

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
SD 064965 MEDAN TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

SISKA AMELIA
NPM 2202090254



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama Lengkap : Siska Amelia
NPM : 2202090254
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 064965 Medan Timur

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



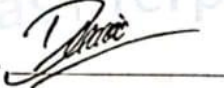

Dra. Hj. Samsuyuranta, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Siska Amelia
NPM : 2202090254
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD 064965 Medan Timur

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Siska Amelia
NPM : 2202090254
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD 064965 Medan Timur

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/2/2026	Masukkan data dari uji semua	
20/2/2026	Masukkan diagram pretest posttest	
5/3/2026	Lintas Skripsi yang lain terkait data	
10/3/2026	Masukkan lampiran hasil siswa	
30/3/2026	buat keterangan gambar dan tabel	
4/4/2026	buat keterangan gambar jadi narasi	
9/4/2026	Acc Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Siska Amelia
NPM : 2202090254
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD 064965 Medan Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD 064965 Medan Timur" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Februari 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,




SISKA AMELIA
NPM. 2202090254

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Siska Amelia. 2202090254. Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 064965 Medan Timur. Skripsi 2026. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN Medan Timur. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan permainan edukatif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur yang berjumlah 25 siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen berjumlah 12 siswa yang diberi perlakuan menggunakan permainan edukatif berbasis *wordwall*, dan kelas kontrol berjumlah 13 siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Kata Kunci : Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya kepada kita semua. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW dengan berkat dan rahmat kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “**Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 064965 Medan Timur**”. Penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan yang penuh tantangan, baik dari segi akademik maupun mental. Namun, dengan kerja keras, kesabaran, serta dukungan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis persembahkan skripsi ini dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua terkasih, Ayahanda **Zulham Efendi** dan Ibunda **Asmidar**. Tanpa doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan mereka, penulis tidak akan mampu sampai pada titik ini. Terima kasih atas segala cinta, kesabaran, dan motivasi yang tiada hentinya.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin memberikan banyak ucapan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Penguji Saya.
7. **Bapak Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Dosen Pembimbing Penulis, yang telah banyak sekali membantu serta membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal ini. Semoga bapak selalu diberikan kesehatan dan kemudahan di setiap langkah.
8. Kepada seluruh **Bapak/Ibu Dosen FKIP UMSU** Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi penulis ilmu pengetahuan.
9. Kepada cinta kasih kakak perempuanku satu-satunya, **Zulia Asiska, A.Md. Pjk.**, dan Adik **Riski Ferdian Efendi**, Terima kasih atas segala Doa, dukungan, pengalaman, dan motivasi. Segala perhatian dan kontribusi yang kalian berikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini.

10. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan khususnya ilfa dan nia yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat kepada penulis dari maba sampai udah ditahap akhir ini yang dengan sabar menemani penulis melewati masa-masa sulit dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Serta tak lupa kepada adik-adikku tercinta visca,cuadd dan elsi terimakasih telah menjadi penghibur bahkan jadi sumber semangat bagi penulis dimasa pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan agar jadi bahan perbaikan. Terima kasih atas segala dukungan dan perhatian.

Medan, Februari 2026

Penulis



Siska Amelia

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1 Permainan Edukatif.....	10
a. Karakteristik Permainan Edukatif.....	11
2.1.2 Permainan Edukatif Berbasis <i>Wordwall</i>	12
a. Pengertian Permainan Edukatif Berbasis <i>Wordwall</i>	12
b. Tujuan Penggunaan Media <i>Wordwall</i>	15
c. Manfaat Media <i>Wordwall</i>	16
d. Jenis-Jenis Permainan <i>Wordwall</i>	17
e. Langkah-Langkah Pembuatan Permainan Edukatif Berbasis <i>Wordwall</i>	21

2.1.3 Motivasi Belajar.....	31
a. Pengertian Motivasi Belajarv Jenis-Jenis Motivasi Belajar...	32
b. Indikator Motivasi Belajar.....	33
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	34
d. Fungsi Motivasi Belajar	34
e. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	35
2.1.4 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	36
a. Pengertian mbelajaran Matematika	36
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	39
c. Prinsip Pembelajaran Matematika.....	39
d. Karakteristik Pembelajaran Matematika.....	40
2.1.5 Materi Lengkap tentang Bangun Datar.....	40
2.1.6 Strategi Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Datar.....	43
2.1.7 Hubungan Permainan Edukatif dengan Motivasi Belajar	44
2.2 Kerangka Konseptual.....	47
2.3 Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	53
3.1 Pendekatan Penelitian.....	53
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	53
3.2.2 Waktu Penelitian.....	53

3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	54
3.3.1	Populasi Penelitian	54
3.3.2	Sampel Penelitian	55
3.4.	Variabel Penelitian.....	55
3.5.	Instrumen penelitian.....	56
3.5	Teknik Analisis Data.....	60
3.5.1	Uji Normalitas.....	60
3.5.2	Uji Homogenitas.....	61
3.5.3	Uji Hipotesis.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Deksripsi Penelitian	58
4.2	Pengujian Analisis Data	59
4.2.1	Uji Normalitas	59
4.2.2	Uji Homogenitas	60
4.2.3	Uji Hipotesis.....	61
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN		66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian waktu penelitian.....	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian motivasi belajar matematika	50
Tabel 3.3 Angket siswa	52
Tabel 3.4 Skala Likert.....	53
Tabel 4.1 Ringkasan hasil uji validitas <i>expert judgement</i>	59
Tabel 4.2 Hasil presentasi kategori motivasi belajar matematika sesudah perlakuan	67
Tabel 4.3 Hasil presentasi kategori motivasi belajar matematika sebelum perlakuan	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Create Activity</i>	24
Gambar 2.2 <i>Setting</i> Konten Permainan	25
Gambar 3.3 Hasil Media yang Siap Digunakan	28
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Kelas Kontrol & Eksperimen.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada peserta didik. Namun, berbagai penelitian dalam tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar cenderung menurun akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Siregar, 2022;). Motivasi belajar yang rendah berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya pemahaman konsep, serta pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Permasalahan ini juga terjadi pada siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur, di mana guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan soal tanpa variasi media pembelajaran yang menarik.

Dalam proses pembelajaran, Guru memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain berfungsi sebagai penyampai dan fasilitator pengetahuan, guru juga berperan sebagai motivator yang mendorong semangat belajar dalam proses pembelajaran. (Siswa & Dasar, 2025) Tingkat motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih tekun, disiplin, dan berusaha dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya rendahnya motivasi dapat menghambat perkembangan akademik dan minat belajar siswa. Dengan demikian, keterlibatan pendidik serta terciptanya lingkungan belajar yang mendukung menjadi faktor krusial dalam membentuk dan meningkatkan motivasi

peserta didik guna mencapai hasil belajar yang maksimal. (Siswa & Dasar, 2025).

