

PENGARUH GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MI. YAA BUNAYYA FATHUL KHAIR

Muhajir¹, Nur Asia², Sukida³, Regita Maulinda⁴

^{1,2,3,4}Prodi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

¹muhajir@unismuh.ac.id, nurasiaasia009@gmail.com²,

sukidamusasianna01@gmail.com³,

regitamaulinda1234@gmail.com⁴

ABSTRACT

This study seeks to determine if using online word games as a learning tool influences the motivation of students at MI Yaa Bunayya Fatkhul Khair. Employing a quantitative approach, it includes a noncomparable pretest and posttest for the control group. The sample comprises 38 fifth-grade students, split into 19 students in class V A and 19 in class V B. Analysis of the hypothesis using an independent T test reveals a sig value of 0.000, indicating a response of <0.05. Thus, it can be concluded that the online game Wordwall significantly boosts the learning interest of fifth-grade students at MI Yaa Bunayya Fatkhul Khair.

Keywords: creative play, academic passion, academic media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan dengan permainan kata online berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa MI Yaa Bunayya Fatkhul Khair. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pretest dan posttest noncomparable untuk kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari 38 siswa kelas V, 19 siswa kelas V A, dan 19 siswa kelas V B. Hasil analisis hipotesis dengan menggunakan uji T independen menunjukkan bahwa sebesar nilai sig 0,000 yang berarti respon < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat siswa kelas V dalam belajar MI Yaa Bunayya Fatkhul Khair.

Kata Kunci: bermain kreatif, gairah akademik, media akademik

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku melalui pengajaran dan latihan sebagai upaya untuk memantapkan manusia. Di Indonesia, banyak sekolah

menyediakan berbagai fasilitas bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan potensi mereka.

Menurut Nurkholis (2013:24) salah satu metode pendidikan terbaik

di era globalisasi adalah pengenalan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam pendidikan dan pengembangannya sejak dini, karena proses pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektifitas proses pendidikan.

Penggunaan strategi, model dan media pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi belajarnya. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menjadikan siswa tidak termotivasi dan lesu (Maliva dan Moh, 2023). Efektivitas pengajaran merupakan faktor penting yang perlu ditingkatkan guna meningkatkan efektivitas dan hasil pengajaran. Studi yang dilakukan oleh Norliia dkk. (2017) menemukan adanya hubungan yang kuat antara motivasi akademik dengan hasil belajar siswa. Efektivitas pembelajaran meliputi konsep penguasaan kegiatan pembelajaran, perencanaan pembelajaran, dan metodologi yang digunakan untuk memaksimalkan upaya tersebut (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Menurut Norsiam (2019), gairah belajar adalah keinginan untuk

melakukan sesuatu yang bernilai dan menyenangkan, termasuk belajar.

Bagian penting dalam pembelajaran adalah penggunaan bahan pembelajaran yang tepat. Menurut Norita (2018), media pendidikan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Rozivanti dan Gafor (2014) juga menemukan bahwa penggunaan materi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pemilihan model dan lingkungan pembelajaran yang cermat juga penting untuk menjamin keberhasilan proses belajar mengajar (Nurhaiati Erlis, 2020). Mengintegrasikan teknologi canggih, seperti ponsel pintar, ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan siswa terhadap pembelajaran dengan memperluas kesempatan belajar di luar buku teks tradisional (Hasbiati dan Kosnah, 2017).

Observasi di kelas 5 MI Yaa Bunayyaa Fatkhul Khai menunjukkan penurunan prestasi siswa akibat penggunaan media pembelajaran oleh guru. Kebanyakan dari mereka menggunakan pulpen dan powerpoint tanpa mengubah gaya mengajarnya, hal ini tercermin dari perilaku siswa

yang mudah bosan, ribut, dan tidak mengikuti penjelasan guru. Guru lebih memilih buku teks karena kurangnya pengalaman media, yang memberikan penyajian konten lebih baik (Putri dan Citra, 2019:52).

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut dan menyimpang dari penelitian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan game online Wordwall berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa MI Yaa Bunayya Fatkhul Khai.

B. Metode Penelitian

Peneliti memilih pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode statistik berdasarkan analisis data statistik (Ningrum 2021:46). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Pretest dan posttest diberikan kepada kedua kelompok; Sistem permainan online Wordwall digunakan sebagai alat eksperimen kelompok (Sugiono 2019:120-122).

Digunakan metode pengambilan sampel probabilitas dengan simple random sampling menurut rumus Slovenia (Sugiono 2019:143), dipilih 19 siswa dari dan

dari masing-masing tahun ajaran 5 (A) dan 5 (B) sehingga keduanya berjumlah 38 siswa. siswa. untuk para siswa. siswa. Lokasi independen dalam penelitian ini adalah website game online Wordwall (Ks) yang mempengaruhi variabel minat akademik siswa (I).

Para peneliti menggunakan rekaman observasi untuk mengumpulkan data dari eksperimen langsung menggunakan taman bermain kelas Wardwall. Data juga dikumpulkan melalui survei seperti pre-test dan post-test dengan menggunakan skala Likert open-ended untuk mengukur perubahan kenikmatan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Arikunto 2014:194-195).

