

Pengaruh Game Edukasi Wordwall Maze Chase Terhadap Minat Belajar IPAS Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Rofiatun Nisa¹, Annisa Nidaur Rohmah²

^{1,2}Universitas Billfath

E-mail : fyanita1214@gmail.com¹ farikhanida93@gmail.com²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan dan pengaruh game edukasi *Wordwall Maze Chase* terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan kelas Eksperimen dan Kontrol. Tempat penelitian ini adalah 10 Madrasah yang ada di Lamongan. Jumlah responden sebanyak 181 kelas eksperimen dan 181 sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan kemenarikan game edukasi wordwall maze chase berada pada kategori sedang sebesar 74.7%. Berdasarkan perbandingan perolehan klasifikasi minat belajar peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan yang kelas kontrol masih pada klasifikasi rendah maka membuktikan bahwa dengan adanya penerapan game edukasi wordwall maze chase dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.021 > 1.662$) maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi *wordwall maze chase* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V mata Pelajaran IPAS. Penerapan game edukasi *wordwall maze chase* menjadikan peserta didik lebih tertarik belajar IPAS, pembelajaran terasa menyenangkan dengan bantuan game edukasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Game Edukasi ; Wordwall ; Minat Belajar; Pembelajaran IPAS.

Abstract

This research aims to analyze and influence of the educational game Wordwall Maze Chase on interest in learning science for class V students at Madrasah Ibtidaiyah in Lamongan Regency. This research is quantitative research with a research design using Experiment and Control classes. The places for this research were 10 Madrasahs in Lamongan. The number of respondents was 181 Experiment classes and 181 Control classes. Data collection methods used questionnaires and observation. Data analysis techniques use descriptive analysis and hypothesis testing. The research results show that the attractiveness of the wordwall maze chase educational game is in the medium category at 74.7%. Based on the comparison of the classification of learning interests of experimental class students who are in the medium category and those in the control class who are still in low classification, it proves that the application of the wordwall maze chase educational game can increase students' interest in learning. Based on the results obtained $t_{count} > t_{table}$ ($6.021 > 1.662$), it can be concluded that the wordwall maze chase educational game has a significant effect on the learning interest of class V students in the science subject. The application of the wordwall maze chase educational game makes students more interested in IPAS learning, learning feels fun with the help of educational games so that it can increase students' interest in learning.

Keywords: Educational Games; Wordwall; Interest to learn; Science Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa dalam menyiapkan bekal yang cukup bagi sumber daya manusia agar menjadi manusia yang berkualitas dan berguna. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kualitas pendidikan di bawah negara-negara lainnya (Anwar et al., 2023). Sesuai dengan data dari *World Population Review*, Negara Indonesia menduduki peringkat ke-54 dari 78 negara lainnya. Untuk itu perlu adanya perbaikan terus menerus dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang paling penting adalah bagaimana guru dalam mengkonsep pembelajaran sehingga menjadi semenarik mungkin agar peserta didik dapat merasa nyaman dan dapat mendapatkan pengetahuan serta pengalaman menarik dalam proses belajar (Jatiputri et al., 2022).

Ketika peserta didik sudah merasa malas dalam belajar dan memilih untuk bermain dari pada belajar, maka peserta didik minat belajarnya akan semakin lama semakin menurun. Hal ini akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Terutama dalam pembelajaran IPAS yang menuntut peserta didik untuk melakukan kegiatan menyelidiki, meneliti dan menganalisis berbagai masalah sosial (Firmansah & Lasmawan, 2023). Guru tidak cukup hanya sekedar menerangkan kepada peserta didik tentang materi dan peserta didik diam mendengarkan. Tentunya peserta didik tidak akan bisa semangat dalam belajar yang mengakibatkan semakin menurunnya minat belajar (Mirna et al., 2023).