Motivasi merupakan elemen krusial yang mendorong individu untuk bertindak dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan, motivasi berkontribusi secara signifikan peningkatan semangat terhadap belajar, ketekunan, serta pencapaian prestasi peserta didik. Peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Semakin besar motivasi yang dimiliki, maka semakin besar pula usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Antusiasme yang tinggi, dan dedikasi yang tak tergoyahkan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Kurangnya motivasi belajar dapat memiliki dampak yang merugikan bagi peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar bagi peserta didik guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. (Hartati, 2025) Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan ketekunan, rasa ingin tahu, serta semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar akan berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. (Asjad, 2024).

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan, menumbuhkan perhatian, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Fadhilah & Prasetyo, 2023). Pada era

digital saat ini, atau juga lebih populer dengan sebutan revolusi industri keempat (*four point zero*) perkembangan teknologi telah membawa dampak yang sangat signifikan termasuk dalam dunia pendidikan.

Sangat diharapkan bahwa kualitas dan keefektifan dalam proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan penggabungan pemanfaatan teknologi digital. Penggunaan media interaktif, aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, dan platform digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa hanyalah beberapa dari kemajuan yang dibawa oleh teknologi digital ke dalam tahap pembelajaran. (Dungga et al., 2023). Pada pembelajaran matematika, permainan edukatif dapat diaplikasikan dalam berbagai bentuk seperti kartu angka, puzzle matematika, permainan papan berhitung, hingga aplikasi digital interaktif. Media tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami konsep bilangan, operasi hitung, geometri, serta pemecahan masalah dengan cara yang menyenangkan. Ketika siswa merasa senang dan tertantang motivasi intrinsik mereka meningkat sehingga proses belajar berlangsung lebih optimal.

Di SDN 064965 Medan Timur, guru dan siswa telah menunjukkan minat terhadap penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika, namun implementasinya masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru mengenai variasi permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta minimnya waktu untuk mengembangkan media tersebut. Sebagai akibatnya, pembelajaran matematika belum memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa kelas III.

Kondisi ini mendorong perlunya dilakukan penelitian terkait pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III di SDN 064965 Medan Timur. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas permainan edukatif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Di SDN 064965 Medan Timur, guru dan siswa telah menunjukkan minat terhadap penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika, namun implementasinya masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru mengenai variasi permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta minimnya waktu untuk mengembangkan media tersebut. Sebagai akibatnya, pembelajaran matematika belum memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa kelas III.

Kondisi ini mendorong perlunya dilakukan penelitian terkait pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III di SDN 064965 Medan Timur. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas permainan edukatif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan strategi pembelajaran. Dengan menggunakan permainan edukatif, diharapkan kedua faktor tersebut dapat terpenuhi sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika.

Permainan edukatif juga memiliki kelebihan dalam membangun kolaborasi, komunikasi, serta keterampilan sosial siswa. Melalui aktivitas

permainan yang dilakukan secara berkelompok siswa dapat saling bekerja sama, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan hubungan yang harmonis antar peserta didik.

Dengan demikian, pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar serta kualitas interaksi siswa di dalam kelas. Situasi ini menjadi landasan penting dalam merumuskan penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur.

Selain itu, tantangan dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar tidak hanya terkait dengan metode yang digunakan, tetapi juga berkaitan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Pada tahap operasional konkret, siswa kelas III SDN membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung, benda konkret, dan situasi yang menyenangkan untuk membantu mereka memahami konsep abstrak dalam matematika). Ketika materi disampaikan secara verbal atau abstrak melalui metode ceramah, siswa cenderung kesulitan menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata mereka. Hal ini turut memperkuat alasan mengapa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis permainan menjadi penting untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 064965 pada 11 Desember 2025, guru telah memiliki laptop dan akses ke proyektor infocus namun

belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar. Sebagian guru masih menganggap bahwa permainan hanya bersifat hiburan dan tidak memiliki kaitan langsung dengan pencapaian kompetensi dasar, sehingga penggunaannya sering diabaikan. Hal ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan melalui wawancara dengan guru, bahwa penggunaan media pembelajaran memerlukan waktu yang cukup banyak. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kejenuhan, karena metode pembelajaran yang masih dominan berpusat buku. Sekolah belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital dan inovatif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Salah satu solusi untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan menggunakan alat bantu mengajar yang menarik. Menurut Lestari & Hutapea (2023) menegaskan bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik justru dapat membantu siswa mencapai kompetensi akademik dengan lebih cepat dan efektif.

Selain itu, rendahnya motivasi belajar matematika seringkali dipengaruhi oleh persepsi siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan adanya elemen bermain, siswa tidak lagi merasa tertekan tetapi justru terdorong untuk mencoba, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara kreatif. Perubahan suasana belajar inilah yang diyakini mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar.

Melihat berbagai kondisi tersebut, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika sangat relevan untuk dikaji lebih lanjut, terutama di SDN 064965 Medan Timur yang masih menghadapi tantangan dalam hal motivasi belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan bukti empiris mengenai

efektivitas permainan edukatif, tetapi juga menjadi rekomendasi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Kurangnya motivasi belajar dapat memiliki dampak yang merugikan bagi peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar bagi peserta didik guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan, menumbuhkan perhatian, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **”Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 064965 Medan Timur.**

Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Antusiasme yang tinggi, dan dedikasi yang tak tergoyahkan untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Kurangnya motivasi belajar dapat memiliki dampak yang merugikan bagi peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar bagi peserta didik guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian pesan, menumbuhkan perhatian, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih ditemukan peserta didik yang kurang termotivasi akibat pembelajaran matematika yang membosankan.
2. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan.
3. Rendahnya kreativitas siswa karena kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru karena masih menggunakan metode ceramah kepada siswa .

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengerjakan soal pada materi bangun datar.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD 064965 Medan Timur Pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar matematika siswa kelas III SD 064965 Medan Timur pada kelas kontrol permainan edukatif?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD 064965 Medan Timur?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pemahaman konsep bangun datar siswa III SDN 064965 Medan Timur pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *wordwall*.

