



Enhancing Learning Motivation with the *Role-Playing* Learning Model Assisted by *Wordwall*

Desi Yesayas¹, Nathalia Yohanna Johannes^{1*}, Elsinora Mahananingtyas¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Pattimura, Indonesia

Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Kec. Tlk. Ambon, Kota Ambon, Maluku

*email: nathaliayjohannes@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42555>

Accepted: May 26, 2025 Approved: June 6, 2025 Published: June 11, 2025

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of the implementation of the Role-Playing learning model assisted by the Wordwall educational game on the learning motivation of grade IV A students at SDN 1 Lateri. The method used is a quasi-experimental design with two groups: the experimental group, which applies the Role-Playing learning model assisted by Wordwall, and the control group, which uses conventional methods. The research subjects consisted of 36 students from grade IV A and IV B at SDN 1 Lateri. The instruments used to measure learning motivation include a questionnaire consisting of 18 valid and reliable statements, as well as an observation sheet. The results show a significant improvement in students' learning motivation in the experimental group after the model was applied, with indicators such as the desire to succeed, recognition in learning, and engaging activities in learning experiencing significant increases. In conclusion, the Role-Playing learning model assisted by Wordwall educational games is proven to be effective in enhancing students' learning motivation. The implications of this study are the importance of using innovative and technology-based learning models to increase student engagement, create a more interesting learning environment, and motivate students to learn more actively and effectively.

Keywords: Innovative learning, learning motivation, primary education, Role-Playing, Wordwall

Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Model Pembelajaran *Role-Playing* Berbantuan *Wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV A SDN 1 Lateri. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *Wordwall*, dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas IV A dan IV B SDN 1 Lateri. Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar adalah angket yang terdiri dari 18 pernyataan valid dan reliabel serta lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa di kelas eksperimen setelah penerapan model tersebut, dengan indikator motivasi seperti keinginan untuk berhasil,

penghargaan dalam belajar, dan kegiatan yang menarik dalam belajar mengalami peningkatan yang signifikan. Kesimpulannya, model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dan memotivasi siswa untuk belajar secara lebih aktif dan efektif.

Kata kunci: Pembelajaran inovatif, pendidikan dasar, motivasi belajar, *Role-Playing*, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, pendidikan sekolah dasar memiliki peranan yang tak kalah penting, karena ini menjadi fondasi awal bagi pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan anak-anak (Alfiansyah et al., 2022; Laelaem et al., 2023; Wachid et al., 2024). Pendidikan di tingkat dasar tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di masa depan (Ansya et al., 2024; Irvani & Hanifah, 2024; Supa'at & Ihsan, 2023). Proses pembelajaran, yang menjadi inti dari pendidikan itu sendiri, melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang terdiri dari elemen-elemen yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun motivasi yang diterima peserta didik (Henukh et al., 2024; Rawzis et al., 2024; Septianti et al., 2023). Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada bagaimana setiap komponen dalam sistem pembelajaran diterapkan secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV A SDN 1 Lateri pada 18 Februari 2025, ditemukan bahwa motivasi belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang belum optimal, di mana sebagian besar masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Oleh karena itu, sangat diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan materi yang diajarkan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan hasil pengembangan kurikulum yang menggabungkan dua mata pelajaran, yakni IPA dan IPS, dalam satu tema pembelajaran (Irvani et al., 2023; Ulfa et al., 2024; Viqri et al., 2024). Integrasi ini memberikan kebebasan bagi guru dan siswa untuk berinovasi, berkreasi, dan belajar secara mandiri, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

Motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Terdapat enam indikator motivasi belajar yang harus diperhatikan, yaitu: 1) keinginan untuk berhasil, 2) dorongan dan kebutuhan untuk belajar, 3) harapan atau cita-cita masa depan, 4) penghargaan dalam belajar, 5) kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 6) lingkungan belajar yang kondusif (Ardila et al., 2023; Sulastri et al., 2024; Suyanti et al., 2021). Untuk meningkatkan motivasi belajar, diperlukan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti

proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar secara aktif dan efektif (Feiyue, 2022; Ma, 2023; Ramzan et al., 2023).

