



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORDWALL BERBASIS *GAMIFIKASI* TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS III SD NEGERI SE-BANTARKAWUNG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
WIDIA MAULIDA
40221097**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BUMIAYU
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI SE-BANTARKAWUNG"

yang ditulis oleh:

Nama : Widia Maulida

NIM : 40221097

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dan dapat diajukan ujian skripsi.

Pembimbing Skripsi

Nama Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

 28-08-2025

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP Universitas Peradaban



Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI SE-BANTARKAWUNG**

Oleh

Nama : Widia Maulida
NIM : 40221097
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi pada tanggal 16 bulan September tahun 2025

Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Tim Penguji/Pembimbing Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd. NIDN. 0606098602		2 Oktober 2025
Penguji I Adnan Yusufi, M.Pd.I. NIDN. 0620048601		27 September 2025
Penguji II Muh. Luqman Arifin., Lc., MA NIDN. 0619037801		28 September 2025
Penguji III/Pembimbing Anwar Ardani, M.Pd. NIDN. 0619128901		1 Oktober 2025

Diterima dan disahkan
Pada tanggal. 1... Oktober 2025



Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0606098602



Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Widia Maulida
NIM : 40221097
Jenjang : Strata 1
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *WORDWALL* BERBASIS
GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD
NEGERI SE-BANTARKAWUNG

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 28 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Widia Maulida
NIM. 40221097

MOTTO

fa inna ma ‘al- ‘usri yusrâ

inna ma ‘al- ‘usri yusrâ

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Segala puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya yang telah menyertai perjalanan peneliti menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku sekaligus cinta pertama dan anugerah terindah, Bapak Sukim dan Ibu Sunarti. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti, cinta tanpa batas, kasih sayang tulus, dan pengorbanan besar yang mengiringi setiap langkahku untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah menuntunku hingga sampai di titik ini, mendidikku, membesarkanku, dan memperjuangkan segala hal demi keberhasilanku untuk mendapatkan gelar sarjanaku. Gelar sarjana ini kupersembahkan sebagai bukti dari doa-doa kalian yang tak pernah terputus. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, dan umur panjang agar Ayah dan Ibu dapat menyaksikan setiap keberhasilanku dengan senyum bahagia.
2. Kakak tercinta Leni Amelia. Terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang selalu kau berikan. Engkau bukan hanya seorang kakak, tetapi juga sahabat dalam setiap langkahku. Semoga Allah membalas segala kebaikan dan pengorbananmu dengan kebahagiaan tanpa batas.
3. Keponakan-keponakanku yang sudah kuanggap seperti adik kandung sendiri, Muhammad Rico Prabowo dan Ibrahim Nico Prabowo. Terima kasih telah mewarnai hidupku dengan canda tawa, serta doa tulus. Keceriaan kalian menjadi penyemangatku ketika lelah, dan wajah-wajah mungil kalian menjadi alasan untuk terus berjuang. Semoga kelak kalian tumbuh menjadi anak-anak hebat, cerdas, dan membanggakan keluarga.
4. Seluruh saudara dan keluarga besar. Terima kasih atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu menyertai. Kalian adalah rumah dan tempat berpulangku,

penguat dalam setiap langkah, dan alasan bagiku untuk terus berusaha menjadi lebih baik.

5. Teman seperjuangan, teman-teman sundanese. Terimakasih sudah menemaniku selama masa perkuliahan. Terimakasih sudah menjadi teman, sahabat, dan saudara yang selalu menguatkan. Mengambil banyak peran penting dibalik layar, kebersamai dalam perjuangan dan tidak pernah mengeluh ketika direpotkan. Semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan amin. Dan semoga kita bisa sukses bersama.
6. Teman-teman PGSD 2 angkatan 2021 yang telah menjadi bagian dari perjalanan luar biasa ini, kita pernah merasakan beratnya tugas, gelisahnya menjelang bimbingan, hingga tawa yang tak habis saat saling menguatkan. Terimakasih untuk semangat, kerjasama, candaan dan cerita yang akan selalu menjadi kenangan indah.