2. Untuk mengetahui pemahaman konsep bangun datar siswa III SDN 064965 Medan Timur pada kelas Kontrol dengan menggunakan permainan *wordwall*
3. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik saat menggunakan Permainan berbasis aplikasi *wordwall* pada mata pembelajaran matematika Materi bangun datar di kelas III SDN 064965 Medan Timur.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Pengembangan ilmu pendidikan penelitian ini dapat memperkaya kajian teori dalam bidang pendidikan dasar, khususnya tentang efektivitas permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar matematika.
- b. Kontribusi bagi teori motivasi belajar penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai hubungan antara permainan edukatif dengan motivasi belajar, sehingga dapat memperkuat teori-teori motivasi belajar yang sudah ada, seperti teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam konteks pembelajaran matematika.
- c. Rujukan penelitian selanjutnya temuan penelitian dapat menjadi dasar atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan atau menerapkan pendekatan serupa pada mata pelajaran dan jenjang sekolah yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan informasi dan alternatif strategi pembelajaran

matematika yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif melalui penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Melalui penerapan permainan edukatif, siswa dapat belajar matematika dengan suasana yang lebih menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan program pembelajaran inovatif, serta dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas rendah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan, memperkaya pengetahuan, serta untuk menambah pengalaman melalui pengamatan langsung sekaligus sebagai sarana bagi calon pendidik untuk mengasah kemampuan dalam upaya meningkatkan kualitas sebagai tenaga pendidik yang profesional.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Permainan Edukatif

a. Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu melalui pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. permainan edukatif merupakan media belajar yang memadukan unsur bermain, interaksi, dan pengembangan kemampuan kognitif maupun afektif sehingga peserta didik belajar melalui kegiatan yang alami dan tidak membebani.

Selain itu, Rahmawati (2023) menyebutkan bahwa permainan edukatif adalah metode pembelajaran yang mendorong siswa membangun konsep melalui eksplorasi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, permainan edukatif bukan hanya alat hiburan tetapi sarana pedagogis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Permainan edukatif adalah permainan atau alat permainan yang sengaja dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yaitu media/sarana yang memungkinkan anak “belajar sambil bermain” dengan tujuan mengembangkan aspek-aspek perkembangan (kognitif, motorik, sosial- emosional) sesuai usia.

Permainan edukatif adalah segala bentuk aktivitas bermain yang dirancang secara khusus dengan memadukan unsur hiburan dan unsur pendidikan, sehingga

sel memberikan kesenangan bagi peserta didik permainan tersebut juga mampu menstimulasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terarah. Permainan edukatif tidak hanya bertujuan menghibur, melainkan juga mengembangkan kompetensi belajar seperti pemecahan masalah, kreativitas, berpikir kritis, kemampuan sosial, dan keterampilan akademik tertentu sesuai tujuan pembelajaran.

Secara lebih luas permainan edukatif dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis aktivitas bermain yang memiliki struktur, aturan, tujuan, serta mekanisme tertentu yang dirancang untuk memperkuat pengalaman belajar siswa. Permainan ini membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Dengan demikian, permainan edukatif menjembatani dunia bermain yang digemari anak dengan kebutuhan belajar yang dituntut sekolah.

Permainan edukatif dapat berbentuk permainan fisik, digital, kartu, teka-teki, permainan kelompok, permainan papan (*board game*), hingga permainan berbasis aplikasi seperti *wordwall*. Selama permainan tersebut mengandung nilai pembelajaran, maka permainan tersebut termasuk kategori permainan edukatif.

Aristoteles berpendapat bahwa edukasi adalah suatu tindakan yang mengajarkan seseorang untuk mencapai tujuan, dengan memanfaatkan kemampuan yang dimilikinya sebagai bagian dari masyarakat.

b. Karakteristik Permainan Edukatif

Permainan edukatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mengandung tujuan pembelajaran permainan dirancang untuk menguasai

konsep tertentu, misalnya operasi bilangan.

- 2) Ada aturan yang jelas sehingga siswa memahami batasan, proses, dan target permainan
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir seperti kreativitas, logika, pemecahan masalah, dan konsentrasi.
- 4) Mendorong partisipasi aktif siswa secara individu maupun kelompok.
- 5) Menyenangkan (*fun learning*) sehingga mengurangi kejenuhan saat belajar.
- 6) Memberikan umpan balik cepat, siswa langsung mengetahui benar-salah atau keberhasilan langkah yang mereka lakukan.

2.1.2 Pengertian Permainan Edukatif Berbasis *Wordwall*

a. Permainan Edukatif Berbasis *Wordwall*

Permainan edukatif berbasis *Wordwall* adalah permainan pembelajaran digital yang dibuat menggunakan platform *Wordwall net.* yang menyediakan berbagai *template* interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, anagram, roda acak, dan teka-teki, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Putra (2021) permainan edukatif adalah media belajar berbasis aktivitas bermain yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman yang menyenangkan.

Menurut Sari & Yuliana (2022), *Wordwall* merupakan *platform* pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat permainan secara cepat dan menarik untuk mendukung pemahaman konsep siswa. Sedangkan menurut Aulia (2023), permainan edukatif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya interaktif, mudah digunakan, serta dapat diakses melalui berbagai

perangkat digital.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa Permainan Edukatif *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis aktivitas bermain yang dirancang secara digital dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep pelajaran melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.

Wordwall merupakan aplikasi atau platform digital yang dirancang untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Platform ini memungkinkan pengguna terutama para pendidik untuk membuat beragam aktivitas dan permainan edukatif yang bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dengan *Wordwall*, materi pembelajaran dapat dihadirkan dalam berbagai format, seperti kuis, teka-teki, roda keberuntungan, dan banyak lagi yang semuanya bersifat interaktif. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. *Wordwall* dapat diakses secara online maupun offline, serta sangat fleksibel untuk disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pendidikan. Aplikasi *wordwall* adalah jenis media yang dapat diakses secara online melalui *wordwall.net*. dalam aplikasi *wordwall* terdapat beberapa bentuk permainan yang sangat menarik, untuk membuat siswa bisa bermain sambil belajar.

Sari (2021) mengatakan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Salah satu keunggulan aplikasi ini adalah beragam template yang dapat dibuat oleh guru. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan

jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *wordwall* ini. Khoriyah (2022) Mengatakan bahwa permainan kuis *Wordwall* akan mencapai hasil optimal ketika didukung oleh media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (*ICT*). Penggunaan teknologi dapat menumbuhkan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan. Aplikasi *Wordwall* adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif dalam format permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwal*. Tidak merasa bosan dan mengalami pengalaman belajar yang menyenangkan. Aplikasi *Wordwall* adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif dalam format permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net*. Dengan tampilan yang menarik dan variatif, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk menjawab berbagai pertanyaan, sehingga mampu memotivasi mereka dalam belajar (Puspitarini, 2023). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah aplikasi interaktif yang mempermudah guru dalam membuat dan menyajikan aktivitas pembelajaran seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya. Aplikasi ini membantu siswa dalam berbagai gaya belajar, memudahkan evaluasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan. *Wordwall* menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Media *Wordwall* adalah platform pembelajaran digital berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif untuk mendukung proses belajar mengajar. *Wordwall* memungkinkan guru membuat kuis interaktif, latihan

soal, maupun aktivitas penguatan materi secara cepat dan mudah.

