

## Peningkatan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Setelah Penggunaan Media Wordwall

Suaiba\*, Elpri Darta Putra

Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

\*suaiba@student.uir.ac.id

### Abstract

*This study was prompted by the low learning motivation of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, reflected in their limited attention, participation, and enthusiasm during teacher-centered lessons that rarely used technology-based media. This study aimed to analyze the difference in students' IPAS learning motivation before and after using Wordwall media at SD Negeri 138 Pekanbaru. A quantitative approach was employed with a pre-experimental one-group pretest-posttest design involving 32 fourth-grade students selected through purposive sampling, who received the treatment in four meetings. Learning motivation was measured using a 20-item four-point Likert-scale questionnaire that was valid ( $r = 0.381-0.691$ ) and reliable (Cronbach's Alpha = 0.853), supported by observation and documentation, and the data were analyzed using a paired-samples t-test in SPSS. The mean motivation score increased from 53.22 in the pretest to 70.28 in the posttest, a rise of 17.06 points (about 32% relative to the initial mean), and the difference was statistically significant,  $t(31) = 15.311$ ,  $p < 0.001$ , with a very large effect size (Cohen's  $d = 2.71$ ). Because the design did not include a control group, this result is interpreted as a significant improvement in motivation after using Wordwall rather than as strong causal evidence. These findings indicate that Wordwall is a promising interactive medium for strengthening elementary students' learning motivation.*

**Keywords:** Elementary School; IPAS; Learning Motivation; Wordwall Media

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang terlihat dari kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme selama pembelajaran yang berpusat pada guru dan jarang menggunakan media berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall di SD Negeri 138 Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 32 siswa kelas IV yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dan diberi perlakuan sebanyak empat kali pertemuan. Motivasi belajar diukur menggunakan angket 20 butir berskala *Likert* empat pilihan yang valid ( $r = 0,381-0,691$ ) dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,853), didukung observasi dan dokumentasi, dan data dianalisis menggunakan uji *paired-samples t-test* dengan bantuan SPSS. Rata-rata skor motivasi meningkat dari 53,22 pada *pretest* menjadi 70,28 pada *posttest*, atau naik 17,06 poin (sekitar 32% terhadap rata-rata awal), dan perbedaannya signifikan secara statistik,  $t(31) = 15,311$ ,  $p < 0,001$ , dengan ukuran efek yang sangat besar (Cohen's  $d = 2,71$ ). Karena rancangan tidak menyertakan kelompok kontrol, hasil ini dimaknai sebagai peningkatan motivasi yang signifikan setelah penggunaan Wordwall, bukan sebagai bukti sebab-akibat yang kuat. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang menjanjikan untuk memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Wordwall; Motivasi Belajar; IPAS; Sekolah Dasar

## Pendahuluan

Keberhasilan proses pendidikan di sekolah tidak hanya ditentukan oleh keterampilan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh besarnya dorongan belajar yang tumbuh dalam diri siswa. Sebagai salah satu faktor psikologis, motivasi belajar ikut menentukan seberapa besar keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi umumnya lebih tekun, percaya diri, dan aktif, sedangkan siswa yang motivasinya rendah cenderung pasif dan mudah kehilangan perhatian terhadap pelajaran (Leuwol et al., 2023).

Motivasi yang rendah pada akhirnya dapat menurunkan keterlibatan siswa dan capaian belajar, sehingga guru perlu menghadirkan cara mengajar yang mampu membangkitkan semangat belajar. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, motivasi belajar memegang peran yang penting. IPAS menyatukan bidang alam dan sosial dalam satu pembelajaran terpadu yang menekankan pemahaman keterkaitan antarkonsep, bukan sekadar hafalan. Sugih, Maula & Nurmeta (2023) dalam kajiannya tentang penerapan Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa pembelajaran IPAS yang terpadu menuntut guru merancang pendekatan yang kreatif agar materi dapat dipahami secara utuh.