Berdasarkan hasil survey pada beberapa sekolah di Kabupaten Lamongan, 83% peserta didik semakin mengalami penurunan minat belajar karena pembelajaran yang dilaksanakan jarak jauh ketika pandemi Covid-19 beberapa yang lalu. Hal ini berimbas pada kegiatan belajar mengajar pasca pandemi. Peserta didik mulai belajar di kelas masing-masing menjadi semakin malas ketika guru mengarahkan peserta didik untuk mulai belajar. Mereka terbiasa bermain di rumah mengakibatkan kebiasaan ini terbawa sampai di sekolah. Peserta didik mayoritas cenderung ketagihan bermain *game* di rumah karena seringnya menggunakan *handphone*. Jika tidak segera diatasi maka guru akan menjadi terabaikan ketika menerangkan dan mengarahkan untuk belajar. Peserta didik lebih memilih untuk bermain dan ramai bersama temannya dari pada mendengarkan guru (Nisa', 2022).

Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan salah satunya adalah kreativitas guru dalam mengajar. Untuk itu, guru harus selalu bisa berinovasi dan kreatif dalam mendesain pembelajaran agar peserta didik mau terus belajar dan tidak merasa bosan (Fauzi, 2022). Dikarenakan usia peserta didik madrasah ibtidaiyah ini senang bermain *game*, untuk itu guru harus pandai mendesain pembelajaran yang menyenangkan dan mengajak peserta didik untuk berkompetisi salah satunya dengan *game* edukasi menggunakan bantuan aplikasi *wordwall*. *Game* edukasi ini merupakan salah satu alternatif permainan yang menyenangkan untuk anak usia SD/MI (Hidayaty et al., 2022). Dengan adanya *game* edukasi ini, peserta didik akan semangat dalam menguasai materi termasuk materi dalam pembelajaran IPAS.

Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang

menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Asnawati et al., 2023). Teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih jika dikaitkan dengan perkembangan zaman. Teknologi dijadikan salah satu inovasi sebagai media pembelajaran (alat bantu mengajar) di bidang pendidikan (Prabowo et al., 2023). Terdapat peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 65 tahun 2013 mengenai teknologi yang terdapat pada ayat 13 yang berisi TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Karena adanya kebijakan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya. Untuk itu *game* edukasi *online* ini bisa diterapkan sebagai salah satu kegiatan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Nurbaeti, 2023).

Game edukasi *wordwall* adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. *Wordwall* merupakan platform digital berbasis *website* yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Nenohai et al., 2022). Dalam penelitian ini menggunakan template permainan *maze chase* yang merupakan model permainan dengan ada rintangan yang harus dilalui peserta didik yaitu menghindari monster agar bisa tetap hidup. Pemain harus berusaha menghindari dan berhasil masuk pada kotak jawaban yang benar dari pertanyaan yang diberikan dengan batas waktu menjadikan game model ini sangat menarik untuk menumbuhkan minat dalam belajar. Karena peserta didik harus dituntut untuk bisa menguasai materi pembelajaran IPAS.

Penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan aplikasi *wordwall* untuk menghindarkan kebosanan dan peserta didik bisa fokus belajar terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Shofiya Launin et al., 2022). Dengan *Wordwall* dirancang untuk membuat *game* edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Pelajaran (Pradani, 2022). Penelitian lain pun membuktikan media game *wordwall* yaitu dapat digunakan sebagai bahan tugas di rumah, meskipun masih ada hambatan seperti kuota internet, dan jaringan internet yang harus stabil (Nasaroh et al., 2022). Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat membuktikan *game* edukasi *Wordwall* sebagai sarana meningkatkan minat belajar peserta didik. Akan tetapi perbedaannya dengan penelitian ini adalah spesifikasi model game yang digunakan dalam aplikasi *Wordwall*. Karena ada banyak sekali model permainan dalam aplikasi tersebut dan penelitian ini menarik untuk diterapkan karena permainan *maze chase* ini menantang peserta didik untuk lebih konsentrasi tidak hanya dalam menjawab pertanyaan yang benar, akan tetapi juga melatih ketelitian dalam menghindari musuh.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kemenarikan game edukasi *wordwall maze chase*, minat belajar peserta didik, serta pengaruh dari game edukasi *wordwall maze chase* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media game edukasi ini peserta didik memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik merasa sedang bermain padahal sedang belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan kelas Eksperimen dan Kontrol (Danar Pramita et al., 2021).. Kedua kelas mendapatkan materi ajar yang sama tetapi dengan media pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen disajikan dengan menggunakan game edukasi *wordwall maze chase*. Sedangkan kelas kontrol tidak mengimplementasikan game edukasi tersebut. Tempat penelitian ini adalah 10 Madrasah yang ada di kecamatan Sekaran, Maduran dan Karanggeneng. Jumlah total responden 182 dan akan dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen sejumlah 91 peserta didik dan kelas kontrol sebesar 91 peserta didik juga. Sedangkan waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah mulai dari bulan Oktober sampai dengan bulan Desember 2023.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan observasi. Kuesioner ini digunakan sebagai cara untuk mencari data mengenai kemenarikan game edukasi *wordwall maze chase* dan minat belajar peserta didik. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tambahan oleh peneliti untuk mengamati pelaksanaan belajar menggunakan game edukasi *wordwall maze chase*. Instrumen dalam observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Observasi

