

## PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SUKODONO

Topan Makna Juang\*, Junaidi Budi Prihanto

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Surabaya

\*topan.21036@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini tujuannya untuk melihat bagaimana *game* edukasi *Wordwall* memengaruhi motivasi juga hasil belajar peserta didik tentang konsep menjalani hidup sehat melalui konsumsi makanan sehat dan seimbang. Teknik kuantitatif kuasi-eksperimental dan desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest* digunakan. Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Sukodono dengan menggunakan kelas VII-J dengan total 27 peserta didik sebagai kelas eksperimen serta sebanyak 29 peserta didik kelas VII-H sebagai kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian yaitu angket motivasi serta penilaian kognitif. Beberapa uji yang dilakukan yakni uji normalitas, deskriptif, homogenitas, juga uji t digunakan oleh peneliti pada teknik analisis data. Data dianggap homogen dalam uji homogenitas karena nilai  $\text{sig.} > (0,05)$ , dan dalam uji normalitas dianggap berdistribusi normal karena nilai  $\text{sig.} > (0,05)$ . Kesimpulannya, baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol mengalami peningkatan setelah dilakukan uji-t sampel independen. Pada hasil motivasi belajar ada perbedaan secara signifikan yakni nilai signifikansi  $(0,024 < 0,05)$ , artinya nilai motivasi peserta didik mengalami peningkatan sebesar 06,17%. Selanjutnya, pada hasil belajar aspek pengetahuan juga ada perbedaan secara signifikan dengan nilai signifikansi  $(0,001 < 0,05)$ , artinya nilai pengetahuan peserta didik meningkat sebesar 12,4%. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan jika peningkatan lebih besar terdapat pada motivasi dan hasil belajar di kelas eksperimen yang media pembelajarannya berupa *game* edukasi *wordwall*, daripada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional

**Kata kunci:** *wordwall*; motivasi; hasil belajar; pola hidup sehat

### Abstract

This study aims to see how the *Wordwall* educational game affects students' motivation and learning outcomes about the concept of living a healthy life through consuming healthy and balanced food. Quasi-experimental quantitative techniques and *Randomized Control Group Pretest-Posttest* research design were used. The implementation of this research took place at SMP Negeri 1 Sukodono using class VII-J with a total of 27 students as the experimental class and 29 students in class VII-H as the control class. The instruments in the study were motivation questionnaires and cognitive assessments. Several tests conducted, namely normality, descriptive, homogeneity tests, and t-tests were used by researchers in data analysis techniques. The data is considered homogeneous in the homogeneity test because the  $\text{sig.} > (0.05)$ , and in the normality test it is considered normally distributed because the  $\text{sig.} > (0.05)$ . In conclusion, both the experimental class and the control class experienced an increase after the independent sample t-test was conducted. In the results of learning motivation, there was a significant difference, namely the significance value  $(0.024 < 0.05)$ , meaning that the motivation value of students increased by 06.17%. Furthermore, in the learning outcomes of the knowledge aspect, there was also a significant difference with a significance value  $(0.001 < 0.05)$ , meaning that the knowledge value of students increased by 12.4%. Thus, it can be concluded that there is a greater increase in motivation and learning outcomes in the experimental class whose learning media is in the form of a *wordwall* educational game, than in the control class with conventional learning.

**Keywords :** *wordwall*; motivation; learning outcomes; healthy lifestyle

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha suatu individu lakukan secara juga disengaja serta direncanakan guna menciptakan lingkungan juga proses pembelajaran bagi peserta didik agar tidak pasif dalam pengembangan potensinya baik spiritual, kecerdasan, keterampilan, pengendalian diri, kepribadian, juga akhlak yang mulia dimana untuk kebutuhan bangsa, negara, masyarakat, juga dirinya sendiri (BP dkk., 2022). Pendidikan, Jasmani, olahraga dan kesehatan ialah sebuah mata pelajaran dimana diperuntukkan kepada jenjang sekolah, dimana hal tersebut termasuk aktivitas pembelajaran dengan mengutamakan jasmani dan pembinaan gaya hidup sehat pada tumbuh kembang kesehatan jasmani, mental, sosial, juga untuk melaksanakan tujuan olahraga yakni memberikan peningkatan kebugaran jasmani pada peserta didik (Safrizal, 2021).