Karena karakteristik tersebut, keberhasilan pembelajaran IPAS sangat bergantung pada ketertarikan dan keaktifan siswa, sehingga persoalan motivasi tidak dapat diabaikan. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih sering didominasi metode ceramah dan pemberian tugas yang berulang sehingga siswa cepat merasa bosan. Hasil observasi awal peneliti di kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS belum sesuai harapan. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya dan menjawab, sementara sebagian besar lainnya cenderung diam, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan menunjukkan antusiasme yang rendah, khususnya ketika mempelajari materi Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, yaitu submateri Sikapku terhadap Keragaman Budaya, yang memuat banyak konsep sosial sehingga dipandang padat oleh siswa.

Materi tersebut dipilih sebagai konteks penerapan *Wordwall* karena membutuhkan penyajian yang menarik agar mudah dipahami. Sejalan dengan kondisi tersebut, Alfatonah, Kisda, Septarina, Ravika & Jadidah (2023) menemukan bahwa siswa kelas IV memang rentan mengalami kesulitan belajar pada IPAS Kurikulum Merdeka, sehingga dibutuhkan media yang mampu menjaga keterlibatan mereka. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan guru untuk mengatasi persoalan tersebut adalah *Wordwall*.

*Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai permainan dan kuis edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi, mudah diakses melalui ponsel maupun komputer, serta menampilkan skor dan umpan balik secara langsung. Nissa & Renoningtyas (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan minat sekaligus motivasi belajar siswa karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan Pradani (2022) memperoleh temuan yang serupa pada pembelajaran IPA.

Kesamaan kedua kajian tersebut dengan penelitian ini terletak pada ciri media yang sama, yaitu unsur permainan dan umpan balik langsung, yang dalam penelitian ini digunakan melalui permainan *Quiz* dan *Match Up* untuk mendorong motivasi belajar IPAS. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan enam indikator yang dikemukakan Uno (2021) yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Karakteristik *Wordwall* secara konseptual berkaitan dengan keenam indikator tersebut:

tantangan dan skor pada permainan diduga menumbuhkan hasrat untuk berhasil serta dorongan belajar; umpan balik dan pencapaian yang tampak seketika berperan sebagai bentuk penghargaan; keberhasilan menyelesaikan permainan dapat dihubungkan dengan harapan dan cita-cita untuk meraih hasil yang baik; variasi permainan seperti *Quiz* dan *Match Up* menghadirkan kegiatan belajar yang menarik; sedangkan penyajian yang menyenangkan turut menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Keterkaitan konseptual inilah yang menjadi dasar dugaan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa. Sejumlah penelitian terdahulu telah menegaskan sumbangan *Wordwall* dalam pembelajaran, meskipun dengan fokus yang beragam. Pada ranah motivasi, Permana & Kasriman (2022) membuktikan pengaruh *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV, sementara Walidah, Mudrikah & Saputra (2022); dan Utami, Sheftyawan, Pratama & Supriadi (2023) memperoleh temuan senada pada mata pelajaran matematika dan fisika; kesamaan hasil lintas mata pelajaran ini memperkuat dugaan bahwa *Wordwall* berpotensi pula menggerakkan motivasi pada IPAS.