Menurut Ramadan (2022), *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran digital. Sementara itu, Sari & Putra (2023) menyatakan bahwa *Wordwall* membantu guru menyajikan materi dengan lebih menarik sehingga siswa tidak cepat bosan. Dengan demikian, *Wordwall* dapat diartikan sebagai media pembelajaran digital berbasis game yang dirancang untuk membantu guru menciptakan aktivitas belajar yang variatif dan menyenangkan (Hidayat, 2021).

Dari beberapa penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis game yang interaktif, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran digital. Selain itu, *Wordwall* membantu guru menyajikan materi dengan lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa.

b. Tujuan Penggunaan Media *Wordwall*

Menurut Siregar (2022) Tujuan utama media wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pada media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan kemauan dalam belajar siswa. *Wordwall* membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Serta wordwall menyediakan variasi media pembelajaran penggunaan media digital seperti *Wordwall* membantu proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan inovatif. Media ini juga membantu

pemahaman konsep pembelajaran interaktif mempermudah siswa memahami materi karena terjadi pengalaman belajar langsung yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir cepat pada peserta didik. Dalam Fitur timer pada *Wordwall* melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat saat menjawab soal. (Rahmawati, 2021).

Dari beberapa penjelasan diatas, maka disimpulkan Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih variatif dan inovatif, serta membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah melalui pengalaman belajar yang interaktif. Dengan demikian, *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

c. Manfaat Media *Wordwall*

1) Manfaat Bagi Guru

Menurut Hidayat (2021) media *wordwall* Mudah digunakan karena berbasis template siap pakai dan menghemat waktu pembuatan media serta meningkatkan kreativitas pembelajaran yang fleksibel untuk semua mata pelajaran termasuk Matematika dan dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring (Rahmi, 2021)

Dari penjelasan diatas, maka disimpulkan *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang praktis dan efisien karena mudah digunakan melalui template siap pakai, mampu menghemat waktu guru dalam membuat media pembelajaran, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif. Dengan demikian, *Wordwall* membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, variatif,

dan tidak membosankan bagi siswa.

2) **Manfaat Bagi Siswa**

Menurut Sari & Putra (2023) meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar dan mempermudah pemahaman materi serta melatih kemampuan berpikir cepat untuk memberikan umpan balik langsung (feedback) saat bermain meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Maryani, 2022).

Dari penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa Permainan edukatif Wordwall mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar, mempermudah pemahaman materi, melatih kemampuan berpikir cepat, serta memberikan umpan balik langsung selama proses belajar. Selain itu, *Wordwall* juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

d. Jenis-Jenis Permainan *Wordwall*

Menurut Wardani (2023), *Wordwall* menyediakan lebih dari 30 *template* permainan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran. Media permainan ini merupakan aplikasi interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal latihan. Jenis-jenis yang sering digunakan antara lain:

- 1) *Match Up* (Mencocokkan), *Match Up* adalah jenis permainan *Wordwall* yang mengharuskan siswa menjodohkan dua informasi yang saling berkaitan, seperti soal dengan jawaban, gambar dengan nama, atau istilah dengan pengertiannya. Siswa harus menarik (*drag*) atau mengklik pasangan yang sesuai hingga semua

pasangan benar.

Match Up sering digunakan pada pembelajaran kosakata, matematika dasar, IPA, IPS, maupun Bahasa Indonesia karena dapat membantu siswa memahami hubungan antar konsep secara visual dan interaktif. (Putra,2022)

2) *Anagram* (susun kata) Melatih siswa mengolah kata atau istilah (Rahmawati, 2021). *Anagram* merupakan permainan yang mengharuskan siswa menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Siswa harus berpikir dan memahami struktur kata untuk menemukan jawaban yang tepat. *Anagram* sangat cocok digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan bahasa asing lainnya.

3) *Quiz*

Quiz adalah permainan berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang mengharuskan siswa memilih satu jawaban yang paling benar dari beberapa opsi yang tersedia. Setelah siswa menjawab, sistem *Wordwall* secara otomatis menampilkan skor atau hasilnya. *Quiz* pada *Wordwall* dapat dibuat dengan tampilan menarik dan waktu tertentu sehingga siswa terdorong untuk berpikir cepat dan tepat. Digunakan untuk evaluasi formatif (Utami, 2021).

4) *Random Wheel*

Random Wheel adalah permainan yang menggunakan roda berputar untuk memilih soal atau pertanyaan secara acak. Siswa akan menunggu roda berhenti dan kemudian menjawab pertanyaan yang terpilih. *Random Wheel* sering digunakan dalam pembelajaran kelompok atau permainan kelas. Menghidupkan kelas dengan pertanyaan acak (Sari, 2022).

5) *Maze Chase*

Maze Chase adalah permainan berbentuk petualangan dalam labirin, di mana siswa harus memilih jawaban yang benar untuk bisa melanjutkan permainan dan menghindari rintangan. Manfaat permainan ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih pengambilan keputusan dan membuat pembelajaran terasa seperti bermain game. Melatih siswa berpikir cepat sambil bermain (Aulia, 2022).

6) *Find the Match*

Find the Match adalah permainan yang mengharuskan siswa mencari pasangan kartu yang sesuai dengan membuka kartu satu per satu. Jika kartu cocok, maka kartu akan tetap terbuka. Permainan ini berguna untuk melatih daya ingat visual, mengasah konsentrasi, dan membantu penguatan materi secara menyenangkan.

7) *Group Sort*

Group Sort merupakan permainan yang meminta siswa mengelompokkan beberapa item ke dalam kategori tertentu. Misalnya, mengelompokkan bangun datar berdasarkan jumlah sisi, atau mengelompokkan hewan berdasarkan jenisnya. *Group Sort* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPA, IPS, dan Matematika. Mengklasifikasikan item sesuai kategori (Hidayat, 2021).

8) *Open the Box*

Menumbuhkan rasa penasaran siswa (Rahmi, 2021). *Open the Box* adalah permainan di mana siswa memilih kotak-kotak tertutup yang berisi pertanyaan, tantangan, atau informasi tertentu. Setiap kotak yang dibuka akan menampilkan soal atau perintah yang harus dijawab siswa.

Open the Box sering digunakan untuk membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif.

9) *Missing Word*

Missing Word adalah jenis permainan/latihan pembelajaran di mana beberapa kata dalam sebuah kalimat atau teks sengaja dikosongkan, lalu siswa diminta untuk mengisi kata yang hilang dengan jawaban yang tepat.