No	Indikator Pengamatan
1	Peserta didik belajar materi IPAS melalui bimbingan guru
2	Peserta didik mendengarkan instruksi dari guru terkait langkah penggunaan <i>game</i> edukasi <i>wordwall maze chase</i>
3	Peserta didik mulai berlomba memainkan <i>game</i> edukasi <i>wordwall maze chase</i>
4	Peserta didik terlihat antusias dalam memainkan <i>game</i> edukasi <i>wordwall maze chase</i>
5	Peserta didik berusaha menjadi juara dengan menjawab dengan benar dan menjadi tercepat

Sedangkan untuk kuesioner kemenarikan *game* edukasi *wordwall maze chase* dan minat belajar adalah dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Instrumen Kemenarikan *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*

No	Indikator
1	Materi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan yang ada dalam soal pada game edukasi
2	Peserta didik mampu belajar mandiri dengan bantuan game edukasi
3	Proses pembelajaran berbantu game edukasi menjadi lebih menarik
4	Mudah dalam mengoperasikan game edukasi
5	Navigasi yang ada dalam game edukasi pembelajaran cukup mudah
6	Ada petunjuk dalam menggunakan game edukasi dan sangat jelas digunakan
7	Penggunaan bahasa dalam game edukasi
8	Gambar dan animasi yang ditampilkan dalam game edukasi

Table 3. Instrumen Minat Belajar

Indikator	Kisi-kisi
Perasaan Senang	Pendapat peserta didik tentang pembelajaran IPAS
	Kesan peserta didik terhadap guru IPAS

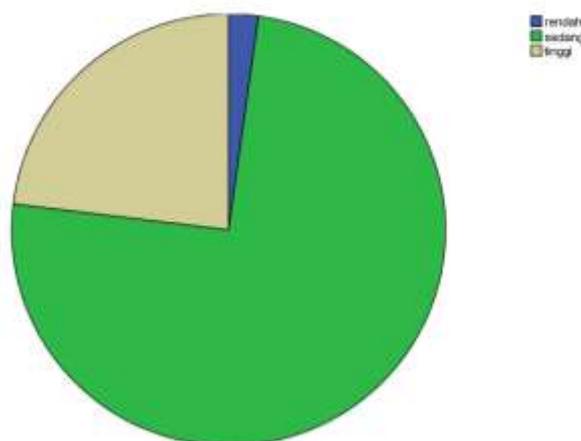
	Perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran IPAS
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPAS Perhatian peserta didik saat diskusi
Ketertarikan	Rasa ingin tahu peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan <i>game edukasi</i> Penerimaan peserta didik saat diberi tugas
Keterlibatan Peserta Didik	Kesadaran tentang belajar Keaktifan peserta didik selama proses belajar

Analisis data dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, analisis diskriptif dan uji hipotesis dengan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemenarikan *Game Edukasi Wordwall Maze Chase* dalam Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V MI di Kabupaten Lamongan

Dari hasil pengisian angket kemenarikan *game edukasi wordwall maze chase* disimpulkan bahwa kemenarikan *game edukasi wordwall maze chase* berada pada kategori sedang sebesar 74.7 % sedangkan 23.1% berada pada kategori tinggi dan 2.2% lainnya berada pada kategori rendah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan yang ada dalam soal pada *game edukasi* yang diterapkan, peserta didik mampu belajar mandiri dengan bantuan *game edukasi*, proses pembelajaran berbantu *game edukasi* menjadi lebih menarik, *game edukasi* yang diterapkan mudah dioperasikan oleh peserta didik, navigasi yang ada dalam *game edukasi* pembelajaran cukup mudah digunakan oleh peserta didik, petunjuk penggunaan dalam menggunakan *game edukasi* cukup jelas, bahasa dalam *game edukasi* yang diterapkan cukup dimengerti peserta didik.



