

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 20 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,074, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa diterima, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak.

Secara deskriptif, motivasi belajar siswa pada kedua kelas cenderung berada pada kategori tinggi. Pada kelas eksperimen, sebesar 72% siswa berada pada kategori tinggi, dan 28% pada kategori sedang, serta tidak terdapat siswa dalam kategori rendah. Sementara itu, pada kelas kontrol,

sebesar 92% siswa berada pada kategori tinggi, 4% kategori sedang, dan 4% kategori rendah.

Dengan demikian, meskipun secara deskriptif motivasi belajar siswa tergolong tinggi, penggunaan aplikasi *Wordwall* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil dari penelitian ini.

*Pertama*, bagi guru, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun dalam penelitian ini tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, penggunaan *Wordwall* tetap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

*Kedua*, bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Dengan adanya unsur permainan dalam pembelajaran, siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih santai namun tetap bermakna.

*Ketiga*, bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar. Selain penggunaan media pembelajaran digital, sekolah juga perlu memperhatikan kesiapan sarana dan prasarana pendukung seperti jaringan internet dan fasilitas pembelajaran agar penggunaan media digital dapat berjalan secara optimal.

*Keempat*, penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa merupakan aspek yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, sehingga penggunaan media pembelajaran saja belum tentu memberikan pengaruh yang signifikan tanpa didukung kondisi pembelajaran yang kondusif dan strategi pembelajaran yang tepat.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penggunaannya perlu didukung dengan metode pembelajaran yang bervariasi serta pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti jaringan internet dan ketersediaan listrik yang stabil agar penggunaan media pembelajaran digital dapat berjalan secara optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa karena motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.
4. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih panjang, jumlah sampel yang lebih besar, serta kondisi pembelajaran yang lebih kondusif agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran.

Selain motivasi belajar, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap variabel lain seperti hasil belajar, minat belajar, partisipasi aktif, maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahman, A., & Nugroho, Y. (2022). Gamification-based learning media to improve student motivation in elementary school. *Journal of Educational Research*.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ali, M., Prasetyo, B., & Wulandari, S. (2025). Interactive digital media in civic education learning to enhance student motivation. *Journal of Civic Education Studies*.
- Andeka, W., Darniyanti, Y., Pd, M., & Saputra, A. (n.d.). *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*.
- Annisa Savira, R. G. (n.d.). *Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*.
- Ardiawan, K. N., Sari, M. E., Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., & Hasda, S. (2022). Penelitian kuantitatif. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game melalui aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50–59.
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223–1243.

- Dotutinggi<sup>1</sup>, M., Zees<sup>2</sup>, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 363(2). <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>
- Fadilla, Z., Ketut Ngurah Ardiawan, M., Eka Sari Karimuddin Abdullah, M., Jannah Ummul Aiman, M., & Hasda, S. (n.d.). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Retrieved <http://penerbitzaini.com>
- Febrianti, D. T., & Taufiq, W. (2025a). The *Wordwall*-Based Gamification in Teaching English Vocabulary. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 31–40.
- Febrianti, D. T., & Taufiq, W. (2025b). The *Wordwall*-Based Gamification in Teaching English Vocabulary Informasi Artikel Abstrak Histori Artikel. *Jurnal Metaedukasi*, 7(1). <https://doi.org/10.37058/metaedukasi>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (Acer-J)*. EISSN2600-769X, 5(1), 58–64.
- Hidayat, T., & Lestari, S. (2024). Digital learning media and student engagement in elementary education. *Journal of Education and Learning Technology*.

- Huda, M. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi pada Mata Pelajaran PAI). In *Jurnal Penelitian* (Vol. 11, Number 2).
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 31–41.
- Maulana Hendrawan, G., Nurmarina, D., & Fadjar, M. (n.d.). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(2), 67–80. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i2.292>
- Mika Sari, P., & Naibaho, D. (2023). Strategi dalam Menguasai Pembelajaran PAK. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 2, Number 4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 108–115.
- Sapinatul Bahriah, E., & Abadi, S. M. (2016). *Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Melalui Metode Praktikum*. 1(1).

- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi & motivasi belajar-mengajar*.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2020). *Motivation in Education: Theory, Research and Applications*. Pearson.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2022). *Motivation in education: Theory, research, and practice*. Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Tigor Sitohang dkk. (2024). Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*.
- Uno, H. B. (2023a). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.

- Uno, H. B. (2023b). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Utami, F., Yoga Pradana, A., Bratha Sheftyawan, W., Supriadi, B., Prajabatan Fisika, P., & Universitas Jember, F. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika di SMA 1*.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran* Yogyakarta: Media Abadi, Cet. Ke-10.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024a). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024b). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

