

**PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS WORDWALL TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PJOK SISWA SEKOLAH DASAR**

Eni Yusnita Br Pardede¹, Polintan Rehulina Sembiring²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Quality

¹ enyus10@gmail.com, ² Polintanrehulinasem@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of Wordwall-based gamification on learning motivation and learning outcomes in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) among fifth-grade elementary school students. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The participants consisted of 22 fifth-grade elementary school students. Data were collected using a learning motivation questionnaire and learning achievement tests administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of Wordwall-based learning. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics to determine differences in learning motivation and learning outcomes before and after the treatment. The findings indicated an improvement in both students' learning motivation and learning outcomes following the implementation of Wordwall-based gamification. The use of Wordwall created a more interactive, engaging, and enjoyable learning environment, encouraging students to participate actively in the learning process. Therefore, Wordwall-based gamification can serve as an effective digital learning medium to enhance motivation and learning outcomes in elementary school PJOK classes.

Keywords: Gamification, Wordwall, Learning Motivation, Learning Outcomes, Physical Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain One Group Pretest–Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media Wordwall. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis Wordwall. Media Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi berbasis Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PJOK pada siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: Gamifikasi, Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, PJOK

A. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, kognitif, afektif, dan sosial. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan kebugaran jasmani, tetapi juga bertujuan membentuk karakter, sportivitas, kerja sama, disiplin, serta kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas gerak yang bermakna. Oleh karena itu, proses pembelajaran PJOK perlu dirancang secara inovatif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital dan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun, pada praktiknya pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode ceramah, demonstrasi sederhana, dan

penugasan konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terutama ketika mempelajari materi teori PJOK. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa selama pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai target yang diharapkan.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ryan M. Ryan dan Edward L. Deci, motivasi belajar akan meningkat apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memberikan rasa kompeten, otonomi, dan keterhubungan sosial. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pengalaman tersebut dapat difasilitasi melalui pemanfaatan teknologi digital yang interaktif dan berorientasi pada aktivitas peserta didik.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang adalah gamifikasi (gamification). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan umpan balik, ke dalam proses pembelajaran

untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Pendekatan ini tidak mengubah tujuan pembelajaran, tetapi mengemas aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik apabila dipadukan dengan umpan balik yang jelas dan indikator kemajuan belajar.

Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti *quiz*, *match up*, *maze chase*, *random wheel*, *group sort*, dan *open the box*, yang dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar. Fleksibilitas tersebut memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang interaktif serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik.

Hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai

jenjang pendidikan. Kajian literatur oleh Annur dkk. (2025) menyimpulkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa game edukasi Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui aktivitas belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, penelitian mengenai pembelajaran PJOK di sekolah dasar menemukan bahwa pemanfaatan Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi teori PJOK karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Temuan empiris yang lebih mutakhir memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan Wordwall menghasilkan peningkatan motivasi, keterlibatan belajar, serta capaian kognitif yang lebih tinggi pada

kelompok eksperimen. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran IPAS, IPA, Matematika, dan Bahasa, sedangkan penelitian yang menguji pengaruh Wordwall pada mata pelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya secara kuantitatif dengan mengukur motivasi dan hasil belajar secara bersamaan, masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) berupa masih minimnya bukti empiris mengenai efektivitas gamifikasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Padahal karakteristik pembelajaran PJOK yang menekankan aktivitas, interaksi, dan pengalaman belajar sangat berpotensi dipadukan dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji apakah penggunaan gamifikasi berbasis Wordwall memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PJOK siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh gamifikasi berbasis Wordwall terhadap motivasi dan hasil

belajar PJOK siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan pembelajaran PJOK berbasis teknologi serta menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru sekolah dasar dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran PJOK menggunakan gamifikasi berbasis Wordwall, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas

V Sekolah Dasar. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kelas yang telah terbentuk. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Jumlah sampel disesuaikan dengan kondisi dan jumlah siswa pada sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah gamifikasi berbasis Wordwall, sedangkan variabel terikat terdiri atas motivasi belajar dan hasil belajar PJOK siswa kelas V Sekolah Dasar. Penerapan gamifikasi berbasis Wordwall dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan berbagai fitur permainan edukatif, seperti *Quiz*, *Match Up*, *Maze Chase*, *Random Wheel*, dan *Group Sort*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, dan dokumentasi. Data motivasi belajar diperoleh menggunakan angket dengan skala Likert lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju,

Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Data hasil belajar diperoleh melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi daftar hadir siswa, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli (*expert judgment*), sedangkan validitas empiris dianalisis menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan

karakteristik data berdasarkan nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk mengetahui pengaruh gamifikasi berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PJOK siswa kelas V Sekolah Dasar secara simultan. Pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PJOK siswa kelas V Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas V Sekolah Dasar yang mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan media gamifikasi berbasis Wordwall. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, seluruh

siswa diberikan pretest dan angket motivasi belajar untuk mengetahui kemampuan awal dan tingkat motivasi siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa kembali diberikan posttest dan angket motivasi belajar untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah penerapan media Wordwall.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada motivasi belajar maupun hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Ringkasan hasil penelitian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Variabel	N	Pretest	Posttest	Peningkatan
Hasil Belajar PJOK	22	60,45	84,41	23,96
Motivasi Belajar	22	69,05	89,18	20,13

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest hasil belajar PJOK siswa adalah 60,45, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 84,41. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 23,96 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan gamifikasi berbasis Wordwall mampu membantu siswa memahami materi

PJOK dengan lebih baik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Pada variabel motivasi belajar, rata-rata skor sebelum pembelajaran sebesar 69,05, kemudian meningkat menjadi 89,18 setelah pembelajaran menggunakan Wordwall. Peningkatan sebesar 20,13 poin menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri selama mengikuti pembelajaran.

Diagram 1. Rata-rata Hasil Belajar

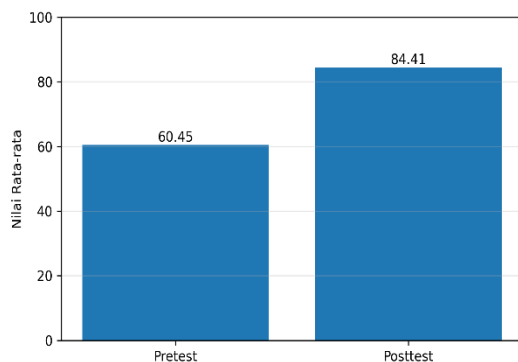
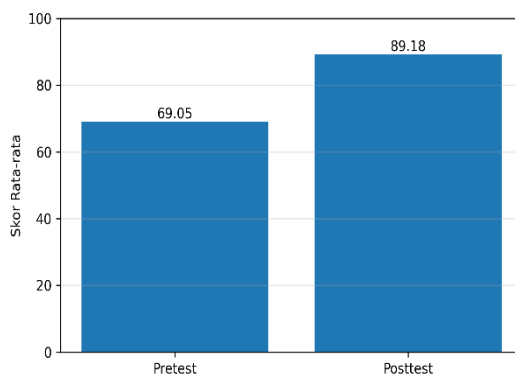


Diagram 2. Rata-rata Motivasi Belajar



Berdasarkan penerapan gamifikasi berbasis **Wordwall** menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar

PJOK siswa kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 60,45 pada saat **pretest** menjadi 84,41 pada saat **posttest**. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi PJOK melalui penyajian pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Peningkatan motivasi belajar juga terlihat dari kenaikan skor rata-rata dari 69,05 menjadi 89,18. Fitur-fitur Wordwall, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, pemberian skor, serta umpan balik secara langsung, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar yang bersifat kompetitif namun tetap edukatif mendorong siswa untuk lebih fokus, berani menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, memiliki perhatian yang lebih baik terhadap materi, serta menunjukkan usaha yang lebih besar

dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya penguasaan materi PJOK yang tercermin dari hasil **posttest**.

Secara umum, contoh ilustratif ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Wordwall berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar karena mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis **Wordwall** memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PJOK siswa kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi

PJOK yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall.

Media Wordwall juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat menantang, memperoleh umpan balik secara langsung, serta berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PJOK secara lebih efektif.

Oleh karena itu, gamifikasi berbasis Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Guru disarankan untuk memanfaatkan Wordwall secara terencana dan menyesuaikannya dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa agar motivasi belajar dan hasil belajar dapat terus ditingkatkan. Penelitian selanjutnya diharapkan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang sekolah yang berbeda, atau membandingkan Wordwall dengan media pembelajaran digital lainnya sehingga

diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Imron, A., Pamungkas, D. A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO*, 10(1), 43–56. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51.
- Russhaimah, Z. I., Supriyanto, T., & Murtini, T. (2024). Wordwall media in learning Pancasila education on learning outcomes and learning motivation for fifth grade elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(2). <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i2.77551>
- Gotama, M. R., Sudiana, I. K., & Danardani, W. (2025). Pemanfaatan media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran teori PJOK siswa kelas V sekolah dasar. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*.
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). Studi literatur: Analisis pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15641>