Gambar 1. Prosentase Kemenarikan *Game Edukasi Wordwall Maze Chase*

Disamping data dari angket kemenarikan *game edukasi wordwall maze chase* yang telah diisi peserta didik, juga terdapat data pendukung berupa hasil observasi peneliti dari penerapan *game edukasi wordwall maze chase*. Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam mendengarkan arahan guru untuk belajar materi IPAS pada tema harmoni dalam ekosistem. Setelah selesai belajar materi tersebut peserta didik mendengarkan instruksi dari guru terkait langkah penggunaan *game edukasi wordwall*

maze chase, selanjutnya peserta didik mulai berlomba memainkan *game* edukasi *wordwall maze chase* dengan mengklik link yang telah disediakan oleh peneliti <https://wordwall.net/play/32837/600/471> . setelah selesai masuk pada web *wordwall*, peserta didik harus memasukkan nama lengkap agar guru dapat mengetahui ranking atau perolehan nilai yang didapat oleh peserta didik baru kemudian peserta didik memainkan *game* edukasi tersebut.



Gambar 2. Penerapan *Game* Edukasi *Wordwall Maze Chase*

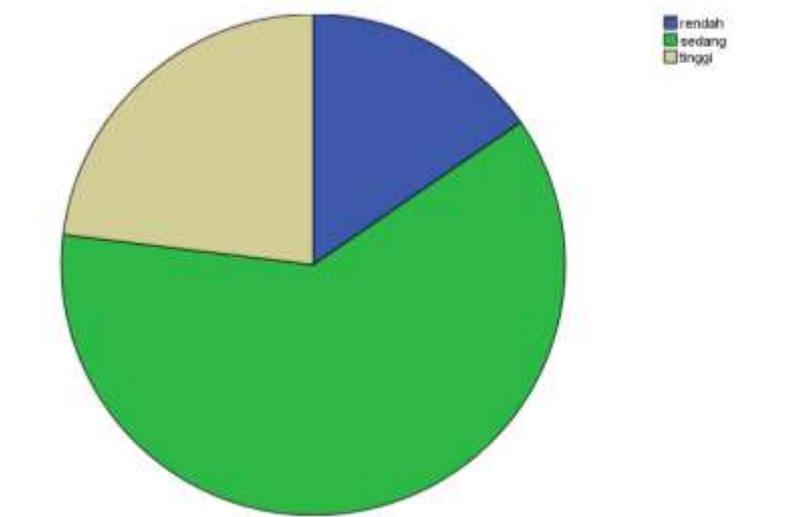
Berdasarkan gambar diatas, terlihat peserta didik antusias mengerjakan *game* edukasi yang diberikan. Mereka berusaha menjadi pemenang dengan menjawab pertanyaan yang ada dalam *game* tersebut. Disamping itu juga mereka harus mampu melalui rintangan yang diberikan yaitu menghindari musuh agar tidak tertangkap dan masuk pada kotak jawaban yang benar. Hal ini membutuhkan konsentrasi peserta didik untuk menjawab menjadikan *game* ini menarik untuk diterapkan peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan. Peserta didik merasa sedang bermain padahal sedang belajar.

Penerapan *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* yang menarik bagi peserta didik dapat menimbulkan suatu kebaruan dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan terbentuk suatu minat baru dalam belajar bagi peserta didik (Silaban & Sukmayadi, 2024). Dengan adanya *game* online *Wordwall* ini menurut (Rosydiyah, 2022) menjadikan sebuah pengalaman yang baru serta sumber belajar yang berbeda bagi peserta didik. Disamping itu juga dapat sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga mereka merasakan sedang bermain bukan mengerjakan soal atau tugas dari guru.