Akhir kata, persembahkan ini peneliti dedikasikan dengan penuh cinta dan rasa Syukur kepada Allah SWT dan kepada semua pihak yang telah hadir dalam perjalanan peneliti menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Maulida, Widia. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Se-Bantarkawung. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban, Anwar Ardani, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Wordwall*, Gamifikasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Se-Bantarkawung. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Populasi penelitian terdiri dari 25 siswa kelas III SDN Bantarkawung 03 sebagai kelas eksperimen dan 17 siswa kelas II SDN Bantarkawung 02 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* dan Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Paired Sample T-Test* yang memperoleh nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Selain itu, uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,02 (< 0,05)$ sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 72,72, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD.

ABSTRACT

Maulida, Widia. 2025. The Influence of Using Gamification-Based Wordwall Learning Media on the Motivation and Learning Outcomes of Third Grade Students at State Elementary Schools in Bantarkawung. Elementary School Teacher Education Study Program, Universitas Peradaban, Anwar Ardani, M.Pd.

Keywords: Learning Media Wordwall, Gamification, Learning Motivation, Mathematics Learning Outcomes.

This research aimed to determine the effect of using gamification-based Wordwall learning media on the motivation and learning outcomes of third-grade students of Bantarkawung Elementary Schools. The method used was an experimental method with a nonequivalent control group design. The research population consisted of 25 third-grade students from Bantarkawung 03 Elementary School as the experimental class and 17 second-grade students from Bantarkawung 02 Elementary School as the control class. The experimental class used gamification-based Wordwall learning media, while the control class used conventional learning. The data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The data obtained were analyzed using the Paired Sample T-Test and the Independent Sample T-Test. The results of the study showed that the use of gamification-based Wordwall learning media had a significant positive effect on students' motivation and learning outcomes. This was evidenced by the results of the Paired Sample T-Test, which obtained a sig. value of $0.000 < 0.05$, thus H_0 was rejected and H_1 was accepted, meaning that there was a significant increase in learning motivation in the experimental class. In addition, the Independent Sample T-Test showed a Sig. (2-tailed) value of $0.02 (< 0.05)$, indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. The average posttest score of the experimental class was 72.72, which was higher than that of the control class was 70. This proved that the use of gamification-based Wordwall learning media had a positive impact on the motivation and learning outcomes of Mathematics for third-grade elementary school students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri se-Bantarkawung”*. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga hari perhitungan nanti, semoga Allah SWT mengagungkan perjuangan mereka.

Proses penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban.
3. Anwar Ardani, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Anwar Ardani, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar, baik dan teliti memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis.
5. Riyadi, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Bantarkawung 03 Kec. Bantarkawung Kab. Brebes Jawa Tengah yang telah memberikan izin penelitian.
6. Sungati, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Bantarkawung 02 Kec. Bantarkawung Kab. Brebes Jawa Tengah yang telah memberikan izin penelitian.
7. Eli Yas Tuti, S.Pd. SD. Selaku Wali Kelas II SD Negeri Bantarkawung 03 Kec. Bantarkawung Kab. Brebes Jawa Tengah yang telah meluangkan waktunya dalam membantu selama proses penelitian.
8. Rachmi Nur Dwijayanti, S.Pd. Selaku Wali Kelas II SD Negeri Bantarkawung 02 Kec. Bantarkawung Kab. Brebes Jawa Tengah yang telah meluangkan waktunya dalam membantu selama proses penelitian.

9. Dewan Guru dan Karyawan SD Negeri Bantarkawung Kec. Bantarkawung Kab. Brebes Jawa Tengah yang telah membantu pelaksanaan peneliti hingga selesai.
10. Siswa dan Siswi Kelas III SD Negeri Bantarkawung 03 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Siswa dan Siswi Kelas III SD Negeri Bantarkawung 02 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Seluruh pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT membalas dan merahmati setiap langkah mereka dengan kebaikan. Peneliti mengharapkan berbagai kritik dan saran membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca.