Tujuan Penjas menanamkan pentingnya aktivitas fisik dan gaya hidup sehat. dijelaskan bahwa ada materi Pendidikan dan promosi Kesehatan dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani. Salah satu materinya adalah terkait dengan gizi. Dengan menerapkan pola hidup sehat perlu juga adanya dukungan dengan memberikan asupan makanan yang bergizi, dengan pemberian tersebut maka nantinya akan menghasilkan dampak yang baik kepada peserta didik dalam menempuh hasil belajar melalui motivasi dengan penggunaan game wordwall. Dengan pemberian makanan bergizi dan seimbang makan nantinya diharapkan agar peserta didik memiliki hasil belajar yang baik dan motivasi semakin menunjang dengan bantuan pengimplementasian dari pola hidup sehat. Pola hidup sehat ialah suatu tindakan untuk menghindari kebiasaan tidak sehat yang dapat membahayakan kesehatan seseorang dan menerapkan kebiasaan sehat untuk membangun hidup sehat (Soenarjo 2002:17).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru olahraga Bapak Alif Ramadhani, S.Pd pada 15 Maret 2024 beliau berasumsi jika peserta didik tidak terlalu aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif, hal ini akan mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan cenderung tidak tertarik. Kondisi ini berakibat pada kesulitan serta menimbulkan penurunan terhadap hasil belajarnya. Wawancara yang ditujukan kepada peserta didik SMP Negeri 1 Sukodono, menurut peserta didik pada pembelajaran olahraga pada pembelajaran olahraga materi “Pola hidup sehat melalui pengonsumsi makanan yang bergizi juga seimbang” mereka hanya diberikan tugas membuat poster kemudian untuk penyampaian materi mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Pada wawancara tersebut penulis memberikan kesimpulan jika motivasi mempunyai urgensi yang sangat berperan dalam pembelajaran PJOK di SMP karena memberikan pengaruh dalam segala aspek penting pada perkembangan peserta didik, tingginya suatu motivasi akan mendorong mereka supaya aktif berpartisipasi dalam kegiatan fisik dan olahraga yang diajarkan di kelas PJOK. Mereka yang termotivasi cenderung lebih antusias untuk mengikuti latihan, permainan, dan kegiatan lainnya, sehingga meningkatkan pengalaman belajar mereka dalam aspek fisik. Selain itu, motivasi juga berhubungan erat dengan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep kesehatan. Peserta didik yang termotivasi lebih cenderung memperhatikan materi yang diajarkan tentang nutrisi, kebugaran fisik, kesehatan mental, dan pentingnya gaya hidup sehat secara keseluruhan. Mereka lebih mungkin menginternalisasi informasi ini serta mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai suatu pembelajaran efektif pada PJOK, penting bagi guru dan sekolah untuk membangun dan mempertahankan motivasi peserta didik melalui pengajaran yang menarik, dukungan yang positif, dan pengakuan atas prestasi mereka dalam aktivitas PJOK.

Hal tersebut akan memberikan peningkatan kinerja peserta didik dalam mata pelajaran tersebut, serta membantu membentuk kebiasaan hidup sehat yang berkelanjutan di masa depan. Sesuatu yang mengakibatkan suatu dorongan ketika belajar atau adanya dorongan yang membuat semangat untuk belajar disebut motivasi belajar. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri seseorang (internal) maupun luar diri seseorang (eksternal) kepada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Terdapat dua macam motivasi, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik, berdasarkan pendapat Uno dalam (Zain Sarnoto & Romli, 2019).