Minat Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V MI di Kabupaten Lamongan

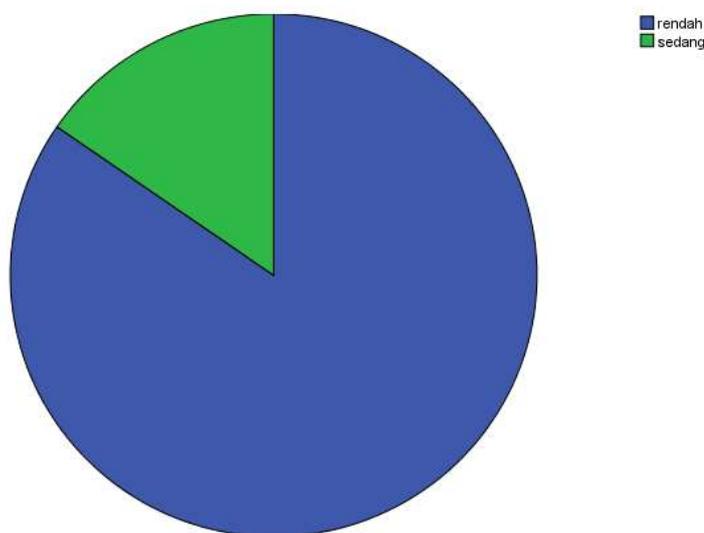
Hasil perolehan data pada kelas eksperimen dalam variable minat belajar sejumlah 91 responden dengan 12 item pernyataan yang harus dijawab dan rentang nilai 1-4 didapatkan bahwa nilai tertinggi 42 dan nilai terendah 25. Berdasarkan nilai tertinggi tersebut maka dapat ditentukan interval nilai masing-masing kelas yang menggambarkan minat belajar yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan hasil perhitungan pada aplikasi SPSS diperoleh bahwa 14 peserta didik minat belajarnya masih pada kategori rendah, 56 peserta didik

lainnya berada pada kateori sedang dan 21 peserta didik minat belajarnya berada pada kategori tinggi. Klasifikasi minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Prosentase Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram prosentase tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar kelas eksperimen yang berada pada kategori rendah sebesar 15.4%, sedangkan pada kategori sedang sebesar 61.5% dan yang berada pada kategori minat belajar tinggi sebesar 23.1%. jadi prosentase terbesar minat belajar peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori sedang sebesar 61.5%.



Gambar 4. Diagram Prosentase Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram prosentase tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar kelas kontrol yang berada pada kategori rendah sebesar 84.6%, sedangkan pada kategori sedang sebesar 15.4% dan yang berada pada kategori minat belajar tinggi sebesar 0%. jadi prosentase terbesar minat belajar peserta didik kelas kontrol berada pada kategori rendah sebesar 84.6%. Berdasarkan perbandingan perolehan klasifikasi minat belajar peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan yang kelas kontrol masih pada klasifikasi rendah maka membuktikan bahwa dengan adanya penerapan game edukasi *wordwall maze*

chase dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan perbandingan yang tidak menerapkan game edukasi *wordwall maze chase* dalam proses pembelajaran yang akhirnya minat belajar peserta didiknya masih rendah.

Dengan adanya bantuan game edukasi *wordwall maze chase* menjadikan peserta didik lebih tertarik belajar IPAS, pembelajaran terasa menyenangkan dengan bantuan game edukasi, peserta didik bersemangat ketika guru mengajarkan pelajaran IPAS, peserta didik menjadi faham yang disampaikan guru, peserta didik mau aktif berdiskusi dengan teman sebayanya, menjadikan peserta didik mau memahami materi pembelajaran dengan baik, tertarik dan mau menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh, mau mempelajari materi sebelum mengerjakan soal, guru memberikan tugas langsung dikerjakan peserta didik tanpa mengeluh, peserta didik mau berlatih soal-soal IPAS tanpa disuruh orang lain, peserta didik lebih semangat dan interaktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar IPAS mulai awal sampai akhir pembelajaran (Anggita et al., 2023).