10) *Whack-a-Mole*

Whack-a-Mole merupakan permainan interaktif di mana siswa harus memilih jawaban yang benar dengan cepat ketika muncul di layar. Jawaban yang benar harus dipilih sebelum waktu habis. Permainan ini sangat menarik bagi siswa sekolah dasar karena tampilannya yang dinamis.. Permainan cepat untuk meningkatkan fokus (Fitri, 2021).

e. Langkah -Langkah Pembuatan Permainan Edukatif Berbasis *Wordwall*

1) Tahap Persiapan

- a) Tentukan materi yang akan dijadikan permainan (misalnya: operasi hitung, bangun datar, pecahan).
- b) Tentukan jenis permainan yang sesuai (mencocokkan pasangan, kuis pilihan ganda, roda putar, permainan labirin, dll).
- c) Siapkan gambar, soal, dan jawaban yang akan dimasukkan.

2) Langkah Pembuatan di *Wordwall*

- a) Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuka situs resmi *Wordwall* melalui peramban (browser) pada perangkat komputer, laptop, atau ponsel.

- (1) Buka browser (*Google Chrome, Mozilla Firefox*, atau lainnya)
- (2) Ketik alamat situs: *wordwall.net*
- (3) Tekan tombol Enter

Situs *Wordwall* dapat diakses secara gratis dengan fitur terbatas maupun berbayar untuk fitur yang lebih lengkap. Setelah itu login menggunakan akun Google atau akun *Wordwall*.

b) Membuat Akun *Wordwall*

Agar dapat membuat dan menyimpan permainan, pengguna diwajibkan memiliki akun *Wordwall*. Langkah-langkah membuat akun:

- (1) Klik tombol *Sign Up* atau Daftar
- (2) Pilih metode pendaftaran (menggunakan *email*, Google, atau Microsoft)
- (3) Isi data yang diminta, seperti:
 - (a) Nama
 - (b) Alamat *email*
 - (c) Kata sandi
- (4) Klik *Create Account* atau Buat Akun
- (5) Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung masuk (*login*) ke *dashboard Wordwall*.

c) *Login ke Akun Wordwall*

Setelah memiliki akun, langkah selanjutnya adalah masuk ke sistem *Wordwall*.

- (1) Klik *Log In*
- (2) Masukkan *email* dan kata sandi
- (3) Klik *Masuk*

Setelah berhasil *login*, pengguna akan diarahkan ke halaman utama atau *dashboard Wordwall*.

d) *Memilih Menu Create Activity*

Pada *dashboard Wordwall*, langkah berikutnya adalah mulai membuat permainan.

- (1) Klik tombol *Create Activity*
- (2) Tombol ini biasanya terletak di bagian atas halaman menu ini berfungsi untuk memulai pembuatan aktivitas atau permainan pembelajaran baru.

e) *Memilih Jenis Permainan*

Wordwall menyediakan berbagai *template* permainan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran. Beberapa jenis permainan yang tersedia antara lain:

- (1) *Match Up*
- (2) *Quiz*
- (3) *Group Sort*
- (4) *Random Wheel*

(5) *Anagram*

(6) *Open the Box*

(7) *True or False*

(8) *Whack-a-Mole*

(9) *Maze Chase*

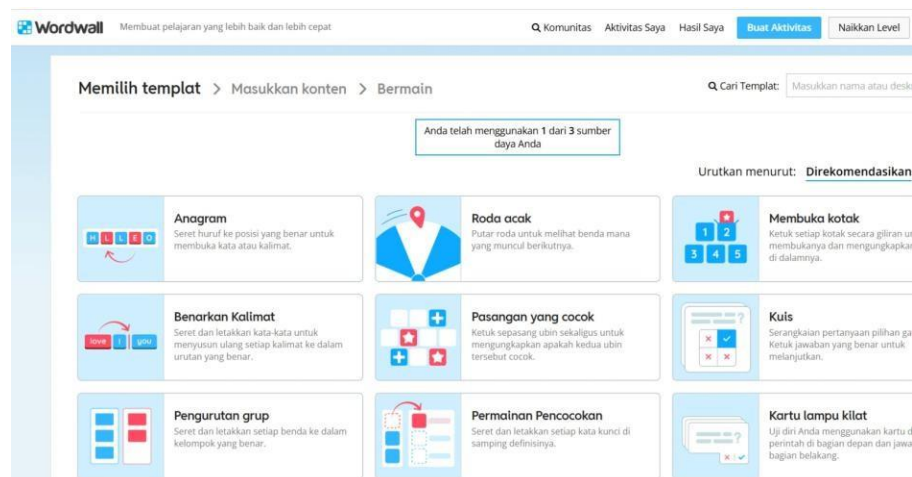
(10) *Crossword*

Pengguna memilih jenis permainan dengan cara:

- 1) Klik salah satu *template* permainan
- 2) Sistem akan menampilkan halaman pengeditan sesuai jenis permainan yang dipilih

Pemilihan jenis permainan sebaiknya disesuaikan dengan:

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Karakteristik siswa
- 3) Materi yang diajarkan



Gambar 2.1 Tampilan *Create Activity*

f) Mengisi Judul dan Deskripsi Aktivitas

Setelah memilih jenis permainan, pengguna diminta mengisi informasi dasar.

Langkah-langkahnya:

- (1) Isi judul aktivitas sesuai materi pembelajaran
- (2) Tambahkan deskripsi singkat (opsional) untuk menjelaskan tujuan permainan. Judul dan deskripsi ini memudahkan guru dan siswa

Gambar 2.2 *Seting* Konten Permainan

g) Masukkan Materi atau soal

Pada tahap ini, pengguna mulai memasukkan konten pembelajaran.

- (1) Masukkan pertanyaan, pernyataan, atau kata sesuai jenis permainan
- (2) Masukkan jawaban yang benar
- (3) Tambahkan opsi jawaban (jika diperlukan) *Wordwall* memungkinkan pengguna untuk:
 - (4) Menambahkan gambar
 - (5) Menggunakan audio

(6) Mengatur jumlah soal

Tahap ini merupakan inti dari pembuatan *Wordwall* karena berisi materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa.

h) Mengatur Peraturan Permainan

Setelah soal dimasukkan, pengguna dapat mengatur berbagai pengaturan permainan.

Beberapa pengaturan yang tersedia antara lain:

- (1) Waktu pengerjaan
- (2) Pengacakan soal
- (3) Tampilan skor
- (4) Mode individu atau kelompok

Pengaturan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran daring.

i) Menyimpan Aktivitas

Jika seluruh pengaturan telah selesai, langkah selanjutnya adalah menyimpan permainan.

- (1) Klik tombol *Done* atau *Save*
- (2) Aktivitas akan otomatis tersimpan di akun *Wordwall* pengguna. Permainan yang sudah disimpan dapat digunakan kembali kapan saja.

j) Mengubah *Template* Permainan (Opsional)

Salah satu keunggulan *Wordwall* adalah satu set soal dapat diubah ke jenis permainan lain.