Model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran yang direncanakan, kemudian dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Harefa et al., 2022; Irvani, 2022; Kleppe et al., 2021). Sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dalam pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu model pembelajaran *Role-Playing*. *Role-Playing* merupakan suatu aktivitas atau proses belajar mengajar yang telah dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu (Hadiansah et al., 2021). Selain model pembelajaran, *game* edukasi juga dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu *game* edukasi *Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran atau alat penilaian yang menarik bagi peserta didik (Anisah, 2022; Aprilia et al., 2024; Purwitasari, 2022). *Wordwall* adalah media interaktif yang menyediakan template gratis antara lain kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan lain sebagainya (Pamungkas et al., 2021). *Game* edukasi berbasis *Wordwall* memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran (Belvin et al., 2024; Güngör Deveci, 2024; Qi & Mitchell, 2012).

Model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* yaitu : 1) mengumpulkan informasi; 2) Menentukan dan membagi peran; 3) Persiapan pemeran dan latihan; 4) Menampilkan *Role Playing*; 5) Evaluasi; 6) Diskusi; 7) Menarik kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* yang berbantuan *game* edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya pada kelas IV A SDN 1 Lateri. Peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam bagaimana penerapan model pembelajaran yang inovatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengingat pentingnya penggunaan metode yang variatif dan menarik untuk mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Desain penelitian yang diterapkan adalah desain eksperimen dengan menggunakan dua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional yang meliputi ceramah, diskusi, dan tanya jawab, sementara kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Role-Playing* yang berbantuan *game* edukasi *Wordwall*. Untuk mengukur motivasi belajar peserta didik, kedua kelas akan diberikan *pretest* sebagai ukuran motivasi awal dan *posttest* untuk mengukur motivasi setelah perlakuan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Lateri, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A yang berjumlah 18 siswa dan kelas IV B yang juga berjumlah 18 siswa. Penelitian ini

dilaksanakan pada bulan April dan Mei 2025, untuk memantau perubahan motivasi belajar peserta didik sepanjang durasi tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri dari 18 pernyataan yang sudah valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's alpha* 0,870. Adapun lembar observasi dibuat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam modul ajar. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran yang berlangsung untuk melihat interaksi peserta didik selama pembelajaran.

Dalam hal analisis data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik, antara lain analisis deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji beda rerata, dan uji *N-gain*. Uji validitas dilakukan untuk memastikan apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran, sedangkan uji normalitas dan homogenitas dilakukan untuk memeriksa distribusi data. Selanjutnya, uji beda rerata dengan statistik non parametrik dan perhitungan *N-gain* digunakan untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk mengukur tingkat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan instrumen yang dijelaskan di bagian metode penelitian ditunjukkan pada Tabel 1 berikut. Tabel 1 menggambarkan data hasil penelitian dari instrumen angket motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

