

Pengaruh Game Edukasi Wordwall pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Mojosari

Putri Dyah Ayu Evitasari¹, Dya Ayu Agustiana Putri²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI

E-mail: putrievita968@gmail.com

Article Info

Received:
Revision:
Published:

Keywords:

Educational games,
interest in learning,
Pancasila education,
wordwall

Abstract

The development of technology is very influential in the world of education. One of them is a wordwall-based educational game. This research is motivated by the low interest of students in learning Pancasila, and results in students experiencing boredom during the learning process. In this study, the method used is a quasi-experimental, where in this method there are 2 classes, namely the control class and the experimental class selected through convenience sampling techniques. In this study, the data collection technique used is to provide initial test questions (pretest) and final test questions (posttest). The purpose of this study was to determine how much influence the wordwall educational game has on the material of the meaning of the Pancasila principles on the learning interest of grade IV students of SD Negeri 3 Mojosari. Based on the results of the study and the data obtained, it can be concluded that there is an influence of the wordwall educational game on the material of the Pancasila principles. This wordwall educational game is able to make students more interested and increase students' interest in learning. This is proven by data analysis which proves that the p-value.

Abstrak: Perkembangan teknologi sangatlah berpengaruh dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah game edukasi berbasis wordwall. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mempelajari Pancasila, dan mengakibatkan saat proses pembelajaran siswa mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah quasy eksperimen, dimana dalam metode ini ada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan juga kelas eksperimen yang dipilih melalui teknik convenience sampling. Dalam penelitian ini teknik pengambilan data yang digunakan adalah dengan memberikan soal tes awal (pretest) dan soal tes akhir (posttest). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game edukasi wordwall pada materi makna sila-sila pancasila terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Mojosari. Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh game edukasi wordwall pada materi sila-sila pancasila. Game edukasi wordwall ini mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik dan minat belajar siswa menjadi lebih meningkat. Hal ini dibuktikan dari analisis data yang membuktikan bahwa nilai p-value mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukasi wordwall makna sila-sila pancasila dengan siswa yang tidak menggunakan game edukasi wordwall makna sila-sila pancasila.

Kata Kunci: Game edukasi, minat belajar, pendidikan Pancasila, wordwall

©2025 Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang seiring dengan perkembangan kurikulum dan juga perangkat pembelajaran. Pemanfaatan teknologi bertujuan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, karena pendidikan bertujuan untuk menciptakan perubahan dan perbaikan yang berkaitan dengan tiga hal, yaitu peningkatan mutu, kelayakan, dan daya saing (Hamidah & Wulandari, 2021).

Seorang guru profesional tidak hanya memiliki kemampuan mengajar, tetapi juga terampil dalam mengelola informasi serta menciptakan lingkungan yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar, termasuk dalam hal sumber dan media pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi kini menjadi suatu kebutuhan penting dalam pelaksanaan proses pendidikan. Misalnya, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penting untuk menciptakan suasana belajar yang selaras dengan perkembangan psikologis dan intelektual siswa.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar ini menghadirkan suatu tantangan yang harus diatasi untuk memaksimalkan potensi pembelajaran. Kini peserta didik sudah mulai memahami bahwa dirinya mempunyai peran yang sangat penting dalam masyarakat, oleh karena itu dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dirancang seefektif mungkin agar dapat memahami makna Pancasila (Riyadi & Wibawa, 2024).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila ini kurang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah KKM. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor yang berhubungan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri merupakan suatu instrumen yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Elisa Priscillia et al., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media interaktif berbasis wordwall dapat digunakan sebagai tindakan untuk membantu siswa memecahkan permasalahan terkait materi makna sila-sila Pancasila (Haliza et al., 2024). Wordwall ini adalah sebuah situs web yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar, maupun penilaian online untuk menarik perhatian peserta didik. Karena, aplikasi wordwall ini mengedepankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif siswa dengan berpartisipasi dengan teman-temannya dalam pembelajaran yang mereka pelajari atau telah dipelajari.