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan peserta didik dari ketidaktahuan menjadi sebuah pemahaman, dapat menumbuhkan minat dalam belajar dan keingintahuan peserta didik (Akrim, 2022). Guru merupakan pemeran penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didiknya. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang berbentuk beragam dengan berbagai media pembelajaran menarik minat peserta didik (Anwar et al., 2023). Jika peserta didik sudah tumbuh minat belajarnya maka pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan dapat mengaktifkan peserta didik. Dengan adanya bantuan media pembelajaran berbasis *game online*, peserta didik akan timbul ketertarikan karena visual dan interaksi aktif peserta didik dalam memainkan game tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu peserta didik akan terhindar dari rasa jenuh selama proses pembelajaran dan semangat mengikuti hingga selesai. Dapat disimpulkan bahwa pemilihan bantuan media pembelajaran berbasis *game* dari guru dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik baik (Arlina et al., 2023).

Pengaruh dari minat peserta didik terhadap keberhasilan proses pembelajaran sangatlah besar, karena jika guru mengajar dengan monoton, tidak inovatif dan membosankan, maka daya tarik peserta didik terhadap proses belajar akan hilang. (Azzhra et al., 2023). Minat belajar memiliki manfaat untuk memberikan kekuatan dari dalam diri peserta didik mencintai pembelajaran sehingga kegiatan dalam dilaksanakan dengan keadaan senang tanpa tekanan. (Hafidhah et al., 2023). Dengan adanya minat dari dalam diri peserta didik juga dapat 1) menjadikan hasrat peserta didik dalam belajar dapat ditimbulkan; 2) dengan adanya minat belajar dari dalam diri sendiri akan berpengaruh terhadap seringnya peserta didik belajar; dan 3) mengerjakan segala tugas dalam belajar juga akan menjadi lebih semangat (Hariyani & Fitri, 2023). Suksesnya sebuah pembelajaran dapat tergantung dengan minat dalam belajar peserta didik karenanya melalui minat tersebut maka peserta didik dapat bangkit semangat belajar tanpa dipaksakan (Imanisa et al., 2023).

Pengaruh Game Edukasi Wordwall Maze Chase Terhadap Minat Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Lamongan

Pengujian hipotesis ini dilaksanakan untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh

game edukasi *wordwall maze chase* terhadap minat belajar IPAS Peserta didik. Dalam pengujian hipotesis ini menggunakan analisis regresi linear dengan bantuan aplikasi SPSS. Hipotesis yang diujikan pada penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan ada pengaruh positif dan signifikan game edukasi *wordwall maze chase* terhadap minat belajar IPAS Peserta didik kelas V di Kabupaten Lamongan. Uji hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan signifikansi yang diperoleh dengan taraf probabilitas 0.05 dengan pengambilan keputusan jika signifikansi < 0.05 maka H_a diterima. Disamping itu juga dengan cara membandingkan antara t hitung dengan t table, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Dalam pengolahan data dengan menggunakan analisis regresi linear, dilakukan beberapa tahap untuk mencari pengaruh antara variabel independent dan variabel dependent. Melalui pengaruh game edukasi *wordwall maze chase* terhadap minat belajar hasil perhitungan regresi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linier

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.562	3.747		6.021	.000
	GAME_EDUKASI	.509	.147	.345	3.470	.001

a. Dependent Variable: MINAT_BELAJAR

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel diatas, uji t atau t_{hitung} didapatkan sebesar 6.021. Uji t ini dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas yaitu game edukasi *wordwall maze chase* secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis regresi pada tabel diatas diperoleh hasil $t_{hitung} = 6.021$ dan $t_{tabel} = 1.662$ dengan signifikansi 0.00 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.021 > 1.662$) atau bisa juga dengan sig $t < 5\%$ ($0.00 < 0.05$). maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan secara parsial variabel game edukasi *wordwall maze chase* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V mata Pelajaran IPAS. Untuk itu diperlukan adanya beberapa variasi dalam pembelajaran agar peserta didik lebih berminat dan tidak bosan dalam belajar salah satunya dengan menerapkan game edukasi apalagi dengan game edukasi yang dapat dimainkan peserta didik melalui handphonenya salah satunya dengan aplikasi *wordwall* dengan tipe permainan *maze chase*.