Dengan adanya problematika yang ada di kalangan diatas, maka dampaknya terhadap motivasi juga hasil belajar pada mereka. Dua kata yang menyusun kata “hasil belajar”, yakni belajar dan hasil. Arti ke-2 istilah ini berbeda. Tindakan yang paling mendasar dalam keseluruhan proses persekolahan adalah belajar. Cara siswa memandang kegiatan belajar sebagai siswa menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Belajar mengacu pada “seorang individu yang mengalami perubahan karena melaksanakan kegiatan tertentu”, (Rahman, 2021). Hasil belajar pola hidup sehat yang dimaksud pada materi pola hidup sehat mencakup pemahaman konsep kesehatan yang meliputi hubungan antara olahraga, tidur, dan manajemen stres dengan kesejahteraan fisik dan mental. Seseorang diharapkan

mampu menerapkan rutinitas olahraga yang sesuai, seperti latihan aerobik dan kekuatan, serta mengatur waktu tidur untuk mencapai 7-9 jam per malam. Selain itu, Memilih makanan sehat yang mengandung karbohidrat kompleks, protein berkualitas tinggi, lemak sehat, serat, vitamin, dan mineral sangatlah penting. Makanan olahan dengan kandungannya yang dominan lemak yang tidak baik, gulam, juga garam sebisa mungkin harus dihindari. Keterampilan dalam manajemen stres, seperti meditasi atau aktivitas rekreasi, serta menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan waktu pribadi juga sangat penting dengan kemampuan ini peserta didik diharapkan membuat rencana pola hidup sehat yang benar serta mengimplementasikan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kualitas hidup. Menurut pendapat lain, belajar pada umumnya merupakan perubahan perilaku permanen yang disebabkan oleh pengalaman sebelumnya atau pembelajaran dengan suatu tujuan ataupun terencana (Nurrita, 2018).

Dengan demikian, kesimpulannya ialah jika belajar ialah suatu aktivitas yang terjadi ketika individu berinteraksi dengan objek yang dipelajarinya dalam lingkungan belajar dan memperoleh pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan perilaku. Pada proses pembelajaran, penggunaan media dapat mempengaruhi hasil akhir peserta didik dalam pembelajaran yang sudah diajarkan. Dari proses pengamatan penulis di SMP Negeri 1 Sukodono bahwa media pembelajaran masih kurang dimanfaatkan. Walaupun perkembangan zaman yang sudah makin maju, tapi belum dilaksanakannya media yang kreatif. Para guru di SMP Negeri 1 Sukodono belum bisa menerapkan media pembelajaran yang cukup kreatif.

Mengingat betapa pentingnya suatu mata ajar pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi dan kurangnya pemanfaatan teknologi yang aktif, kreatif dan bermakna di SMP Negeri 1 Sukodono. Guru juga memiliki peran sangat penting untuk pengembangan hasil pembelajaran berkualitas tinggi. Sejauh mana peserta didik termotivasi untuk mencapai hasil pembelajaran berkualitas tinggi secara langsung terkait dengan keberhasilan mencapai tonggak teknologi ini. Salah satu cara agar seorang peserta didik bisa mendapatkan motivasi ini adalah dengan memanfaatkan teknologi, yang cukup berguna di zaman sekarang ini.

Maka terdapat suatu cara agar menumbuhkan minat belajar peserta didik selama pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif juga tepat yakni dengan menggunakan aplikasi “wordwall” karena cukup mudah digunakan dan mengasyikan. Kelebihan dari aplikasi “wordwall” yakni memperkuat daya ingat, pemahaman, serta menumbuhkan minat peserta didik, juga memberikan suasana kelas menjadi lebih hidup dan belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan dan mengasyikan.

## METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini, serta jenis penelitiannya yakni quasi experiment. Quasi experiment atau eksperimen semu yakni eksperimen yang bertujuan dalam mencari pengaruh perlakuan atau intervensi tertentu terhadap suatu hal yang lain dalam keadaan tidak terkendali (Putri, 2023).