Bumiayu, 23 Agustus 2025

Peneliti,



Widia Maulida

NIM. 40221097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	12

A. Kajian Pustaka.....	12
B. Kajian Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
B. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel	41
D. Variabel Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	46
G. Analisis Instrumen.....	48
H. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Metode Desain.....	41
Tabel 2. Kriteria Tingkat Kesukaran	50
Tabel 3. Hasil Validasi Angket	62
Tabel 4. Reliabilitas Angket	63
Tabel 5. Uji Daya Beda	65
Tabel 6. Reliabilitas Soal.....	66
Tabel 7. Hasil Observasi	67
Tabel 8. Uji Normalitas Pretest Soal	68
Tabel 9. Uji Homogenitas Pretest Soal	69
Tabel 10. Uji Keseimbangan	71
Tabel 11. Uji Normalitas Angket.....	72
Tabel 12. Uji Normalitas Posttest Soal	73
Tabel 13. Uji Homogenitas Posttest Soal	74
Tabel 14. Uji T Paired	75
Tabel 15. Uji Independent Sample T-Test	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	38
Gambar 2. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	181
Gambar 3. Papan Penghargaan / Reward	182
Gambar 4. Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	183
Gambar 5. Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	183
Gambar 6. Mendapatkan Penghargaan/ Reward	184
Gambar 7. Pembelajaran di Kelas Kontrol	184
Gambar 8. Posttest di Kelas Eksperimen	185
Gambar 9. Posttest di Kelas Kontrol.....	185

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian	93
Lampiran 2. Surat Permohonan Pelaksanaan Penelitian.....	94
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	96
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru Kelas III	98
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Kelas III.....	101
Lampiran 6. Kisi-kisi Angket.....	103
Lampiran 7. Instrumen Motivasi Belajar Siswa.....	104
Lampiran 8. Rubrik Penilaian Angket.....	106
Lampiran 9. Alur Tujuan Pembelajaran	107
Lampiran 10. Modul Ajar.....	109
Lampiran 11. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	117
Lampiran 12. Soal Uji Coba.....	118
Lampiran 13. Kunci Jawaban.....	124
Lampiran 14. Rubrik Penilaian Soal	130
Lampiran 15. Validitas Angket.....	131
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Angket.....	135
Lampiran 17. Validasi Soal	136
Lampiran 18. Nilai Hasil Uji Coba Soal	139
Lampiran 19. Hasil Uji Coba Siswa.....	140
Lampiran 20. Nilai Motivasi Belajar Siswa Pretest dan Posttest.....	143
Lampiran 21. Hasil Motivasi Belajar Siswa	144

Lampiran 22. Analisis Hasil Uji Coba	148
Lampiran 23. Soal Pretest dan Posttest	154
Lampiran 24. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	159
Lampiran 25. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	162
Lampiran 26. Uji Normalitas Data Awal dan Data Akhir Angket Motivasi	165
Lampiran 27. Uji Normalitas Data Awal dan Data Akhir Soal	166
Lampiran 28. Uji Homogenitas Data Awal dan Data Akhir.....	168
Lampiran 29. Uji Keseimbangan	169
Lampiran 30. Uji Hipotesis I (Uji T-Paired)	170
Lampiran 31. Uji Hipotesis II (Uji T-Independent)	171
Lampiran 32. Lembar Observasi.....	172
Lampiran 33. Lembar Hasil Observasi	173
Lampiran 34. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	176
Lampiran 35. Lembar Hasil Observasi Motivasi Siswa.....	177
Lampiran 36. Media <i>Wordwall</i>	181
Lampiran 37. Dokumentasi	183
Lampiran 38. Biodata Peneliti	196