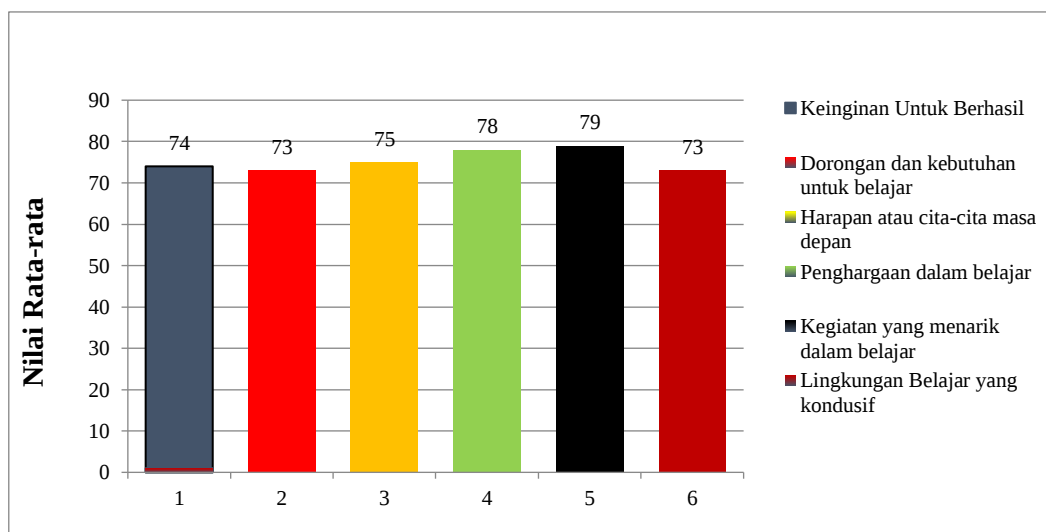
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Varians
<i>Pre Test Eksperimen</i>		58	74	67.67	5.190	26.941
<i>Post Test Ekperimen</i>		73	85	80.50	2.813	7.912
<i>Pre Test Kontrol</i>	18	57	73	66.39	3.867	14.958
<i>Post Test Kontrol</i>		68	81	75.67	3.804	14.471
Valid N (listwise)	18					

Tabel 1 menunjukkan hasil skor angket motivasi belajar siswa dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kedua kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata untuk *pretest* kelas eksperimen adalah 67.67 dengan standar deviasi 5.190 dan varians 26.941. Sedangkan untuk *posttest* kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat menjadi 80.50, dengan standar deviasi yang lebih kecil, yaitu 2.813, dan varians 7.912, menunjukkan bahwa setelah perlakuan, distribusi nilai menjadi lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata yang lebih tinggi.

Pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* adalah 66.39, yang sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen, dengan standar deviasi 3.867 dan varians 14.958. Setelah perlakuan, nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol meningkat menjadi 75.67, namun tetap lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen, dengan standar deviasi 3.804 dan varians 14.471. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan di kelas kontrol, efek dari perlakuan di kelas eksperimen lebih signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan yang lebih kecil di kelas kontrol dapat menunjukkan keterbatasan dalam metode pembelajaran konvensional dibandingkan dengan model pembelajaran berbantuan *game* edukasi yang digunakan di kelas eksperimen.

Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

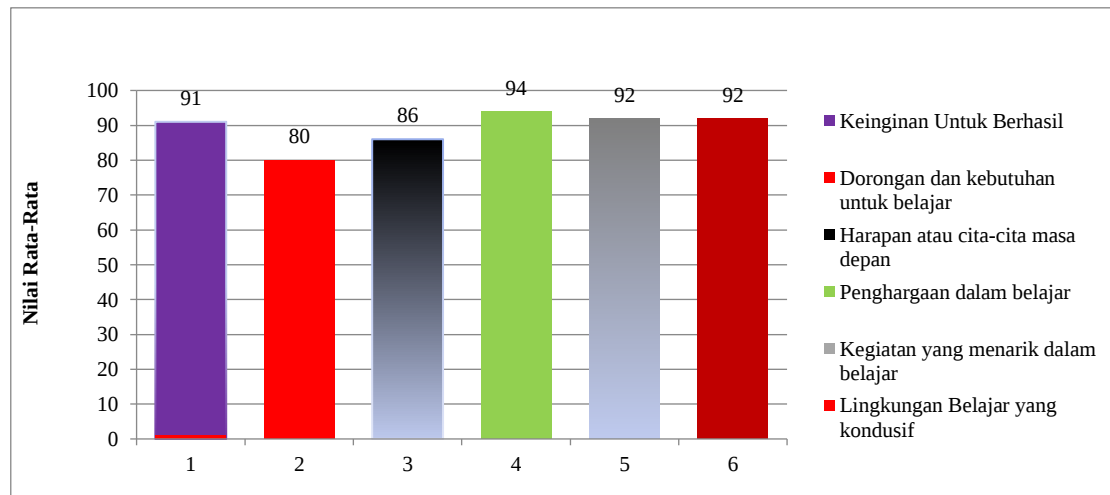
Angket motivasi belajar berisi 18 pernyataan yang terbagi atas 10 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif yang terdiri dari 6 indikator. Hasil analisis angket setiap indikator sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan di Kelas Eksperimen