Rancangan Randomized Control group pretest-posttest design digunakan pada penelitian dengan subjek ditugaskan secara acak ke dalam kelompok kontrol. Manfaat desain ini adalah melakukan pretest dan posttest untuk memastikan bahwa variasi hasil yang ditimbulkan oleh perlakuan diketahui secara pasti (Maksum, 2018)

Pelaksanaan dari penelitian oleh penulis yakni di SMP Negeri 1 Sukodono, Sidoarjo. yang alamatnya di Jl. Putra Bangsa No.15, Anggaswangi, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, Kode Pos 61258. Populasi pada penelitian ini ialah peserta didik dari kelas VII SMP Negeri 1 Sukodono. Secara keseluruhan ada 11 kelas, dengan setiap kelas 30 siswa, sehingga total 363 siswa Pada penelitian ini sampel diambil 2 kelas menggunakan cluster random sampling dengan jumlah total 60 peserta didik, namun pada saat penelitian dilakukan pada kelas eksperimen terdapat 3 peserta didik yang tidak hadir dalam kelas dan pada kelas kontrol terdapat 1 peserta didik yang tidak hadir dalam kelas.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan instrumen atau alat ukur (Maksum, 2018). Secara umum, ada dua jenis alat pengumpul data: tes dan non-tes. Instrumen penelitian sebelumnya yaitu Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN SEMANAM 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik**

No	Variabel	Indikator Motivasi Belajar	Sub Indikator	No Pernyataan	Butir Positif	Butir Negatif	Jumlah
1	Motivasi Belajar	Tekun menghadapi tugas	Mengerjakan tugas sampai selesai.	1	√		7
			Senang mengerjakan tugas	2	√		

			pada materi pola hidup sehat.				
			Tugas dikerjakan dalam kondisi apapun .	3	√		
			Senang mengerjakan tugas dibuku paket meskipun tidak diperintah.	4	√		
			Tertantang mengerjakan soal sulit	5	√		
			Malas mengerjakan tugas-tugas dalam materi pola hidup sehat	6		√	
			Mengerjakan tugas tergantung kondisi mood	7		√	
2	Motivasi Belajar	Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)	Berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan batas kemampuan.	8	√		7
			Soal sulit tidak membuat berhenti belajar.	9	√		
			Mencari cara agar dapat menyelesaikan tugas	10	√		
			Dalam pelajaran, saat mengalami kesulitan maka mengajukan pertanyaan kepada guru.	11	√		
			Berani meminta pertolongan pada teman guna menjelaskan kembali materi yang belum paham.	12	√		
			Sering putus asa dalam mengerjakan tugas.	13		√	
			Tidak pernah mengajukan pertanyaan kepada guru saat belum memahami materi.	14		√	
3	Motivasi Belajar	Menunjukkan minat	Senang belajar Pada materi pola hidup sehat	15	√		7
			Selalu memperhatikan penjelasan guru.	16	√		
			Mengerjakan tugas dengan <i>Wordwall</i> sangat menarik.	17	√		
			Mencari tahu jawaban dari soal yang belum terpecahkan di kelas.	18	√		
			Tertarik belajar materi pola hidup sehat dengan menggunakan <i>Wordwall</i> .	19	√		
			Penjelasan dari guru tidak disimak.	20		√	
			Tidak menyukai tugas yang sulit dan tidak mengerjakannya.	21		√	

4	Motivasi Belajar	Lebih senang kerja mandiri	Selalu mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri.	22	√		5
			Bersemangat jika diberikan tugas individu.	23	√		
			Tidak suka melihat peserta didik lain mencontek jawabannya.	24	√		
			Selalu mencontek jawaban peserta didik lain.	25		√	
			Pengerjaan secara berkelompok pada tugas – tugas lebih disukai karena tidak perlu memikirkan atau mengerjakan tugas tersebut.	26		√	
5	Motivasi Belajar	Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin terhadap sesuatu).	Berusaha mempertahankan jawaban saat berdiskusi.	27	√		5
			Peserta didik yakin dengan pendapatnya sendiri.	28	√		
			Peserta didik akan menanggapi pendapat yang berbeda.	29	√		
			Malas mempertahankan pendapat.	30		√	
			Tidak menanggapi apabila ada pendapat yang berbeda.	31		√	
<b>Jumlah</b>							<b>31</b>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun pada deskripsi data membahas data-data dari Mean (Rata-rata), Standar Deviasi (SD), dan Variance (s). Data tersebut didapatkan melalui penelitian di SMP Negeri 1 Sukodono kelas VII-J dengan total peserta didik 27 sebagai kelas eksperimen serta sejumlah 29 peserta didik kelas VII-H sebagai kelas kontrol, sehingga didapatkan nilai sebagai

**Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Angket dan Hasil Belajar**

	Variabel	N	Mean	SD	Varian
EKSPERIMEN	Pretest Motivasi	27	83,89	8,724	76,103
	Posttest Motivasi		90,07	6,294	39,610
	Pretest Pengetahuan		56,30	14,715	216,524
	Posttest Pengetahuan		80,74	13,847	191,738
KONTROL	Pretest Motivasi	29	80,93	9,153	83,781
	Posttest Motivasi		85,93	6,974	48,638
	Pretest Pengetahuan		55,52	12,417	154,187
	Posttest Pengetahuan		67,93	13,196	174,138

Berdasarkan tabel 4.1 analisis data menunjukkan bahwa data motivasi pretest kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa mempunyai nilai rata-rata 83,89, standar deviasi 8,724, dan varians 76,103. Nilai rata-rata posttest motivasi sebesar 90,07 dengan standar deviasi sebesar 6,294 dan variansi sebesar 39,610. Nilai rata-rata pada pretest pengetahuan sebesar 56,30, dengan variansi sebesar 216,524 dan standar deviasi sebesar 14,715. Pengetahuan posttest memiliki varian sebesar 191,738, standar deviasi sebesar 13,847, dan rata-rata sebesar 80,74.

Sedangkan pada kelas kontrol data pretest motivasi memiliki rata-rata 80,93 dengan standar deviasi 9,153, varian 83,781. Nilai rata-rata posttest motivasi sebesar 85,93 dengan standar deviasi sebesar 6,974 dan varian sebesar 48,638. Nilai rata-rata pretest pengetahuan adalah 55,52, dengan varian 154 dan 187 serta standar deviasi 12,417. Nilai rata-rata posttest pengetahuan adalah 67,93, dengan varian 174,138 dan standar deviasi 13,196..

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk**

	Variabel	N	Signifikan	Keterangan
EKSPERIMEN	Pretest Motivasi	27	0,083	Normal
	Posttest Motivasi		0,238	Normal

KONTROL	Pretest Pengetahuan		0,214	Normal
	Posttest Pengetahuan		0,055	Normal
	Pretest Motivasi	29	0,494	Normal
	Posttest Motivasi		0,101	Normal
	Pretest Pengetahuan		0,058	Normal
	Posttest Pengetahuan		0,152	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas yang dilakukan dengan menggunakan rumus sampel Shapiro Wilk pada tabel 4.2, data pretes motivasi, posttes motivasi, pretes pengetahuan, dan posttes pengetahuan kelas eksperimen berdistribusi signifikan karena nilai sig. > 0,05, sedangkan data pretes motivasi, posttes motivasi, pretes pengetahuan, dan posttes pengetahuan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai sig. > 0,05.

**Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas**

Variabel	Fhitung	Sig	Keterangan
Pretest Motivasi	0,069	0,794	Homogen
Pretest Pengetahuan	0,819	0,369	Homogen
Posttest Motivasi	0,060	0,808	Homogen
Posttest Pengetahuan	0,094	0,761	Homogen

Uji homogenitas merupakan uji yang dilaksanakan agar dapat mengetahui tingkat kesamaan varian anatar dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis yaitu dengan membandingkan nilai >0,05. Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Kolom sig menunjukkan temuan lebih tinggi dari kriteria sig > 0,05 yang didukung oleh hasil uji homogenitas di atas. Dengan demikian, dapat dikatakan datanya homogen.