Pada ranah minat dan hasil belajar, Akbar & Hadi (2023); serta Nadia (2022) menunjukkan dampak positif *Wordwall* di sekolah dasar, sedangkan khusus pada IPAS, Koro, Kota, Banu & Katu (2024); dan Meysandi, Zumrotun & Widiyono (2024) melaporkan hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan pemetaan tersebut, sebagian besar kajian terdahulu lebih menekankan hasil belajar, belum banyak yang mengukur motivasi belajar IPAS secara khusus melalui enam indikator secara lengkap, jarang melaporkan ukuran efek (*effect size*), serta belum menguji kombinasi permainan *Quiz* dan *Match Up* pada pembelajaran IPAS. Ketiga hal itulah, yaitu fokus pada motivasi IPAS berbasis enam indikator, pelaporan ukuran efek, dan kombinasi *Quiz-Match Up*, yang menjadi kebaruan penelitian ini, yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru dengan rancangan *one-group pretest-posttest*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 138 Pekanbaru sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan teoretis bagi kajian media pembelajaran interaktif sekaligus menjadi acuan praktis bagi guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen model *one-group pretest-posttest*, yaitu motivasi diukur dua kali pada satu kelompok yang sama tanpa kelompok pembandingan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 138 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 106 siswa, sedangkan sampel ditetapkan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu kelas IV A yang berjumlah 32 siswa, dipilih dengan kriteria kelas yang menunjukkan motivasi belajar paling rendah berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru; konsekuensi metodologis dari pemilihan ini dibahas sebagai keterbatasan penelitian. Perlakuan berupa penggunaan media *Wordwall* melalui permainan *Quiz* dan *Match Up* diberikan sebanyak empat kali pertemuan ( $2 \times 35$  menit setiap pertemuan) pada materi Bab 7 Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal, khususnya submateri Sikapku terhadap Keragaman Budaya, dengan langkah membuka tautan *Wordwall*, memainkan *Quiz* dan *Match Up*, lalu membahas skor dan umpan balik yang muncul. Instrumen utama berupa angket motivasi 20 butir yang disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar dengan skala *Likert* empat pilihan dan dilengkapi

observasi serta dokumentasi; validitas butir diuji menggunakan korelasi *product moment* antara skor butir dan skor total, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*. Skor motivasi dikategorikan berdasarkan rerata ideal ( $M_i = 50$ ) dan simpangan baku ideal ( $SD_i = 10$ ) dari rentang skor ideal 20-80 ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi (66-80), tinggi (56-65), sedang (46-55), rendah (36-45), dan sangat rendah (20-35). Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji hipotesis *paired-samples t-test* pada taraf 5% menggunakan SPSS, didahului uji normalitas *Shapiro-Wilk* terhadap data *pretest* dan *posttest*, dan besarnya perubahan dinyatakan melalui ukuran efek *Cohen's d*.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, angket motivasi diujicobakan kepada 32 siswa kelas IV A yang selanjutnya menjadi subjek penelitian. Validitas setiap butir dihitung menggunakan korelasi *product moment* antara skor butir dan skor total, kemudian dibandingkan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan  $df = n - 2 = 30$ , yaitu sebesar 0,3494. Butir dinyatakan valid apabila r-hitung lebih besar daripada r-tabel. Hasil pengujian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

| No. Butir | R-hitung | R-tabel (5%) | Keterangan |
|-----------|----------|--------------|------------|
| 1         | 0,596    | 0,3494       | Valid      |
| 2         | 0,509    | 0,3494       | Valid      |
| 3         | 0,548    | 0,3494       | Valid      |
| 4         | 0,577    | 0,3494       | Valid      |
| 5         | 0,536    | 0,3494       | Valid      |
| 6         | 0,451    | 0,3494       | Valid      |
| 7         | 0,521    | 0,3494       | Valid      |
| 8         | 0,417    | 0,3494       | Valid      |
| 9         | 0,481    | 0,3494       | Valid      |
| 10        | 0,558    | 0,3494       | Valid      |
| 11        | 0,381    | 0,3494       | Valid      |
| 12        | 0,430    | 0,3494       | Valid      |
| 13        | 0,583    | 0,3494       | Valid      |
| 14        | 0,554    | 0,3494       | Valid      |
| 15        | 0,422    | 0,3494       | Valid      |
| 16        | 0,691    | 0,3494       | Valid      |
| 17        | 0,417    | 0,3494       | Valid      |
| 18        | 0,553    | 0,3494       | Valid      |
| 19        | 0,567    | 0,3494       | Valid      |
| 20        | 0,547    | 0,3494       | Valid      |