Grafik yang ditampilkan pada Gambar 1 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum perlakuan di kelas eksperimen. Setiap indikator motivasi belajar dipresentasikan dalam bentuk batang dengan nilai rata-rata yang bervariasi antara 73 hingga 79. Indikator yang memiliki nilai rata-rata tertinggi adalah Penghargaan dalam belajar (nilai rata-rata 79), diikuti oleh Harapan atau cita-cita masa depan (nilai rata-rata 78), yang menunjukkan tingkat motivasi yang cukup baik di kedua aspek tersebut. Sedangkan indikator Kegiatan yang menarik dalam belajar dan Lingkungan belajar yang kondusif menunjukkan hasil yang sedikit lebih rendah, masing-masing dengan nilai rata-rata 74 dan 73. Hal ini menggambarkan bahwa meskipun motivasi belajar siswa cukup baik, ada beberapa aspek yang masih perlu perhatian untuk meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan belajar siswa di kelas.

Adapun hasil angket motivasi siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



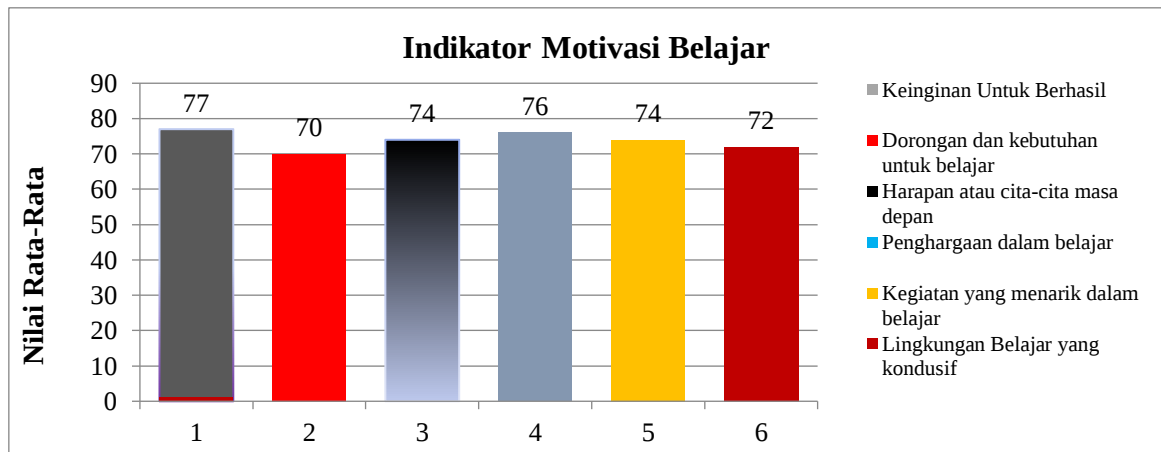
Gambar 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan di Kelas Eksperimen

Grafik pada Gambar 2 menggambarkan hasil angket motivasi belajar siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Dari hasil grafik, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator motivasi belajar dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan. Indikator Keinginan untuk Berhasil menunjukkan nilai rata-rata tertinggi sebesar 91, diikuti oleh Penghargaan dalam belajar dan Lingkungan Belajar yang Kondusif yang masing-masing memiliki nilai rata-rata 92. Indikator lainnya seperti Dorongan dan kebutuhan untuk belajar dan Harapan atau cita-cita masa depan juga mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata 80 dan 86. Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa di hampir semua aspek, menciptakan lingkungan yang lebih mendukung dan menyenangkan untuk belajar.

Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada semua indikator motivasi belajar setelah penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan *game* edukasi *Wordwall*. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata indikator Keinginan untuk Berhasil dan Penghargaan dalam belajar tercatat sebesar 74 dan 79, sementara setelah perlakuan, nilai-nilai ini meningkat menjadi 91 dan 92, yang mencerminkan perubahan positif dalam motivasi belajar siswa. Peningkatan ini sejalan dengan temuan dalam penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Chen & Chang, 2024; Jääskä et al., 2022; Pando Cerra et al., 2022). Selain itu, peningkatan juga terlihat pada indikator Kegiatan yang menarik dalam belajar, yang sebelumnya 74, menjadi 92, menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian lain juga menyatakan bahwa model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Dewaele & Li, 2021; Kwangmuang et al., 2021; Rehman & Fatima, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang variatif, seperti *Role-Playing* berbantuan *Wordwall*, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

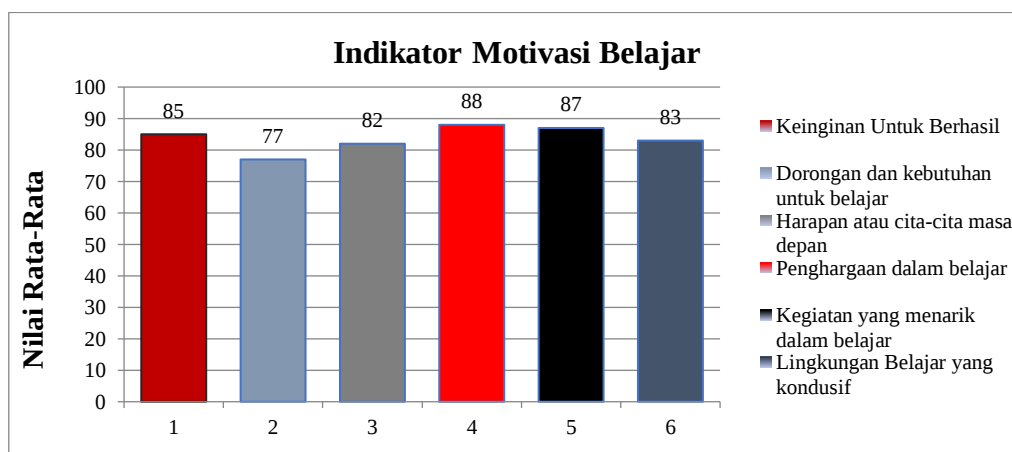
Hasil angket motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebelum melaksanakan pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Perlakuan di Kelas Kontrol

Grafik pada Gambar 3 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran. Berdasarkan grafik, nilai rata-rata untuk setiap indikator motivasi belajar berkisar antara 70 hingga 77. Indikator Keinginan untuk Berhasil memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 77, diikuti oleh indikator Penghargaan dalam belajar dan Dorongan dan kebutuhan untuk belajar, dengan nilai rata-rata masing-masing 76 dan 74. Sementara itu, indikator Kegiatan yang menarik dalam belajar dan Lingkungan belajar yang kondusif menunjukkan nilai yang sedikit lebih rendah, masing-masing 72 dan 70. Hal ini mencerminkan bahwa meskipun motivasi siswa di kelas kontrol masih cukup baik, terdapat beberapa area yang dapat ditingkatkan, terutama terkait dengan minat dan lingkungan belajar yang lebih mendukung.

Hasil angket setelah siswa di kelas kontrol melakukan pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Perlakuan di Kelas Kontrol

Grafik pada Gambar 4 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa di kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran. Dari grafik tersebut, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator motivasi belajar dibandingkan dengan hasil sebelum perlakuan. Indikator Keinginan untuk Berhasil mengalami peningkatan tertinggi, dengan nilai rata-rata mencapai 85,

diikuti oleh Penghargaan dalam belajar yang meningkat menjadi 87. Indikator Dorongan dan kebutuhan untuk belajar dan Harapan atau cita-cita masa depan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, masing-masing dengan nilai rata-rata 77 dan 82. Sementara itu, indikator Kegiatan yang menarik dalam belajar dan Lingkungan belajar yang kondusif masing-masing memperoleh nilai rata-rata 88 dan 93, yang juga menunjukkan perbaikan. Meskipun terdapat peningkatan, nilai-nilai ini tetap menunjukkan bahwa meskipun ada perubahan positif, motivasi belajar siswa di kelas kontrol tetap memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, terutama dalam hal Kegiatan yang menarik dalam belajar.

