**PENGARUH GAME EDUKASI *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
PELAJARAN IPA KELAS V SDN 14 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

oleh

Maryana

1911080043



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Maryana
NIM : 1911080043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 23 Oktober 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II,




Dr. Drs. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364



Haris Munandar, M.Pd
NIDN. 0113128402

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helmiyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

DAFTAR ISI

<u>KATA PENGANTAR</u>	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
<u>BAB 1 PENDAHULUAN</u>	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
<u>BAB II LANDASAN TEORI</u>	9
2.1 Game Edukasi	9
2.1.1 Pengertian Game Edukasi.....	9
2.1.2 Manfaat game edukasi.....	10
2.2 Wordwall	11
2.2.1 Pengertian Wordwall.....	11
2.2.2 Karakteristik Wordwall	11
2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Wordwall Oleh Guru	12
2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Wordwall Oleh Peserta Didik	17
2.2.5 Kelebihan Dan Kekurangan Game Edukasi Wordwall.....	18
2.3 Motivasi Belajar	19
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar	19

<u>2.3.2</u> Fungsi Motivasi	20
<u>2.3.3</u> Jenis-jenis Motivasi	21
2.4 Pembelajaran IPA.....	22
2.5 Kajian Penelitian yang Relevan	22
2.6 Kerangka Berpikir	25
2.7 Hipotesis Penelitian.....	26
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u>	28
3.1 Pendekatan Penelitian	28
3.2 Populasi dan Sampel	29
3.3 Variabel Penelitian.....	29
3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian	30
3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	32
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.2 Pembahasan	55
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena Pendidikan tidak terlepas dari manusia. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Yang menyatakan bahwa pendidikan yaitu bagaimana mengerti cara terarah untuk menciptakan situasi dan metode belajar dan metode pembelajaran supaya peserta didik secara aktif memajukan potensi dirinya agar mempunyai sikap spiritual keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan dalam berakhlak mulia serta memiliki keterampilan yang di kembangkan oleh dirinya. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran yang mengarah pada keaktifan peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki nya. Pada setiap mata Pelajaran guru harus tetap menjaga kondisi motivasi belajar peserta didiknya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa adanya kendala, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak, baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Pada pembelajaran IPA motivasi belajar juga sangat diperlukan agar terhindarnya dari kejenuhan peserta didik saat belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (sains) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis,

dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Menurut

Darmojo (dalam Samatowa, 2006) IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Dari beberapa pengertian maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan yang fokus menjadi alam dan proses-proses yang ada didalamnya melalui proses ilmiah. Tujuan utama pelajaran IPA di SD yaitu untuk lebih mendekatkan peserta didik terhadap fenomena-fenomena alam sekitar dengan konsep yang bersifat nyata dan faktual salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai penunjang motivasi belajar peserta didik agar tetap baik yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sangat pesat tentu ini sangat berdampak dalam dunia pendidikan, di era Globalisasi ini semua dituntut untuk bisa menguasai teknologi terutama dalam bidang pendidikan guru dituntut harus lebih kreatif inovatif dan kompetitif. Selain itu juga butuh sumber daya manusia yang berwawasan unggul, profesional, berpandangan jauh kedepan, dan percaya diri (Ginanjar, 2015). Kemajuan teknologi membawa pengaruh besar dalam dunia Pendidikan, teknologi digunakan sebagai penunjang Pembelajaran, pemanfaatan teknologi juga mendorong berbagai pihak termasuk Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang berupaya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal yang positif (Ditsp,2019).

Game merupakan salah satu media hiburan yang dilakukan untuk menghilangkan kejenuhan, sedangkan game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran dengan tujuan proses sosial dan interaksi sosial terkait dengan komunikasi edukasi yang berlangsung secara efektif dan efisien. Game edukasi juga merupakan permainan yang di buat dan di desain sedemikian rupa untuk belajar sehingga diharapkan mampu

meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Game edukasi menjadi sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran, dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan, sehingga game ini adalah salah satu permainan yang dapat menunjang sarana pembelajaran karena game ini bukan hanya untuk menyelesaikan misi namun juga terdapat informasi pembelajaran didalamnya.