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 1, seluruh 20 butir dinyatakan valid karena nilai r-hitung (0,381-0,691) lebih besar daripada r-tabel 0,3494, sehingga tidak ada butir yang digugurkan. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebagaimana disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| <i>Cronbach's Alpha</i> | Jumlah Butir | Tingkat Reliabilitas |
|-------------------------|--------------|----------------------|
| 0,853                   | 20           | Sangat Tinggi        |

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 2, koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,853. Mengacu pada kriteria tingkat reliabilitas Sugiyono (2019) yaitu 0,00-0,20 sangat rendah, 0,21-0,40 rendah, 0,41-0,60 sedang, 0,61-0,80 tinggi, dan 0,81-1,00 sangat tinggi, nilai tersebut tergolong sangat tinggi. Konsistensi internal yang tinggi ini menunjukkan bahwa kedua puluh butir angket mengukur konstruk motivasi belajar secara ajek, sehingga skor yang dihasilkan dapat dipercaya untuk membandingkan kondisi motivasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

## 2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar diperoleh melalui *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah media *Wordwall* diterapkan. Ringkasan statistik deskriptif kedua data disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor Motivasi Belajar

| Data            | <i>N</i> | Min | Maks | <i>Mean</i> | <i>Median</i> | <i>SD</i> |
|-----------------|----------|-----|------|-------------|---------------|-----------|
| <i>Pretest</i>  | 32       | 42  | 74   | 53,22       | 53,50         | 6,651     |
| <i>Posttest</i> | 32       | 62  | 79   | 70,28       | 70,00         | 4,199     |

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 3 dan kategori tersebut, rata-rata *pretest* sebesar 53,22 berada pada kategori sedang (46-55), sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 70,28 berada pada kategori sangat tinggi (66-80), sehingga terjadi pergeseran kategori motivasi dari sedang menjadi sangat tinggi. Rata-rata skor meningkat sebesar 17,06 poin; kenaikan ini setara dengan sekitar 32,1% ( $17,06 \div 53,22 \times 100\%$ ) yang merupakan perubahan relatif terhadap rata-rata skor awal, bukan persentase terhadap skor maksimal. Sebaran skor juga menyempit, ditunjukkan oleh mengecilnya simpangan baku dari 6,651 menjadi 4,199 dan rentang skor dari 42-74 menjadi 62-79, yang berarti kenaikan motivasi cenderung dialami hampir seluruh siswa, bukan hanya sebagian kecil.

## 3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Karena jumlah sampel kurang dari 50, penafsiran didasarkan pada uji *Shapiro-Wilk*, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasilnya disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

| Data            | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
|-----------------|------------------|-----------|-------------|
| <i>Pretest</i>  | 0,940            | 32        | 0,072       |
| <i>Posttest</i> | 0,978            | 32        | 0,736       |

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan tabel 4, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* sebesar 0,072 dan *posttest* sebesar 0,736; keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data *pretest* maupun *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Uji *Kolmogorov-Smirnov* memberikan simpulan yang sama (*Sig.* = 0,200 > 0,05). Perlu dijelaskan bahwa asumsi utama *paired-samples t-test* pada dasarnya terletak pada distribusi skor selisih; karena kedua distribusi (*pretest* dan *posttest*) terbukti normal dan rentang skornya tidak menunjukkan nilai yang ekstrem, penggunaan uji parametrik dipandang tepat, sementara *Wilcoxon signed-rank test* dapat digunakan sebagai alternatif nonparametrik untuk memastikan kekonsistenan hasil. Pengujian normalitas skor selisih secara langsung disarankan sebagai penyempurnaan pada penelitian lanjutan.