- (1) Klik menu *Switch Template*
- (2) Pilih jenis permainan yang diinginkan
- (3) Sistem akan otomatis menyesuaikan soal dengan *template* baru
Fitur ini sangat membantu guru untuk variasi pembelajaran tanpa harus membuat ulang soal.

k) Membagikan *Wordwall* kepada Siswa

Setelah permainan siap, guru dapat membagikannya kepada siswa.

Cara membagikan *Wordwall*:

- (1) Klik tombol *Share*
- (2) Salin tautan (link) permainan
- (3) Bagikan melalui WhatsApp, Google *Classroom*, atau *platform* pembelajaran lainnya

Siswa dapat mengakses *Wordwall* melalui perangkat masing-masing tanpa perlu.

l) Melihat Hasil Evaluasi

Wordwall menyediakan fitur untuk melihat hasil pengerjaan siswa.

- Guru dapat melihat skor
- Waktu pengerjaan
- Jumlah jawaban benar dan salah
- Data ini dapat digunakan sebagai:
- Bahan evaluasi pembelajaran
- Penilaian formatif



Gambar 3.3 Hasil media yang siap digunakan

f. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1) Kelebihan *Wordwall*

a) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Wordwall menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif yang menarik secara visual dan dinamis. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar, karena kegiatan belajar terasa seperti bermain.

b) Mudah Digunakan oleh Guru dan Siswa

Wordwall memiliki antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna (*user friendly*), sehingga guru tidak memerlukan keterampilan teknologi yang tinggi untuk membuat media pembelajaran. Siswa pun dapat mengakses permainan dengan mudah melalui tautan tanpa harus membuat akun.

c) Menyediakan Beragam Template Permainan

Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan, roda acak, teka-teki silang, dan lain-lain.

Keberagaman *template* ini memungkinkan guru menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang diajarkan.

d) Mendukung Pembelajaran Daring dan Luring

Wordwall dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Permainan dapat diakses secara online melalui perangkat digital, dan hasilnya dapat dijadikan bahan evaluasi pembelajaran, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

e) Membantu Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Wordwall menyediakan fitur penilaian otomatis yang menampilkan skor dan hasil pengerjaan siswa. Fitur ini membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien tanpa harus memeriksa jawaban siswa secara manual.

2) Kekurangan *Wordwall*

a. Ketergantungan pada Koneksi Internet

Penggunaan *Wordwall* memerlukan akses internet yang stabil. Apabila jaringan internet tidak memadai, maka proses pembelajaran menggunakan *Wordwall* dapat terganggu, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi.

b. Fitur Gratis yang Terbatas

Pada versi gratis, *Wordwall* membatasi jumlah aktivitas yang dapat dibuat oleh pengguna. Untuk mengakses fitur yang lebih lengkap, guru perlu berlangganan versi berbayar, yang dapat menjadi kendala bagi sebagian pendidik atau institusi.

c. Tidak Semua Materi Cocok

Disajikan dalam Bentuk Permainan *Wordwall* lebih efektif digunakan untuk materi yang bersifat latihan, penguatan, atau evaluasi. Untuk materi yang bersifat konseptual mendalam atau membutuhkan penjelasan panjang, *Wordwall* kurang optimal jika digunakan sebagai satu-satunya media pembelajaran.

d. Berpotensi Menimbulkan Distraksi bagi Siswa

Tampilan permainan yang menarik dan kompetitif dapat membuat sebagian siswa lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi. Hal ini memerlukan pengawasan dan pengelolaan yang baik dari guru.

e. Keterbatasan Kontrol Guru terhadap Aktivitas Siswa

Dalam penggunaan secara mandiri, guru memiliki keterbatasan dalam mengontrol apakah siswa mengerjakan aktivitas secara serius.

2.1.3 Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan siswa bersemangat, berusaha, dan bertindak untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Santrock (2022), motivasi belajar merupakan energi psikologis yang memengaruhi arah, intensitas, dan ketekunan siswa saat belajar.

Sementara itu, Wulandari (2023) menjelaskan bahwa motivasi belajar muncul dari kombinasi kebutuhan, harapan, dan persepsi keberhasilan, sehingga siswa

yang termotivasi akan lebih fokus, gigih, dan aktif mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang muncul dari dalam diri individu maupun dari luar dirinya yang mendorong seseorang untuk melakukan

kegiatan belajar secara intensif, terarah, dan berkesinambungan, sehingga menghasilkan perubahan perilaku, peningkatan pemahaman, dan pencapaian belajar yang optimal. Motivasi ini berfungsi sebagai energi psikis yang memberikan kekuatan kepada peserta didik untuk berusaha mencapai tujuan akademik, mempertahankan ketekunan, dan mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran.

Secara lebih mendalam motivasi belajar mencakup kebutuhan, keinginan, dorongan, tujuan, harapan, serta penghargaan yang memengaruhi seseorang untuk belajar. Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong awal, tetapi juga sebagai pengarah, penguat, serta pengendali perilaku belajar. Dengan demikian motivasi belajar menentukan seberapa kuat usaha siswa, berapa lama mereka akan terus bertahan dalam kegiatan belajar, serta sejauh mana mereka berkomitmen dalam mencapai hasil belajar yang baik.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

- 1) Motivasi intrinsik muncul dari diri sendiri, seperti rasa ingin tahu atau keinginan berprestasi. Motivasi intrinsik adalah dorongan belajar yang berasal dari dalam diri siswa tanpa paksaan dari luar.

Contoh: keinginan untuk memahami materi, rasa ingin tahu, dan harapan untuk berkembang. Menurut Santrock (2020), motivasi intrinsik muncul

dari minat dan kesenangan pribadi dalam belajar.

- 2) Motivasi ekstrinsik muncul karena faktor luar, seperti hadiah, pujian, atau nilai. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan belajar yang berasal dari faktor luar, seperti hadiah, nilai, hukuman, atau pujian.

Menurut Uno (2021), motivasi ekstrinsik tetap penting karena dapat membantu siswa yang belum memiliki motivasi internal yang kuat.

Kedua jenis motivasi ini saling melengkapi, dan peran guru adalah mengombinasikan keduanya secara seimbang (Sugihartono, 2020).

- 3) Motivasi positif

Dari beberapa penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa Motivasi belajar siswa terdiri dari motivasi intrinsik yang berasal dari minat dan kesenangan dalam diri sendiri, serta motivasi ekstrinsik yang muncul karena dorongan dari luar seperti hadiah, nilai, dan pujian. Kedua jenis motivasi ini sama-sama penting dan saling melengkapi, sehingga peran guru adalah mengombinasikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara seimbang agar

siswa lebih semangat, aktif, dan konsisten dalam belajar.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya daya penggerak yang telah aktif. Czabanowska (2012:102) mengutip pendapat Baron dan Schunck yang menjelaskan motivasi sebagai suatu proses internal yang berfungsi untuk menggerakkan, membimbing dan melakukan suatu tindakan. Selanjutnya Aunurrahman (2011:180) menjelaskan motivasi di dalam kegiatan belajar

merupakan kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar. (Konsep, n.d.) Motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam diri sendiri (internal) maupun dari faktor-faktor di lingkungan sekitar (eksternal) siswa ketika mereka menjalani proses belajar, yang pada umumnya menghasilkan perubahan perilaku.