Sastra berperan sebagai informasi tambahan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen survei diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS versi 25 untuk mengetahui kesesuaian dan reliabilitas item survei. Uji normalitas dan homogenitas juga dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25 untuk menjawab hipotesis penelitian. Terakhir, peneliti menguji hipotesis dengan menggunakan uji T

independen dengan tingkat signifikansi <0,05 perbedaan antar kelompok untuk melihat apakah hipotesis pada kelompok lain (Ha) dengan hipotesis nol (H0) diterima atau ditolak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum menerapkan instrumen survei pada sampel penelitian, keabsahan data dianalisis menggunakan rumus korelasi product time dan menggunakan software

SPSS 25.0 untuk memperkirakan hubungan antara penggunaan database game online Wordwall dengan minat akademik siswa.

Kemudian dilakukan analisis reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's alpha untuk mengevaluasi reliabilitas alat. Berikut ini ringkasan hasil Survei Minat Siswa Terhadap Materi Edukasi, termasuk hasil angket validitas dan reliabilitas.

Tabel 1. Uji Validitas Instrumen Minat Belajar

		Correlations										
Total	Pearson Correlation	.704**	.753**	.741**	.741**	.821**	.734**	.792**	.787**	.699**	.702**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Hasil pengujian keandalan instrumen minat belajar siswa dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach terdapat dalam Tabel di bawah ini..

Tabel 2. Uji Realiabilitas Instrumen Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	10

Hasil Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas dinyatakan valid dikarenakan nilai Sig (2-tailed) < 0,05 pada siswa kelas V MI Yaa Bunayya Fatkhul Khair diukur dengan 38

responden dan 10 butir pernyataan angket.

Kemudian melakukan uji normalitas untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji poin data menggunakan uji Shapiro-Wilk menggunakan software SPSS 25.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Siswa

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PreetestEksperimen	.966	19	.688
PosttestEksperimen	.933	19	.195
PreetestKontrol	.976	19	.879
PosttestKontrol	.908	19	.067

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,688, sedangkan untuk penggunaan materi edukasi. pada kelompok pembandingan adalah 0,879.

Setelah menggunakan game online Wordwall pada percobaan, tingkat keberhasilannya adalah 0,195, sedangkan pada kelompok kontrol yang menggunakan materi edukasi adalah 0,067. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data minat siswa berdistribusi normal dengan mean > 0,05.

Langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas menggunakan uji Levene yang didukung SPSS 25.0 dan syaratnya yaitu. ketika nilai tersebut diperoleh nilai signifikansi >

0,05. Di bawah ini adalah tabel homogenitas data.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Siswa
Test of Homogeneity of Variance

	Based on	Levene Statistic			
		df1	df2	Sig.	
Minat Belajar	Mean	.426	3	71	.735

Data skor minat akademik siswa menunjukkan distribusi yang homogen yang ditunjukkan dengan mean value based signifikansi sebesar 0,735 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa variasi minat pendidikan siswa adalah konstan pada kelompok belajar.

Kemudian dilakukan dengan menggunakan uji Independent Sample T-test untuk mengetahui apakah lingkungan game online Wordwall berdampak terhadap peningkatan minat belajar siswa di MI Ilaa Bunaiia Fatkhul Khair. Syaratnya adalah nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh dalam penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Independent Samples Test	
Levene's Test for	t-test for Equality of Means

		Equality of Variances				Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	2.641	.113	9.737	36	.000	30.421	3.124	36.758	24.084
	Equal variances not assumed			9.737	31.677	.000	30.421	3.124	36.788	24.054

Berdasarkan tabel data diatas, nilai signifikansi sebelum dan sesudah penggunaan media sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media permainan Wordwall online terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Ya Banya Fath Khair. Sebelum intervensi, peneliti melakukan pengukuran awal dengan meminta siswa menyelesaikan pre-test untuk menilai minat belajar mereka sebelum menerima perlakuan menggunakan permainan Wordwall online dan ceramah.

Berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah mengikuti program game online Wordwall pada semester ini. Pengalaman

Berdasarkan hasil tes ditemukan adanya perbedaan hasil

pre-test dan post-test. Nilai sebelum tes kelas eksperimen adalah 58, setelah tes 88,42 dan disimpulkan minat belajar siswa meningkat yaitu meningkat. mempunyai pengaruh sesuai dengan tujuan penelitian. Permainan Wordwall online. Meningkatkan minat MI Yaa Bunaiya Fathul Khair untuk belajar di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan permainan Wordwall Online mempunyai pengaruh yang dalam meningkatkan minat belajar siswa MI Yaa Bunayya Fatkhul Khai Kelas V. Penggunaan berbagai jenis media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, termasuk permainan Wordwall online, terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Eko Wahyuni, S., Fitrotun Nisa, A., Ratna Widanti, U., & Kirana Putri, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 37. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1097/610
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.v01i.iss3.176>
- 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. https://doi.org/10.29210/022035j_pgi0005
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1654. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>