Salah satu aplikasi yang menarik perhatian adalah wordwall, yang mempunyai berbagai bentuk permainan yang melibatkan semua siswa dalam menjawab kuis, berdiskusi, dan melakukan survei. Menurut (Lestari 2021:2),

wordwall merupakan aplikasi berbasis browser yang sangat menarik dan dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa, serta sebagai alat penunjang dan penilaian yang menyenangkan. Tujuan penggunaan game edukasi wordwall adalah untuk melihat pengaruh sejauh mana permainan ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa dapat dengan mudah mengakses wordwall tanpa perlu membuat akun baru, aplikasi ini dapat diakses langsung melalui browser dengan link www.wordwall.net. Selain itu, siswa juga bisa mnedownload aplikasi ini dari Playstore yang tersedia di smartphone mereka, serta mengaksesnya melalui link yang telah disediakan (Dotutinggi et al., 2023).

Aplikasi wordwall ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bersaing sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media game kuis berbasis wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh positif ini terlihat dari angket yang telah diberikan dan juga rata-rata persentase minat belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan eksperimen. Bentuk eksperimen yang digunakan peneliti adalah kuasi eksperimen (*quasy eksperimental design*) atau eksperimen semu (Sari et al., 2021), dimana peneliti menggunakan teknik *convenience sampling* untuk menentukan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan tes awal (*pretest*), dan setelah *pretest* dilakukan, yang dipilih menjadi kelas eksperimen akan diberikan perlakuan, dengan memberikan pembelajaran menggunakan sebuah game edukasi yang berbasis *wordwall*. Barulah selesai diberikan perlakuan. Kedua kelas tersebut diberikan tes akhir (*posttest*) (Haliza et al., 2024). Menurut Sugiono (2015) pada penelitian (Sari, 2022) pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data yang bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). Variabel penelitian itu sendiri berarti segala sesuatu yang dapat diukur, diamati dalam satu penelitian. Variabel bebas (x) yang peneliti gunakan adalah game edukasi *wordwall* pada materi makna sila-sila Pancasila dan variabel terikat (y) pada penelitian ini adalah minat belajar siswa. Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah SDN 3 Mojosari, dengan sampel siswa kelas IV SDN 3 Mojosari.

Pada penelitian ini menggunakan instrumen angket dan juga dokumentasi. Instrumen dikatakan reliabel jika skor yang diamati mempunyai korelasi yang tinggi dengan skor yang sebenarnya.. (Retnawati, 2016). Instrumen tersebut diujicobakan kepada 90 siswa. Reliabilitas ini dapat diketahui dengan uji *Factor: Reliability Analysis* pada aplikasi Jamovi 2.3.2. Penentuan tingkat klasifikasi koefisien *Cronbach's Alpha* yang disajikan sesuai dengan tabel koefisien *Cronbach's Alpha* (Guilford, 1956) yang meliputi:

Tabel 1. Klasifikasi Koefisien Cronbach's Alpha (Guilford, 1956)

Koefisien Cronbach's Alpha	Interpretasi Koefisien Cronbach's Alpha
0,40 – 0,69	reliabilitas sedang
0,70 – 0,89	reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	reliabilitas sangat tinggi
0,40 – 0,69	reliabilitas sedang

Dalam menentukan reliabilitas, semakin tinggi reliabilitas suatu instrumen, akan semakin kecil kemungkinan terjadi kesalahan pengukuran. Demikian sebaliknya, semakin rendah reliabilitas instrumen, maka hasil pengukuran lebih besar (Retnawati, 2016). Penelitian ini menggunakan validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana instrumen mengungkap suatu kemampuan atau konstruk teoretis tertentu yang hendak diukurnya. Prosedur validasi konstruk diawali dari suatu identifikasi dan batasan mengenai variabel yang hendak diukur dan dinyatakan dalam bentuk konstruk logis berdasarkan teori mengenai variabel tersebut. Dari teori ini ditarik suatu konstruksi praktis mengenai hasil pengukuran pada kondisi tertentu, dan konstruksi inilah yang akan diuji. Apabila hasilnya sesuai dengan harapan maka instrumen itu dianggap memiliki validitas konstruk yang baik. (Retnawati, 2016). Dalam penelitian ini, penentuan validitas menggunakan EFA, karena model pengukuran dari konstruk instrumen masih dicari ataupun dilakukan eksplorasi (Retnawati, 2016). Penentuan validitas konstruk dengan menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.2.