#### 4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan *paired-samples t-test* untuk membandingkan rata-rata skor motivasi sebelum dan sesudah perlakuan. Selisih dihitung dengan mengurangkan skor *pretest* dari skor *posttest* agar arah perubahan tampak positif. Hasilnya disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

| Pasangan                  | Mean   | 95% CI           | t      | df | Sig.    |
|---------------------------|--------|------------------|--------|----|---------|
| <i>Posttest - Pretest</i> | 17,063 | [14,790; 19,335] | 15,311 | 31 | < 0,001 |

Sumber: Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 5, terdapat peningkatan rata-rata skor motivasi sebesar 17,063 poin (95% CI [14,790; 19,335]),  $t(31) = 15,311$ ,  $p < 0,001$ . Nilai probabilitas dilaporkan sebagai  $p < 0,001$  dan bukan  $p = 0,000$ , sebab keluaran 0,000 pada SPSS merupakan hasil pembulatan dan probabilitas tidak benar-benar bernilai nol. Karena  $p < 0,05$ , hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Besarnya perubahan dinyatakan melalui ukuran efek *Cohen's d* dengan rumus  $d = t/\sqrt{n}$ , yaitu  $15,311/\sqrt{32} \approx 2,71$ , yang menurut Cohen (1988) tergolong efek yang sangat besar (jauh di atas 0,80), sehingga peningkatan motivasi tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga memiliki makna praktis yang tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar IPAS yang signifikan pada siswa setelah penggunaan media *Wordwall*. Meningkatnya rata-rata skor dari 53,22 menjadi 70,28 menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih aktif ketika materi disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Temuan ini selaras dengan pandangan bahwa media yang memuat unsur permainan dan umpan balik langsung membuat siswa merasa terlibat sehingga mendorong mempertahankan perilaku belajar yang positif (Nissa & Renoningtyas, 2021). Suasana belajar yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih hidup ketika materi IPAS dikemas dalam bentuk kuis dan permainan, sebagaimana juga ditemukan Andriany & Warsiman (2023) yang melaporkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Secara teoretis, hasil ini selaras dengan gagasan bahwa media berbasis teknologi dapat berfungsi sebagai pendorong motivasi ekstrinsik untuk merangsang keterlibatan akademik siswa (Leuwol et al., 2023). Dalam pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep secara menyeluruh, dukungan media seperti ini membantu siswa tetap bersemangat menghadapi materi yang dianggap kompleks (Sugih et al., 2023).

Peningkatan yang tampak pada rata-rata skor juga dapat dikaitkan dengan enam indikator motivasi Uno (2021) yang mendasari instrumen, karena unsur tantangan, penghargaan, dan kegiatan yang menarik pada *Wordwall* bersinggungan langsung dengan indikator-indikator tersebut. Temuan ini memperkuat sekaligus memperluas sejumlah penelitian sebelumnya. Gandasari & Pramudiani (2021); serta Permana & Kasriman (2022) melaporkan peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan *Wordwall* pada mata pelajaran IPA dan IPS; penelitian ini memperlihatkan bahwa pola serupa juga muncul pada IPAS. Pola yang konsisten turut ditemukan pada mata pelajaran lain, misalnya Walidah et al., (2022) pada matematika dan Utami et al., (2023) pada fisika, bahkan Salsabila, Mulyana & Cahyono (2023) pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Konsistensi hasil lintas mata pelajaran ini menunjukkan bahwa perubahan motivasi yang menyertai penggunaan *Wordwall* relatif stabil pada berbagai konteks pembelajaran. Jika ditinjau khusus pada IPAS, hasil penelitian ini melengkapi kajian yang telah ada. Koro et al., (2024); dan Meysandi et al., (2024) melaporkan hasil belajar IPAS yang lebih baik setelah penggunaan *Wordwall*, sedangkan penelitian ini menyoroti aspek yang berbeda, yaitu motivasi belajar.