Secara umum, motif dasar yang bersifat pribadi timbul dari perilaku individu setelah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, dorongan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu, seperti belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperkuat, atau diubah melalui proses pembelajaran dan latihan. Dengan kata lain, lingkungan belajar yang mendukung berperan sebagai faktor penting yang mendorong semangat belajar siswa. Dengan demikian, siswa bisa mendapatkan dukungan yang tepat untuk mengatasi berbagai kesulitan atau permasalahan yang mereka hadapi selama kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar, dorongan internal dan eksternal, memacu aktivitas belajar demi mencapai tujuan. Dalam pendidikan, motivasi sangat berpengaruh pada hasil belajar, karena menentukan kesungguhan, ketekunan, dan usaha memahami materi. Motivasi tinggi mendorong siswa aktif, rajin, dan berani bertanya. Mereka bersikap positif, fokus, dan berambisi berprestasi. Sebaliknya, siswa kurang termotivasi cenderung pasif, mudah bosan, dan berprestasi rendah. (Di & Maros, 2025)

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama:

- 1) Faktor Internal (dari dalam diri siswa)

- a) Minat dan bakat
 - b) Kesehatan fisik dan mental
 - c) Harapan dan cita-cita
 - d) Kebutuhan belajar
- 2) Faktor Eksternal (Dari Lingkungan)
- a) Lingkungan keluarga (dukungan orang tua)
 - b) Lingkungan sekolah (guru, teman, fasilitas)
 - c) Metode dan media pembelajaran
 - d) Sistem penilaian dan penghargaan

Guru memiliki peran penting karena strategi mengajar yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hamalik, 2021).

e. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2020), motivasi belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Mendorong munculnya perilaku belajar, motivasi merupakan tenaga pendorong untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Mengarahkan tindakan belajar, motivasi membuat siswa fokus pada tujuan pembelajaran.
- 3) Menentukan intensitas belajar, semakin kuat motivasi, semakin kuat usaha yang dilakukan untuk belajar.
- 4) Meningkatkan ketekunan dan prestasi, siswa yang termotivasi akan lebih rajin, disiplin, dan berprestasi lebih baik.

Dari beberapa penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa motivasi

belajar berperan penting dalam proses pembelajaran karena mampu mendorong siswa untuk mulai belajar, mengarahkan tindakan belajar agar sesuai dengan tujuan, serta menentukan seberapa besar usaha yang dilakukan siswa. Selain itu, motivasi juga meningkatkan ketekunan, kedisiplinan, dan prestasi belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan berhasil dalam pembelajaran.

f. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian dan teori pendidikan (Santrock, 2020; Uno, 2021; Hamalik, 2021), motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti permainan edukatif, video, animasi, dan media digital.

Selain itu memberikan penguatan positif (*reward*), berupa pujian, nilai, atau penghargaan sederhana dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, lingkungan kelas yang nyaman meningkatkan perhatian siswa. Menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, agar siswa merasa pembelajaran memiliki manfaat serta memperjelas tujuan pembelajaran, siswa harus tahu tujuan yang ingin mereka capai memberikan kesempatan siswa aktif, diskusi, tanya jawab, eksperimen, kerja kelompok. Memberikan umpan balik yang cepat *feedback* yang cepat membuat siswa lebih termotivasi memperbaiki kesalahan menggunakan metode pembelajaran bervariasi seperti PBL, *discovery learning*, *games*, dan *blended learning*.

g. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

1) Hakikat Pembelajaran Matematika SD

Matematika di SD adalah dasar bagi pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis. Pembelajaran di kelas III berfokus pada: Operasi hitung bilangan, Pengukuran panjang, waktu, dan berat, Geometri dasar, Pola bilangan dan hubungan antar bilangan. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan belajar matematika karena sifatnya yang abstrak. Disinilah permainan edukatif menjadi sarana untuk mengkonkretkan konsep.

2) Tujuan utama pembelajaran matematika di SD adalah:

Melatih kemampuan berhitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan operasi bilangan lainnya. Mengembangkan pemahaman konsep siswa diharapkan mampu memahami konsep, bukan sekadar menghafal langkah-langkah atau rumus. Dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*Problem Solving*) matematika membiasakan siswa berpikir kritis dan mencari solusi dari suatu persoalan. Serta mengembangkan keterampilan berlogika dan berpikir kritis siswa dilatih untuk menganalisis informasi, menilai kebenaran suatu pernyataan, dan menarik kesimpulan.

2.1.4 Karakteristik Pembelajaran Matematika

a. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD memiliki beberapa karakteristik khusus, yaitu: Berorientasi pada konkrit anak SD masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Piaget), sehingga pembelajaran matematika harus menggunakan benda nyata, gambar, atau kegiatan

langsung. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami guru harus menyederhanakan istilah matematika agar siswa tidak kesulitan memahami konsep. Menekankan pada aktivitas siswa pembelajaran matematika harus bersifat aktif, mendorong siswa untuk mencoba, mengamati, mengukur, berhitung, dan membuat kesimpulan sendiri. Variatif dan menyenangkan menggunakan permainan edukatif, cerita kontekstual, dan aktivitas kelompok agar siswa tidak bosan.

Menggunakan alat peraga dan media pembelajaran misalnya blok matematika, manik-manik hitung, kartu angka, *geoboard*, atau benda-benda sekitar. misalnya mengukur panjang, menentukan waktu, membaca kalender, menggunakan uang, dan memahami bentuk-bentuk bangun ruang.

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, prosedur, dan aplikasi matematika secara sistematis. Menurut Hudoyo (2020), matematika merupakan ilmu tentang pola dan hubungan yang membutuhkan proses berpikir logis, analitis, dan kritis dalam mempelajarinya.

Sementara itu, Ruseffendi (2021) menyatakan bahwa pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan penalaran, pemecahan masalah, dan komunikasi matematis. NCTM (2020) menegaskan bahwa pembelajaran matematika harus menekankan pada pemahaman konsep, bukan sekadar menghafal rumus. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai usaha sistematis untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan

masalah, dan keterampilan mengaplikasikan matematika di kehidupan sehari-hari (Siregar, 2022).