Menurut (Hendriyanti 2009) game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Tomy Arifin, dkk (2014:143) yang menunjukkan bahwa game edukasi sebagai media pembelajaran sains terdapat 85% peserta didik telah memenuhi standar kriteria (KKM), dengan begitu dapat dikatakan bahwa game edukasi terbukti menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang akan digunakan oleh peneliti yaitu game edukasi *wordwall*.

wordwall merupakan web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan (dalam Nissa & Renoningtyas, 2021:2857). *Wordwall* adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Dari beberapa pengertian *wordwall* maka dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun kelebihan dari media game edukasi *wordwall* ini yaitu media yang bersifat

fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik, menarik dan tidak monoton, bersifat mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. selain itu juga game edukasi *wordwall* ini mempunyai berbagai macam template yang dapat digunakan seperti tts, kuis, mengacak kartu, dan masih banyak lagi, cara mengakses nya juga cukup mudah yaitu dengan mengirimkan link melalui aplikasi seperti *email*, *google classroom*, atau *whatsapp*, dll. keuntungan dari game ini juga dapat dicetak dalam bentuk PDF hal ini sangat membantu Ketika peserta didik tidak ada jaringan internet. Adapun kekurangan dari media game edukasi *wordwall* ini yaitu pada Sebagian template yang digunakan harus berbayar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Miranti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo”, bahwa pada penelitian tersebut menggunakan game *wordwall* sebagai media pembelajaran terbukti dengan hasil perhitungan uji yang diperoleh dimana adanya pengaruh peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media game edukasi *wordwall* tahun ajaran 2020/2021. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Fadhillah Akbar dan Muhamad Sofian Hadi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil belajar siswa” dari hasil penelitian di dapat hasil pada kelas eksperimen menggunakan media *wordwall* dan pada kelas kontrol berupa media kotak dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang yang telah dituliskan di atas berdasarkan hasil observasi peneliti,

diperoleh data tentang hasil belajar peserta didik kelas V SDN 14 Banda Aceh dengan KKM 70

Tabel 1.1

Hasil UTS Peserta didik kelas V SDN 14 Banda Aceh T.P 2022/2023

Kelas	KKM	Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
V	70	71	30	23	23,33%	7	77%

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah, Hal ini dikarenakan peserta didik kurang serius dalam kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus kepada guru saja, proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih menggunakan metode konvensional/ceramah, jarang nya penggunaan media dalam proses pembelajaran terutama media yang menarik perhatian peserta didik seperti media digital sehingga peserta didik mudah merasa bosan, tentu hal tersebut sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik.

Menyikapi hal tersebut peneliti merasa perlu adanya sebuah inovasi yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara menggunakan media pembelajaran kuis yang interaktif dan menyenangkan juga bagi guru agar lebih mudah dalam membuat soal-soal kuis materi pelajaran yang akan diajarkan. karena melalui motivasi belajar maka peserta didik akan aktif dan semangat belajar tanpa merasa bosan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti merasa perlu untuk mengadakan

penelitian mengenai “Pengaruh Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Banda Aceh”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Pembelajaran yang bersifat monoton yang mengakibatkan peserta didik mudah bosan.
2. Pendidik belum menerapkan media interaktif seperti media game.
3. Peserta didik kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajarnya.
4. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan spesifik. Pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek yang akan di kaji dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 14 Banda Aceh.
2. Hasil Pengaruh Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap Pelajaran IPA Kelas V SDN 14 Banda Aceh.
3. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah (Organ Gerak Hewan dan Manusia) pada buku Tema 1 kelas V

1.4 Rumusan masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini. “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 14 Banda Aceh?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 14 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini mampu menambah wawasan bagi peneliti tentang pentingnya motivasi belajar bagi para peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi *wordwall*.

2) Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan interaktif serta menumbuhkan sikap yang positif.

b. Bagi Guru

Pengaruh penggunaan game edukasi *wordwall* diharapkan dapat menjadi sebuah inspirasi dan metode pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengajar dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh game edukasi *wordwall* sehingga pihak sekolah dapat menerapkan dan juga menciptakan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan efektif.