Hasil angket motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada setiap indikator. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata indikator seperti Keinginan untuk Berhasil dan Penghargaan dalam belajar masing-masing tercatat 77 dan 76 (Gambar 3), namun setelah perlakuan, nilai-nilai ini meningkat secara signifikan menjadi 85 dan 87 (Gambar 4). Peningkatan ini sejalan dengan temuan dalam penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang lebih terstruktur dan terorganisir dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan (Hariri et al., 2021; Marlina et al., 2021). Meskipun demikian, indikator Kegiatan yang menarik dalam belajar dan Lingkungan belajar yang kondusif mengalami peningkatan yang lebih moderat, dari 70 dan 72 menjadi 88 dan 93. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada peningkatan motivasi, masih ada tantangan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang benar-benar menarik dan lingkungan yang kondusif. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa meskipun metode pembelajaran yang baru dapat meningkatkan motivasi siswa, faktor lingkungan dan metode yang lebih menarik perlu diperhatikan lebih lanjut untuk memaksimalkan hasil pembelajaran (Arum & Hanif, 2025; Suhayati & Watini, 2024).

Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 1, terlihat perbedaan hasil antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 67.67, yang kemudian meningkat menjadi 80.50 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest adalah 66.39, yang juga menunjukkan peningkatan pada posttest dengan nilai rata-rata 75.67. Peningkatan yang lebih besar terlihat pada kelas eksperimen, yang menunjukkan dampak positif dari penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi *Wordwall*.

Untuk menguji signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan analisis statistik. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data yang sudah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang bersifat homogen atau heterogen. Hasil menunjukkan bahwa terdapat data yang tidak berdistribusi normal sehingga dilakukan uji non parametrik *Mann-Whitney U* untuk mengetahui perbedaan antara nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *Mann-Whitney U* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji *Mann-Whitney U* untuk Skor Angket Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	38.500
Wilcoxon W	209.500
Z	-3.926
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

Pada Tabel 2, uji statistic *Mann-Whitney U* diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS pada peserta didik kelas IV A SDN 1 Lateri.

Untuk mengetahui dampak perlakuan dilakukan perhitungan nilai *N-gain*. Perhitungan nilai *N-gain* pada kelas eksperimen menghasilkan skor rata-rata 0.3845, yang menunjukkan bahwa tingkat pengaruh dari Model Pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. *N-gain* dihitung untuk mengetahui sejauh mana perubahan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran tersebut. Nilai *N-gain* dihitung berdasarkan selisih antara skor posttest dan pretest yang kemudian dibagi dengan selisih antara skor maksimal dan pretest. Skor *N-gain* yang diperoleh ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan motivasi belajar, dampaknya masih berada pada tingkat moderat, mengindikasikan bahwa meskipun model pembelajaran ini efektif, masih terdapat potensi untuk meningkatkan hasilnya lebih jauh, sebagaimana dijelaskan oleh penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa metode pembelajaran berbantuan media edukasi memiliki dampak yang positif meskipun belum mencapai pengaruh yang sangat tinggi (Juliana et al., 2025; Karnasih et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan game edukasi *Wordwall* dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada kelas IV A SDN 1 Lateri. Penerapan model pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan indikator-indikator motivasi belajar seperti keinginan untuk berhasil, penghargaan dalam belajar, serta kegiatan yang menarik dalam belajar. Peningkatan motivasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dan penggunaan teknologi yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung keterlibatan siswa.