Pada ujicoba produk operasional dilakukan penelitian dengan desain *quasy eksperimen*. Ada dua uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum analisis dilaksanakan, yaitu uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan dari masing-masing variabel telah terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program data tentang kemampuan berpikir kreatif (pretest dan posttest), yang diperlakukan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik dengan menggunakan Jamovi 2.3.28 *Shapiro- Wilk Multivariate Normality Test* untuk melihat prasyarat normalitas. Menurut Sugiyono (2007:173), apabila nilai p lebih besar dari 0,05, maka data terdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai p kurang dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Kriteria jika nilai sig > 0.05 maka H0 diterima dan H1 ditolak, sedangkan jika nilai sig < 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima pada taraf signifikansi 0.05. Adapun kriteria hipotesis nol dan alternatifnya sebagai berikut:

H0 : Data berdistribusi normal

H1 : Data tidak berdistribusi normal

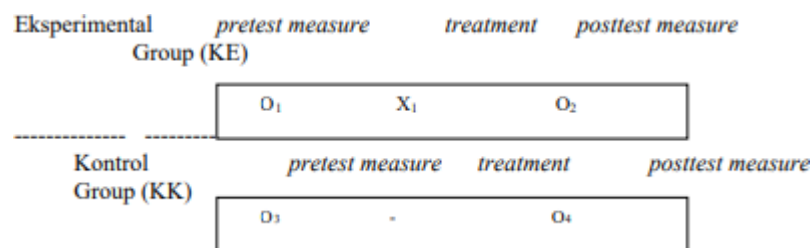
Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan program Jamovi versi 2.3.28. Uji homogenitas ditentukan oleh taraf signifikansi (sig.), jika nilai (sig.) > 0,05, maka data dinyatakan homogen, dan bila nilai (sig.) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan pada data pretest dan

posttest siswa. Kriteria jika nilai sig > 0.05 maka H0 diterima dan H1 ditolak, sedangkan jika nilai sig < 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima pada taraf signifikansi 0.05. Adapun kriteria hipotesis nol dan alternatifnya sebagai berikut :

H0 : Varian kelompok homogen

H1 : Varian kelompok tidak homogen

Metode yang digunakan dalam uji coba lapangan ini adalah desain *nonequivalent control group design* yang hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* yang dijelaskan dalam gambar sebagai berikut (kelas kontrol dan eksperimen) :



Gambar 1. Quasi-Experimental Design dengan Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2010: 116)

Uji t dipilih untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji t. Uji hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi. Dalam penelitian ini, hipotesis diuji dengan menggunakan Uji-t, yang berfungsi untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji-t (*Independent Sample T-Test*) digunakan untuk membandingkan hasil antara kedua kelas tersebut. Uji-T (*Independent Sample T-Test*) pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* Jamovi 2.3.28. Kriteria penerimaan atau penolakan H0 pada taraf signifikansi 5% dengan menggunakan signifikansi, yaitu apabila signifikansi > 0,05, maka H0 diterima, demikian sebaliknya jika signifikansi < 0,05, maka H0 ditolak. Hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada tes kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan modul pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika dengan siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika. Ho : $\mu_1 = \mu_2$.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan pada tes kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan modul pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika dengan siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran materi bangun ruang berbasis etnomatematika. H1 : $\mu_1 \neq \mu_2$.

Berdasarkan hipotesis yang sudah dibuat maka kriteria yang digunakan dalam pengujian dapat dijelaskan sebagai berikut:

H0 diterima jika *p-value* (sig) > 0,05 (α) atau H0 ditolak jika *p-value* (sig) < 0,05 (α) Ha diterima jika *p-value* (sig) < 0,05 (α) atau Ha ditolak jika *p-value* (sig) > 0,05 (α)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, digunakan berupa angket yang terdiri dari 15 soal. Angket tersebut diujicobakan kepada 90 siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengukur reliabilitas dan validitas instrumen penelitian yang digunakan. Berdasarkan hasil oleh data uji instrumen angket pada aplikasi JAMOVİ didapatkan hasil seperti yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Scale Reliability Statistics* Instrumen Minat Belajar Siswa

Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α
scale	3.13	0.688

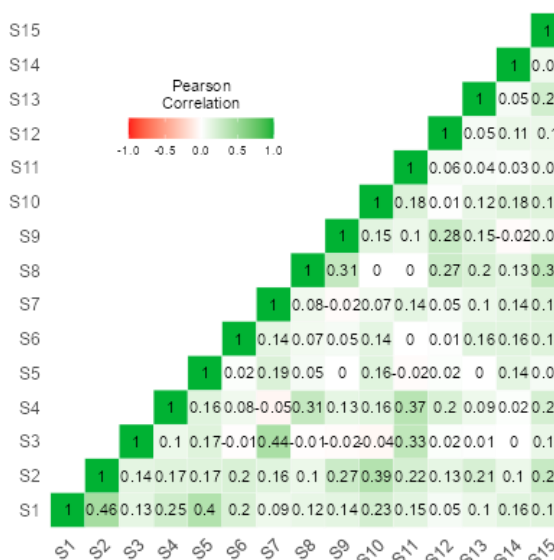
Instrumen angket ini memiliki reliabilitas sebesar 0,641 yang ditunjukkan dengan *koefisien Cronbach's Alpha* pada aplikasi JAMOVİ yang menunjukkan tingkat reliabilitas data yang diukur. Berdasarkan penentuan tingkat klasifikasi *koefisien Cronbach's Alpha* yang disajikan sesuai dengan tabel *koefisien Cronbach's Alpha* (Guilford, 1956) menunjukkan bahwa 0,64 merupakan dalam rentang reliabilitas sedang berdasarkan tabel interpretasi *koefisien cronbach's alpha*. Dengan demikian koefisien sedang menunjukkan reliabilitas sedang (Retnawati, 2016).

Tabel 2. *Item Reliability Statistics* Instrumen Minat Belajar Siswa

	Mean	If item dropped
		Cronbach's α
S1	3.27	0.651
S2	3.27	0.637
S3	3.39	0.684
S4	2.94	0.672
S5	3.10	0.680
S6	3.37	0.680
S7	3.02	0.677
S8	3.24	0.671
S9	3.52	0.679
S10	2.81	0.669
S11	2.79	0.679
S12	3.31	0.684
S13	2.94	0.681
S14	2.80	0.685
S15	3.19	0.665

Dalam konteks ini, item-rest correlation mengukur sejauh mana setiap item dalam instrumen korelasi dengan total skor instrumen itu sendiri. Hasil korelasi yang (positif) menunjukkan bahwa item tersebut dapat digunakan merefleksikan konsep yang diukur oleh instrumen, sedangkan korelasi rendah (negatif) dapat menunjukkan adanya masalah dalam konstruksi atau formulasi pertanyaan sehingga harus dibuang atau diganti. Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa *item-rest correlation* menunjukkan nilai yang positif semua. *Item-test correlation* pada 15 item soal yang semuanya

memiliki nilai positif dapat memberikan gambaran yang kuat terkait dengan kualitas instrumen pengukuran. Korelasi positif antara setiap item dan total skor tes menunjukkan bahwa semua pertanyaan atau pernyataan secara konsisten mendukung konsep atau kemampuan yang diukur oleh tes tersebut. Hasil yang positif seperti ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa instrumen tes telah dirancang dengan baik dan mampu mengukur konstruksi yang diinginkan secara akurat. Hal ini memberikan keyakinan bahwa setiap item secara efektif menilai aspek yang diinginkan, dan total skor tes mencerminkan dengan baik tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis yang diukur. Dengan demikian, bahwa setelah diuji dengan menggunakan aplikasi JAMOVI menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis menunjukkan kategori reliable.



Gambar 2. Correlations Headmap Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Siswa Correlation Heatmap

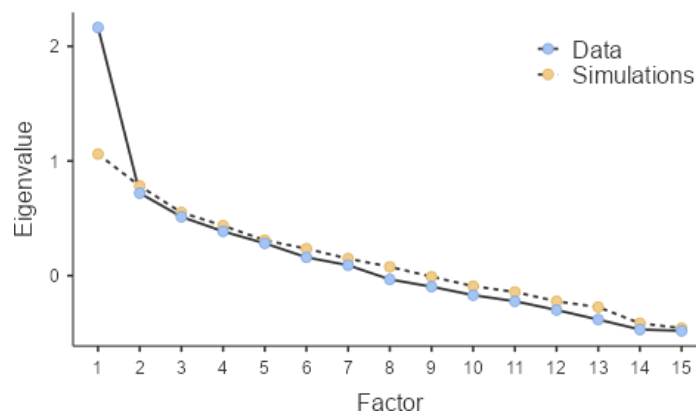
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Analisis Faktor Eksploratori (EFA) untuk menentukan validitas instrumen, Hasil analisis menunjukkan nilai *Bartlett's Test of Sphericity* sebesar $<.001$. Dalam penelitian (Retnawati, 2016) ukuran sampel yang digunakan pada analisis faktor ini telah cukup jika nilai $p < 0,01$