Dalam membentuk minat belajar peserta didik harus terlebih dahulu melihat apa saja faktor yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar agar bisa menganalisisnya. Factor yang mempengaruhi minat belajar disamping dari dalam diri sendiri juga bisa faktor dari luar. Menurut (Firmansah & Lasmawan, 2023) faktor dari dalam diri yang mempengaruhi berasal dari fisik, kelelahan dan psikologis diri. Fisik tersebut dari diri manusia sendiri yaitu seputar indra melihat, mendengar dan sebagainya. Faktor lainnya adalah letih baik letih dari pikiran maupun rohaninya. Kemudjian psikologis merupakan faktor dari bakat orang itu sendiri, kepintaran, dewasa dalam berfikir dan bersikap serta kesiapan orang tersebut dalam belajar.

Menurut (Imanisa et al., 2023) faktor dari luar berasal dari kalangan keluarga orang itu sendiri, disamping itu juga tidak kalah pentingnya dari sekolah terutama guru dan teman sekelas sebagai penentu minat peserta didik dalam belajar, disamping itu juga Masyarakat ataupun teman sebaya juga ikut dapat mempengaruhi minat belajar mereka. Untuk itu faktor dari luar ini dapat diusahakan untuk kearah lebih baik agar minat belajar peserta didik juga dapat meningkat lebih baik pula (Jatiputri et al., 2022).

Jika peserta didik telah memiliki minat belajar yang baik, maka peserta didik akan timbul dengan sendirinya rasa aktif dan siap dalam belajar, imbasnya adalah dapat mengembangkan dan menerapkan esensi dalam materi pembelajaran (Novi Audria, 2020). Jika minat dalam diri seseorang telah tumbuh, maka hal ini akan memberikan dampak positif dengan memberikan perhatian terhadap sesuatu dalam jangka waktu yang lama dan konsisten (Nurbaeti, 2023). Karenanya minat jadi faktor penentu juga dalam berhasil tidaknya sebuah pembelajaran. Tugas berat seorang guru dalam membangun minat belajar peserta didik dengan berbagai cara. Salah satunya dengan pembelajaran yang bervariasi, didukung dengan media yang menarik dan digemari peserta didik seperti gamifikasi yaitu aplikasi wordwall maze chase (Wafiqni & Putri, 2021).

Pembelajaran harus menarik dan menyenangkan untuk memastikan bahwa peserta didik tetap termotivasi dan terlibat dalam proses belajar (Irawan, 2022). Salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game online*. *Game online* dalam konteks pendidikan dapat membuat materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi peserta didik (Nisa', 2022). Selain itu, penggunaan *game online* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mereka merasa lebih terlibat dan terhibur saat belajar. Media pembelajaran berbasis *game online* juga dapat membantu mengembangkan berbagai keterampilan, seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan *game online* ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dan bermanfaat bagi perkembangan akademis dan pribadi peserta didik (Najuah et al., 2022).

Salah satu game online tersebut adalah Wordwall. Menurut (Sari & Yarza, 2021) Game online Wordwall adalah platform interaktif yang menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran. Melalui Wordwall, pengguna dapat membuat, berbagi, dan memainkan berbagai jenis permainan seperti kuis, teka-teki silang, dan roda keberuntungan yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Keunggulan utama dari Wordwall adalah kemampuannya untuk mengubah pembelajaran yang konvensional menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Sanjaya et al., 2017). Penelitian yang dilakukan (Swari, 2023) menyatakan bahwa Wordwall juga memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan dan jenis permainan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, menjadikannya alat yang fleksibel dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di era digital.

Game online Wordwall adalah platform yang sangat cocok untuk generasi Z, yang

dikenal akrab dengan teknologi digital dan cenderung mencari pengalaman belajar yang interaktif serta menarik. Dengan Wordwall, siswa dapat mengakses berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, fitur kolaboratif Wordwall memungkinkan siswa untuk berkompetisi atau bekerja sama secara real-time, yang sesuai dengan preferensi Gen Z untuk interaksi sosial digital. Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, karena mereka dapat belajar sambil bermain, yang tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif. (Imanulhaq & Pratowo, 2022).