Bukti pada ranah hasil belajar tersebut juga sejalan dengan Agusti & Aslam (2022) serta Savira & Gunawan (2022) yang menemukan peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar, sementara Amanda, Zulkim, Adrias & Alwi (2024) mengembangkan media IPAS berbasis *Wordwall* untuk tujuan serupa. Dengan demikian, penelitian ini menambah bukti empiris pada ranah motivasi yang selama ini lebih jarang disorot dibanding hasil belajar. Jika dicermati lebih jauh, perubahan motivasi tersebut dapat dijelaskan melalui cara kerja masing-masing permainan.

Permainan *Quiz* menghadirkan tantangan dan suasana kompetisi yang mendorong siswa berkonsentrasi serta berusaha memperoleh skor terbaik, sedangkan *Match Up* menuntut siswa memasangkan konsep secara aktif sehingga melatih ketekunan dan keterlibatan langsung. Keterlibatan aktif semacam ini sejalan dengan temuan Yanti, Nuvitalia, Miyono & Rizkiyati (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mendukung keaktifan belajar siswa, sedangkan skor dan umpan balik yang muncul seketika berperan sebagai bentuk penghargaan yang memperkuat semangat mereka (Pradani, 2022). Menyempitnya simpangan baku pada *posttest* menegaskan bahwa perubahan motivasi berlangsung merata pada hampir seluruh siswa. Meskipun demikian, hasil ini perlu dimaknai secara berhati-hati. Rancangan *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol menyebabkan peningkatan yang teramati belum dapat dipastikan sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan, karena masih terbuka pengaruh faktor lain seperti efek pengukuran berulang, kematangan siswa, kondisi pembelajaran, maupun efek kebaruan media (*novelty effect*).

Keterbatasan lain terletak pada uji coba instrumen yang dilakukan pada responden yang sama dengan subjek penelitian, sehingga koefisien validitas dan reliabilitas yang diperoleh berpeluang bersifat optimistis; penelitian selanjutnya disarankan menguji cobakan instrumen pada responden di luar sampel utama. Selain itu, pemilihan kelas dengan motivasi terendah berpotensi menimbulkan bias seleksi dan gejala *regression to the mean*, sehingga sebagian kenaikan skor dapat bersumber dari kecenderungan skor rendah untuk bergerak mendekati rata-rata. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan rancangan eksperimen yang lebih kuat dengan kelompok pembandingan, memperluas jumlah sampel, serta mengkaji variabel lain seperti hasil belajar kognitif agar gambaran yang diperoleh lebih menyeluruh dan meyakinkan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar IPAS yang signifikan pada siswa kelas IV setelah penggunaan media *Wordwall*. Rata-rata skor motivasi bergeser dari kategori sedang menjadi sangat tinggi, dan uji *paired-samples t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan ( $p < 0,001$ ) dengan ukuran efek yang sangat besar. Hasil ini menunjukkan bahwa penyajian materi IPAS melalui permainan *Quiz* dan *Match Up* dapat menumbuhkan perhatian, ketertarikan, keaktifan, serta semangat belajar siswa. Perlu ditekankan bahwa temuan ini berlaku pada 32 siswa kelas IV A SD Negeri 138 Pekanbaru dan belum dapat digeneralisasikan secara luas, terlebih karena rancangan yang digunakan tidak menyertakan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan rancangan eksperimen dengan kelompok pembandingan, memperluas cakupan sampel, serta mengkaji variabel lain seperti hasil belajar agar peran media *Wordwall* dapat dikaji secara lebih meyakinkan.

## Daftar Pustaka

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405.
- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *MORFOLOGI: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313.
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Di Era Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., & Katu, E. P. N. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Yang Seimbang di SDN Batuplat 1. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 486-497.
- Leuwol, F. S., Basiran, B., Solehuddin, M., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(3), 988-999.
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *KAPPA JOURNAL: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Hamzawadi*, 8(2), 225-229.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di sekolah dasar. *EDUCENTER: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457.
- 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.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.

- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61-68.
- 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.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Wordwall. *IDEGURU: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634-638.