Tabel 3. *Bartlett's Test of Sphericity* Instrumen Minat Belajar Siswa

Bartlett's Test of Sphericity		
χ^2	df	p
200	105	$<.001$

Dalam instrumen terdapat banyak faktor yang dapat diketahui dari *scree-plot* dan nilai Eigen, sehingga diperoleh grafik yang menunjukkan

curaman dan landai (Retnawati, 2016). Berikut analisis *Scree Plot* Instrumen Minat Belajar Siswa:



Gambar 3. *Scree plot* Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Minat Belajar Siswa *Scree Plot*

Mencermati hasil *scree plot* tersebut bahwa terdapat satu curaman, sehingga instrumen angket ini benar dan hanya untuk mengukur minat belajar siswa. Hal ini juga dikuatkan dengan *Eigen Values* yaitu hanya satu faktor yang menonjol nilainya daripada faktor yang lainnya, yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. *Initial Eigenvalues* Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Minat Belajar Siswa

Initial Eigenvalues	
Factor	Eigenvalue
1	2.1634
2	0.7201
3	0.5133
4	0.3862
5	0.2822
6	0.1601
7	0.0911
8	-0.0324
9	-0.0959
10	-0.1697
11	-0.2228
12	-0.2993
13	-0.3829
14	-0.4692
15	-0.4808

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen berupa angket ini valid digunakan untuk mengukur minat belajar siswa yang terbukti secara empiris. Salah satu rumusan masalah dari penelitian ini adalah pengaruh game edukasi *wordwall* pada materi makna sila-sila pancasila terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Mojosari. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka diperlukan penelitian *quasy*

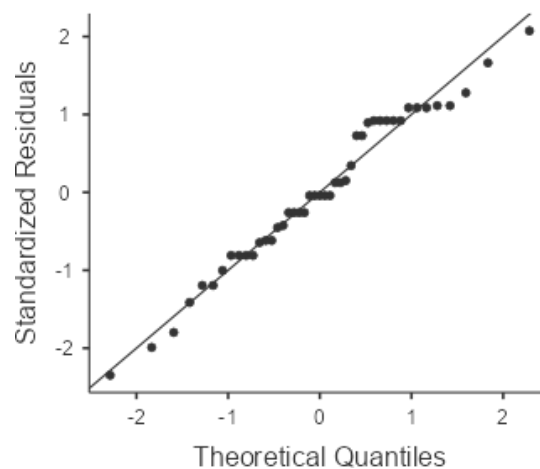
eksperimen dengan melakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa, oleh karena itu diperlukan perhitungan hasil *pretest* dan *posttest*. Test diberikan kepada 45 siswa sekolah dasar dengan pembagian 28 siswa di kelas kontrol (pembelajaran menggunakan model konvensional) dan 17 siswa di kelas eksperimen (pembelajaran dengan game edukasi *wordwall* makna sila-sila Pancasila). Kelas kontrol dilakukan di SD Negeri 1 Mojosari, sedangkan kelas eksperimen dilakukan di SD Negeri 3 Mojosari. Pernyataan yang diberikan ada 15 pernyataan yang sudah valid dan reliabel. Penelitian ini merupakan *pretest-posttest design*, sehingga diperlukan pengukuran untuk data *pretest* dan data *posttest*. Data tentang minat belajar siswa (*pretest-posttest*), diberikan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik dengan menggunakan Jamovi 2.3.28 untuk melihat prasyarat normalitas dan homogenitas.

Tabel 5. Normality Test (Shapiro-Wilk)

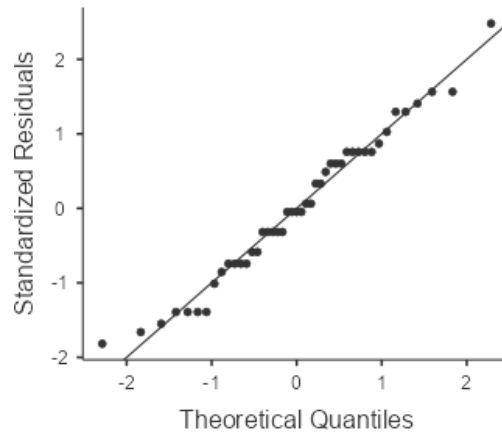
Normality Test (Shapiro-Wilk)		
	W	p
Pretest	0.974	0.407
Posttest	0.978	0.544