KESIMPULAN

Kemenerikan game edukasi wordwall maze chase berada pada kategori sedang sebesar 74.7 % dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang diberikan sesuai dengan yang ada dalam soal pada game edukasi yang diterapkan, peserta didik mampu belajar mandiri dengan bantuan game edukasi, proses pembelajaran berbantu game edukasi menjadi lebih menarik, game edukasi yang diterapkan mudah dioperasikan oleh peserta didik. Minat belajar kelas eksperimen yang menerapkan game edukasi wordwall maze chase pada kategori sedang sebesar 61.5%. Berdasarkan hasil perhitungan dibuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.021 > 1.662$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan secara parsial variabel game edukasi wordwall maze chase berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Dampak dari penerapan game edukasi wordwall maze chase menjadikan peserta didik lebih tertarik belajar IPAS, pembelajaran terasa menyenangkan dengan bantuan game edukasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A Rosydiyah, A. A. & N. M. (2022). The Effectiveness of Wordwall Online Games as Technology-Based Learning on Grammar Quality Among Junior High Students. *Journal Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal)*, 5, 27627–27633. <https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/6818/pdf>
- Akrim. (2022). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa). In *pustaka ilmu*.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1). <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anwar, M., Septiani, L. R., & Khayatun, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *ProSandika UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 4(1).
- Arlina, A., Amini, A., Ainun, N., & Maharani, M. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.230>

- Asnawati, Kanedi, I., Utami, F. H., Mirna, & Asmar, S. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital Di Dunia Pendidikan Era 5 . 0. *Dehasen Untuk Negeri*, 2(1).
- Azzhra, S., Khalil, F. F., Johan, T., Fadli, R. G., Alfaja, M. F., & Rahayu, E. T. (2023). Efektivitas Direct Instruction Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Minat Belajar Siswa SMPN 6 Karawang Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Daniar Pramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Widya Gama Press*.
- Dewi, P. (2021). Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Firmansah, F., & Lasmawan, W. (2023). Strategi Guru untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3). <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2236>
- Hafidhah, I. A. K., Sukamto, Purnamasari, I., & Kusniati, S. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SD N Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).
- Hariyani, I. T., & Fitri, N. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1354–1367. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3378>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitiann Ilmu Pendidikan*, 15(2).
- Imanisa, S. H., Fajrin, R., & Ana, R. (2023). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Kedungwaru Tahun Pelajaran 2019/2020. *Wahana Sekolah Dasar*, 31(1).
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1).
- Irawan, A. (2022). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 5(2), 119–131.
- Jatiputri, S. K., Wolor, C. W., & Sariwulan, R. T. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Kompetensi Guru Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Diponegoro 1 Jakarta Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Perkantoran Dan Akuntansi*.
- M Hadi Fauzi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Caxra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA, Vol 2, No(02)*.
- Mirna, Nursalam, & Nawir, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS. *Cendekiawan*, 4(2). <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.273>

- Mailani, Ikrima; dkk. (2024). *Media Pembelajaran*. Sumatera: CV. Afasa Pustaka
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nasaroh, I. M. P., Munawaroh, H., & Pamungkas Stiya Mulyani, S.Pd., M. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas III SD Negeri Sitarharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/20. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 2003–2005.
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Orbital*, 14(2). <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Nisa', R. (2022). Pengaruh Kuis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.30736/atl.v6i1.681>
- Novi Audria. (2020). Strategi Guru Dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa Pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemicovid-19 Di Sekolah Dasar. In *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)* (Vol. 21, Issue 1).
- Nurbaeti, F. (2023). Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 2(3).
- Prabowo, S., Andayani, A., & Hanafi, H. (2023). Literasi Digital dalam Pembelajaran: Perspektif Alumni PGSD. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4322>
- 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). <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rifky, S., Putra, J. M., Ahmad, A. T., Widyanthi, D. G. C., Abdullah, G., Sunardi, S., & Syathroh, I. L. (2024). *Pendidikan Yang Menginspirasi: Mengasah Potensi Individu*. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Sanjaya, R., Ratna Christanti, A., & Satrio Prayogo, M. (2017). Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android. In *PT Elex Media Computindo*.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- 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>
- Silaban, R. G., & Sukmayadi, Y. (2024). *Utilizing Wordwall as a Learning Media Game-Based Traditional Music Instruments* (pp. 302–309). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-100-5_42
- Swari, N. K. T. A. (2023). Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1).

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>