Penggunaan game edukasi seperti *Wordwall* dalam model *Role-Playing* memberikan variasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan siswa yang sering muncul akibat model pembelajaran konvensional. Dengan adanya fitur-fitur interaktif pada *Wordwall* yang dapat memvisualisasikan materi secara lebih menarik, siswa menjadi lebih termotivasi untuk

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif. Implementasi model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa, dikombinasikan dengan teknologi pembelajaran yang menarik, dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Dengan demikian, model *Role-Playing* berbantuan *Wordwall* sangat layak untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Alfiansyah, A. F., Septianti, R. P., Qolbi, W. N., & Irvani, A. I. (2022). Berkembangnya Pemanfaatan E-Learning pada Proses Pembelajaran Fisika di MAN 1 Garut Selama Masa Pandemi. *JURNAL Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(2), 117–124. <https://doi.org/10.52434/JPIF.V2I2.1880>
- Anisah, L. (2022). UTILIZING “WORDWALLS’AS AN ASSESSMENT TOOL FOR INDONESIAN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *English Review: Journal of English Education*, 10(3), 831–842.
- Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). Optimizing Mathematics Learning in Fifth Grades: the Critical Role of Evaluation In Improving Student Achievement and Character. *Progres Pendidikan*, 5(3), 302–311.
- Aprilia, P. K., Mistar, J., Mustofa, M., & Syabilla, Z. F. (2024). “CAN WORD WALL ASSESS STUDENTS’WORDS?”: NURTURING INCLUSIVITY AND ADVANCEMENT IN RURAL SECONDARY EDUCATION. *English Review: Journal of English Education*, 12(1), 167–176.
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7237–7248.
- Arum, D. S., & Hanif, M. (2025). Strategi Pembelajaran dalam Penguatan Motivasi untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 3(1), 37–47.
- Belvin, G. P., Harefa, A. T., Telaumbanua, Y. A., & Zega, R. (2024). The Effect of Interactive Multimedia *Wordwall* on Students’ Vocabulary Learning Outcomes at SMA Negeri 1 Huruna. *Seltics Journal: Scope of English Language Teaching Literature and Linguistics*, 7(2), 200–219.
- Chen, C.-H., & Chang, C.-L. (2024). Effectiveness of AI-assisted game-based learning on science learning outcomes, intrinsic motivation, cognitive load, and learning behavior. *Education and Information Technologies*, 29(14), 18621–18642.
- Dewaele, J.-M., & Li, C. (2021). Teacher enthusiasm and students’ social-behavioral learning engagement: The mediating role of student enjoyment and boredom in Chinese EFL classes. *Language Teaching Research*, 25(6), 922–945.

- Feiyue, Z. (2022). Edutainment methods in the learning process: Quickly, fun and satisfying. *International Journal of Environment, Engineering and Education*, 4(1), 19–26.
- Güngör Deveci, T. (2024). *Investigating the impact of digital online games in Wordwall on English language vocabulary development among high school students*.
- Hadiansah, D., Setiawardani, W., & Sholeh, M. (2021). Digital literacy proficiency of elementary school students in the era of the Industrial Revolution 4.0. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 5(1), 80–87.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389.
- Hariri, H., Karwan, D. H., Haenilah, E. Y., Rini, R., & Suparman, U. (2021). Motivation and Learning Strategies: Student Motivation Affects Student Learning Strategies. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 39–49.
- Henukh, A., Rochintaniawati, D. D., Riandi, R., Setiawan, A., Irvani, A. I., & Aini, R. Q. (2024). Environmental Physics Learning: Implementation and Assessment in Higher Education. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 7(2), 269–279. <https://doi.org/10.37891/kpej.v7i2.613>
- Irvani, A. I. (2022). Merancang Media Pembelajaran Berdasarkan Bagaimana Siswa Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v5i1.205>
- Irvani, A. I., Ainissyifa, H., & Anwar, A. K. (2023). In House Training (IHT) Implementasi Kurikulum Merdeka di Komite Pembelajaran sebagai Komunitas Praktisi Sekolah Penggerak. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.52434/jpm.v2i1.2481>
- Irvani, A. I., & Hanifah, H. S. (2024). Sosialisasi penerapan disiplin positif dalam mewujudkan merdeka belajar di lingkungan sekolah dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 394–403. <https://doi.org/10.52434/jpm.v3i2.4009>
- Jääskä, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3, 100055.
- Juliana, J., Azis, A., & Muchtar, F. Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PAMER Berbantuan Media E-book Pada Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Pare'-Pare'Kabupaten Gowa. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13(1), 99–105.
- Karnasih, A. C., Gandasasmita, S., & Patras, Y. E. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 147–162.
- Kleppe, A., Skrede, O.-J., De Raedt, S., Liestøl, K., Kerr, D. J., & Danielsen, H. E. (2021). Designing deep learning studies in cancer diagnostics. *Nature Reviews Cancer*, 21(3), 199–211.
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in

Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7(6).

Laelaem, Y. A., Ritiau, L., & Johannes, N. Y. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pkn Kelas V Sd Kristen Kalar-Kalar Kecamatan Aru Selatan. *PRIMARY DIDACTIC: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 40–47.

Ma, Y.-C. (2023). Using participatory teaching in hands-on courses: exploring the influence of teaching cases on learning motivation. *Education Sciences*, 13(6), 547.

Marlina, E., Tjahjadi, B., & Ningsih, S. (2021). Factors affecting student performance in e-learning: A case study of higher educational institutions in Indonesia. *The Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(4), 993–1001.

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148.

Pando Cerra, P., Fernández Álvarez, H., Busto Parra, B., & Iglesias Cordera, P. (2022). Effects of using game-based learning to improve the academic performance and motivation in engineering studies. *Journal of Educational Computing Research*, 60(7), 1663–1687.

Purwitasari, P. (2022). *The Effectiveness of Wordwall Application in Improving Students' Vocabulary Mastery*. IAIN Ponorogo.

Qi, S., & Mitchell, R. E. (2012). Large-scale academic achievement testing of deaf and hard-of-hearing students: Past, present, and future. *Journal of deaf studies and deaf education*, 17(1), 1–18.

Ramzan, M., Javaid, Z. K., Kareem, A., & Mobeen, S. (2023). Amplifying classroom enjoyment and cultivating positive learning attitudes among ESL learners. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 11(2), 2236–2246.

Rawzis, K., Irvani, A. I., Elviana, T., Abe, Y., & Chatimah, H. (2024). A Decade of Bibliometrics Exploration on Wind Tunnel as Learning Media in Fluid Mechanics. *Tarbiyah Suska Conference Series*, 3(1), 86–103. <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/TSCS/article/view/3602>

Rehman, R., & Fatima, S. S. (2021). An innovation in Flipped Class Room: A teaching model to facilitate synchronous and asynchronous learning during a pandemic. *Pakistan journal of medical sciences*, 37(1), 131.

Septianti, R. P., Pelani, R. R., Pakosmawati, R., & Irvani, A. I. (2023). ANALISIS ATTENTION RELEVANCE CONFIDENCE SATISFACTION (ARCS) FISIKA SISWA SMA. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 11(01). <https://doi.org/10.24114/INPAFI.V11I01.44246>

Suhayati, Y., & Watini, S. (2024). Implementasi model ASYIK dalam meningkatkan literasi sains dengan memanfaatkan lingkungan sekitar pada anak usia dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 562–578.

Sulastri, H. P., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL FISIKA BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 97–111. <https://doi.org/10.37478/optika.v8i1.3696>

Supa'at, S., & Ihsan, I. (2023). The challenges of elementary education in society 5.0 era. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 3(3), 341–360.

Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328.

Ulfa, S., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 7(1), 51–59. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562>

Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.

Wachid, A., Hidayat, M. S., Satar, M., Mabruroh, F., Shofiyatun, S., Ikham, F., Junaid, U. H., Pajariant, H., Asri, Y. N., & Irvani, A. I. (2024). *Manajemen Pengendalian Mutu Pendidikan*. TOHAR MEDIA.