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

Tabel menyajikan p-value sebesar 0,407 pada *pretets* dan 0,544 pada *posttest*, lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan H_0 diterima. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality* ditunjukkan pada Gambar menunjukkan sebaran titik normalitas yang berkaitan dengan data yang disajikan, dapat ditunjukkan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 4. Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Pretest



Gambar 5. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Posttest*

Dari gambar 4 dan 5, terlihat titik-titik tersebut mendekati garis sejajar sehingga dapat disimpulkan bahwa error berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

Tabel 6. *Homogeneity of Variances Test (Levene's)*

Homogeneity of Variances Test (Levene's)

	F	df	df2	p
Pretest	0.246	1	43	0.623
Posttest	0.194	1	43	0.661

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of equal variances

Tabel tersebut menunjukkan p-value sebesar 0,623 untuk *pretest* dan 0,661 untuk *posttest*, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki sifat homogen, sehingga hipotesis nol (H_0) dapat diterima. Selanjutnya, uji prasyarat dapat dilakukan dengan menggunakan independent sample t-test.

Tabel 7. *Independent Samples T-Test*

Independent Samples T-Test

		Statistic	df	p
Pretest	Student's t	0.532	43.0	0.597
Posttest	Student's t	-3.963	43.0	< .001

Note. $H_a \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada tes minat belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran menggunakan game edukasi *wordwall* materi sila-sila pancasila dengan siswa yang tidak menggunakan game edukasi *wordwall* sila-sila pancasila. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada tes minat belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran menggunakan game edukasi

wordwall materi sila-sila pancasila dengan siswa yang tidak menggunakan game edukasi *wordwall* sila-sila pancasila. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$.

Berdasarkan hipotesis yang sudah dibuat maka kriteria yang digunakan dalam pengujian dapat dijelaskan sebagai berikut :

H_0 diterima jika $p\text{-value (sig)} > 0,05 (\alpha)$ atau H_0 ditolak jika $p\text{-value (sig)} < 0,05 (\alpha)$ H_a diterima jika $p\text{-value (sig)} < 0,05 (\alpha)$ atau H_a ditolak jika $p\text{-value (sig)} < 0,05 (\alpha)$

Dari tabel 7 terlihat bahwa nilai P sebesar 0,597, oleh karena nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh apapun terhadap minat belajar siswa sekolah dasar dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada saat dilakukan *pretest*. Sedangkan pada saat dilakukan *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan tabel 7 diperoleh $p\text{-value} < 0,001$ yang merupakan memiliki kurang dari ($< 0,05$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan pada tes minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall* makna sila-sila pancasila dengan siswa yang tidak menggunakan game edukasi *wordwall* makna sila-sila pancasila.

Menguraikan bahwa penggunaan game edukasi *wordwall* pada materi makna sila-sila pancasila terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini didukung berdasarkan hasil penelitian yang relevan oleh (Shofiya Launin et al., 2022) yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *game online wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN 1 Sukorame Gandussari Trenggalek. Selain itu pada penelitian (Dotutinggi et al., 2023) juga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti menjadikannya referensi dalam penelitian ini.

Game edukasi *wordwall* adalah aplikasi menarik yang berguna sebagai sumber belajar bagi siswa, dapat berupa media, alat penilaian dan juga menyenangkan bagi siswa. (Shofiya Launin et al., 2022). Aplikasi ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru. Dengan demikian, penggunaan game edukasi *wordwall* ini merupakan salah satu aplikasi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game edukasi *wordwall* pada materi makna sila-sila pancasila. Game edukasi *wordwall* ini mampu membuat siswa semakin tertarik dan meningkatkan minat belajarnya. Hal ini dibuktikan dari analisis data yang membuktikan bahwa nilai $p\text{-value} < 0,001$ yang merupakan memiliki kurang/lebih rendah dari ($< 0,05$) maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Dengan demikian ada

pengaruh yang signifikan pada tes minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukasi *wordwall* makna sila-sila pancasila dengan siswa yang tidak menggunakan game edukasi *wordwall* makna sila-sila pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Elisa Priscillia, Z., Mufidah, E., & Al-Fattah Siman Sekaran Lamongan, S. (2023). Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi “Quizizz.” *Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124.
<https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805.
<http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Inrumen Penelitian. Sorowajan Baru, Yogyakarta.
- Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-up Terhadap Hasil Belajar Sisw Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76.
<https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- 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.vol1.iss3.176>