**Tabel.4.4 Hasil Uji Paired Sampel T-test kelas eksperimen**

Variabel	N	t	df	P-Value
Pretest-Posttest Motivasi	27	-3,208	26	0,004
Pretest-Posttest Pengetahuan		-7,816	26	0,000

Pengujian Sampel T test (Paired Samples T-test) ialah teknik statistik perhitungan beda guna

membedakan antara dua kelompok atau sampel yang berbeda. Hasil perhitungan t-test adalah sebagai berikut

Kesimpulan yang didapatkan dari data diatas yaitu data tersebut signifikan berdasarkan tabel 4.4 yang menyajikan hasil uji *Paired Sample T-test* dengan nilai sig < 0,05.

*Paired Samples T-Test Pretest Posttest Kelas Kontrol*

**Tabel 5. Hasil Uji Paired Sampel T-test kelas kontrol**

Variabel	N	t	df	P-Value
Pretest-Posttest Motivasi	29	-2,414	28	0,023
Pretest-Posttest Pengetahuan		-5,791	28	0,000

Berdasarkan tabel 4.5 berkaitan dengan hasil uji t-test menggunakan paired sample t-test, menunjukkan hasil nilai sig.<0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut dapat dikatakan signifikan.

*Independent Samples T-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

**Tabel 6. Hasil Uji Independent Samples T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	N	Mean	Sd	t	df	P-Value
Motivasi	5	-	2,393	-	54	0,222
	6	2,95785	24	2,328		
Pengetahuan		-779	3,630	-	54	0,831
				3,545		

Berdasarkan tabel 4.6 berkaitan dengan hasil uji

*Independent Samples T-Test* pada hasil pretest kelas eksperimen juga kelas kontrol pada motivasi menunjukkan hasil tidak signifikan karena hasil pada motivasi nilai sig.>0,05 adalah (0,222>0,05). Pada pengetahuan juga memperoleh hasil yang tidak signifikan karena nilai sig.>0,05 adalah (0,831>0,05).

**Tabel 7. Hasil Uji Independent Samples T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	N	Mean	Sd	t	df	P-Value
Motivasi	5	-4,	1,7798	-	5	0,024
	6	14304	0	2,328	4	
Pengetahuan		-12,810	3,614	-	5	0,001
				3,545	4	

Berdasarkan tabel 4.7 berkaitan dengan hasil uji *Independent Samples T-Test* pada hasil posttest kelas

eksperimen dan kelas kontrol pada motivasi menunjukkan hasil yang dapat dikatakan signifikan karena hasil pada motivasi nilai sig.<0,05 yaitu (0,024<0,05). Pada pengetahuan bisa dikatakan signifikan karena nilai sig.<0,05 yakni (0,001<0,05).

Presentase peningkatan ialah metode yang dilakukan dengan hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk melihat apakah ada kemajuan. Rumus presentase peningkatan yaitu:

$$\frac{(\text{Nilai akhir}-\text{Nilai awal})}{(\text{Nilai awal})} \times 100\%$$

- 1) Presentase Peningkatan Angket Motivasi

$$\frac{(\text{Nilai akhir}-\text{Nilai awal})}{(\text{Nilai awal})} \times 100\%$$

$$\frac{(90,07-83,89)}{83,89} \times 100\%$$

$$= 07,36\%$$

- 2) Presentase Peningkatan Pengetahuan

$$\frac{(\text{Nilai akhir}-\text{Nilai awal})}{(\text{Nilai awal})} \times 100\%$$

$$\frac{(80,74-56,30)}{56,30} \times 100\%$$

$$= 43,41\%$$

- 3) Presentase Peningkatan Angket Motivasi

$$= \frac{\text{Nilai akhir}-\text{Nilai awal}}{\text{Nilai awal}} \times 100\%$$

$$= \frac{85,93-80,93}{80,93} \times 100\%$$

$$= 06,17\%$$

- 4) Presentase Peningkatan Pengetahuan

$$= \frac{\text{Nilai akhir}-\text{Nilai awal}}{\text{Nilai awal}} \times 100\%$$

$$= \frac{67,93-55,52}{55,52} \times 100\%$$

$$= 12,41\%$$

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas dan pengumpulan data di SMP Negeri 1 Sukodono, diperoleh hasil penelitian melalui analisis data dan rumusan masalah mengenai penggunaan game edukasi wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terdapat pengaruh peningkatan dengan menggunakan media game wordwall pada hasil belajar dan motivasi pembelajaran pola hidup sehat dengan mengonsumsi makanan bergizi dan seimbang di SMPN 1 Sukodono.

Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan dengan nilai signifikansi (0,001<0,05) dan persentase peningkatan sebanyak 12,4%. Berbeda dengan komponen motivasi, yakni terdapat perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi (0,024<0,05) dan persentase peningkatan

sebesar 06,17%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa game edukasi wordwall mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar terkait dengan pola hidup sehat dengan mengonsumsi makanan bergizi dan seimbang.

### Saran

Adapun saran yang didasarkan pada kesimpulan diatas diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya bisa menawarkan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif, seperti mengubah permainan dalam PJOK sehingga guru PJOK mempunyai pilihan lain dalam melaksanakan PJOK dan membangkitkan kemauan belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Adapun bagi peserta didik, untuk memahami secara utuh kemampuan dan pengetahuan pembelajaran PJOK, maka harus mampu memahami pembelajaran berkelanjutan sesuai petunjuk yang diberikan oleh guru PJOK dan mempunyai semangat dalam pelajaran PJOK.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan mampu membangun dan mempelajari lebih jauh tentang variasi yang ada dalam pembelajaran dalam pembelajaran PJOK dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Keterampilan Gerak Spesifik dalam Permainan Sepak Bola Kelas X di SMA Antartika Sidoarjo. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Anggreni, dkk. (2021). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Siswa SMKN 1 Denpasar. *Arthaniti Studies*, 2(1), 79–83.
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/download/181/110>.
- Arif, Sukuryadi, & Fatimaturrahmi. (2017). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat. *Jisip*, 1(2), 108–116. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISI/P/article/download/184/175>.
- Avianty, D., & Anantyarta, P. (2020). Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(4), 313–324.

- BP, A., Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/download/7757/4690>.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 03(June), 363–368.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2838/2064>.
- Heri Retnawati. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- 34 , A.K. (2024). Pengembangan Media Interaktif Materi Zaman Praaksara Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Untuk Kelas X Di SMK Ketintang Surabaya. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.  
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.
- Lestari Rahayu, S., Saleh, A. R., & Muchtar. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis GameWordwalluntuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(20), 473–478.
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian dalam Olahraga (2nd ed.). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, A. (2018). Statistik Dalam Olahraga. Dalam Unesa University Press.
- Masni, H. (2018). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, Volume 05.
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
- Pedersen, J. H., Thornquist, E., Natvik, E., & Råheim, M. (2021). Physical education classes—a double-edged sword: a qualitative study of Norwegian high-school students’ experiences. *Physiotherapy Theory and Practice*, 37(12), 1404–1418.  
<https://doi.org/10.1080/09593985.2019.1709232>.
- Putri, A. A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi dengan Teka - Teki Silang terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Jajanan Sehat pada Siswa SDN 148 Gresik.
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas Viii F Mts Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 62–68.  
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i1.1187>.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, November, 289–302.
- Safrizal. (2021). Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Banda Aceh. *Journal Penjaskesrek*, 8(2), 443–451.  
<https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/download/1932/1411>.
- Suparlan, (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Volume 1, Nomor 2*, 79-88  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Susanti, E. M. K. H. S., & Kholisoh, N. (2018). Kontruksi Makna Kualitas Hidup Sehat. *Jurnal Lugas*, 2(1), 3.
- Susilowati, P. S., Rakhmawati, D., & Hartini, T. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Tanjung. 6(2), 250–257.
- Ulya. (2023). Pengaruh Media Tiktok Terhadap Hasil Belajar Dribbling Pada Sepakbola Untuk Kelas X SMA Al Islam Krian. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya).
- Zain Sarnoto, A., & Romli, S. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 55–75.  
<https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.48>.
- Yane, S., Wardhani, R., Saputra, D. S., Jasmani, P. P., Olahraga, P., & Kesehatan, D. (2024). Tingkat Kebugaran Jasmani Pelajar Di SMP Negeri 01 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1).  
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v7i1.14540>