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Permendikbud (2016) dan NCTM (2020), tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan pemahaman konsep agar siswa mampu memahami hubungan antar ide matematika. mengembangkan kemampuan penalaran siswa dapat menarik kesimpulan logis. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Matematika sebagai alat memecahkan masalah kehidupan nyata. mengembangkan kemampuan komunikasi matematis siswa dapat menjelaskan ide matematis secara lisan maupun tulisan. Mengembangkan sikap positif terhadap matematika Seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan percaya diri.

c. Prinsip Pembelajaran Matematika

Menurut NCTM (2020):

- 1) Pembelajaran harus berpusat pada siswa, siswa aktif membangun pengetahuan melalui aktivitas belajar.
- 2) Konsep harus dipahami sebelum rumus, pemahaman mendalam lebih penting dari pada hafalan.
- 3) Menggunakan representasi beragam, gambar, model konkret, simbol, dan konteks kehidupan nyata.
- 4) Memberikan kesempatan eksplorasi, siswa diberi ruang melakukan penyelidikan dan menemukan pola sendiri.

5)

d. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Hudoyo (2020) dan Siregar (2022) menyebutkan ciri-cirinya:

- 1) Hierarkis: konsep satu bergantung pada konsep sebelumnya.
- 2) Abstrak: banyak simbol dan representasi.
- 3) Sistematis: penyajian teratur dan logis.
- 4) Memerlukan penalaran: siswa harus bernalar, bukan menghafal.
- 5) Menggunakan model dan visualisasi.

e. Materi Lengkap tentang Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang memiliki luas dan keliling tetapi tidak memiliki volume (Rochmad, 2021). Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak dengan luasnya. Selain itu, pemahaman bangun datar juga merupakan persaratan untuk mempelajari bangun ruang (3 dimensi) pada jenjang yang lebih tinggi. Dengan demikian, bangun datar tidak hanya merupakan konsep abstrak dalam matematika, tetapi juga konsep fundamental yang berfungsi sebagai dasar berfikir geometris, membantu siswa memahami struktur ruang, dan mengembangkan keterampilan matematis yang penting dalam kehidupan sehari-hari maupun pembelajaran lanjutan.

Tujuan pembelajaran bangun datar menurut Hudojo (2017), pembelajaran bangun datar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan visual-spesial siswa dan membantu siswa memahami hubungan antar bentuk geometri. Serta melatih kemampuan pemecahan masalah melalui

perhitungan keliling dan luas. Dan meningkatkan kemampuan berfikir logis dan matematis.

Bangun datar dibatasi oleh garis lurus atau lengkung, dan posisinya berada pada bidang datar. Contohnya: persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajargenjang, layang-layang, belah ketupat, dan trapesium (Ruseffendi, 2018).

Bangun datar adalah bentuk geometri dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau ketebalan sehingga tidak memiliki volume. Bangun datar hanya dapat dilihat pada satu bidang, yaitu bidang datar, dan dibatasi oleh garis lurus, garis lengkung, atau kombinasi keduanya. Menurut Ruseffendi (2018), bangun datar merupakan bentuk-bentuk geometri yang terletak pada bidang datar dan tersusun atas sisi, titik sudut, serta dapat dihitung keliling dan luasnya. Dengan kata lain, bangun datar adalah objek geometri yang seluruh unsurnya baik sisi, sudut, maupun titik sudut berada pada satu permukaan rata tanpa kedalaman.

Secara matematis, bangun datar bersifat dua dimensi (2D) karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Dua dimensi ini menjadi karakteristik utama yang membedakan bangun datar dengan bangun ruang yang memiliki tiga dimensi (panjang, lebar, tinggi). Menurut NCTM (2020), bangun datar termasuk dalam ruang lingkup kajian geometri yang bertujuan mengembangkan kemampuan representasi visual, pengukuran, serta pemahaman hubungan spasial.

Selain sebagai konsep matematika, bangun datar juga merupakan objek yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hampir semua benda di sekitar kita memiliki bentuk dasar bangun datar, seperti persegi pada lantai keramik, persegi panjang pada buku dan pintu, lingkaran pada jam dinding, segitiga pada rambu lalu lintas, dan trapesium pada beberapa bentuk jembatan. Karena itu, pemahaman tentang bangun datar akan membantu siswa mengenali pola, bentuk, struktur benda, serta menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata.

Secara umum, setiap bangun datar memiliki ciri khusus, antara lain:

- 1) Sisi: garis pembatas bangun, dapat berupa garis lurus atau melengkung.
- 2) Titik sudut: titik tempat bertemunya dua sisi.
- 3) Sudut: besar putaran yang terbentuk antara dua sisi.
- 4) Keliling: jumlah seluruh panjang sisi.
- 5) Luas: besarnya daerah yang ditempati bangun.

Karakteristik inilah yang menjadi fokus pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar untuk melatih kemampuan pengukuran, penalaran logis, serta pemecahan masalah. Menurut Hudojo (2017), pembelajaran geometri termasuk bangun datar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa memperkirakan bentuk, mengukur, menganalisis hubungan antar objek, dan menalar secara matematis.

Dalam kurikulum sekolah dasar di Indonesia, materi bangun datar menjadi bagian penting dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika, karena siswa diharapkan mampu mengenali dan membedakan berbagai

bentuk bangun datar, memahami sifat-sifatnya, serta menghitung keliling dan luasnya. Selain itu, pemahaman bangun datar juga merupakan prasyarat untuk mempelajari bangun ruang (3 dimensi) pada jenjang yang lebih tinggi.

Dengan demikian, bangun datar tidak hanya merupakan konsep abstrak dalam matematika, tetapi juga konsep fundamental yang berfungsi sebagai dasar berpikir geometris, membantu siswa memahami struktur ruang, dan mengembangkan keterampilan.

2.1.5 Strategi Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar

Menurut Putri (2022) dan Rochmad (2021), strategi yang efektif yaitu Menggunakan media konkret (benda nyata) Seperti karton, lidi, atau geoboard. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) mencari solusi bangun datar dari situasi nyata. Menggunakan permainan edukatif *Wordwall*, *Quizizz*, dan *puzzle* geometri meningkatkan motivasi atau menggunakan pendekatan visual, animasi, dan gambar interaktif. Latihan terstruktur, mulai dari soal mudah ke sulit atau pembelajaran kelompok diskusi, membantu siswa memahami konsep.

2.1.6 Hubungan Permainan Edukatif dengan Motivasi Belajar

Permainan edukatif memiliki hubungan yang sangat erat dengan motivasi belajar, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hal ini karena permainan edukatif dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Ketika siswa belajar melalui permainan, suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif ini merupakan

salahsatu indikator penting dari meningkatnya motivasi belajar.

Secara teoretis permainan edukatif berkaitan langsung dengan motivasi belajar karena memenuhi kebutuhan psikologis anak seperti rasa ingin tahu, penghargaan diri, kompetisi sehat, dan pencapaian tujuan. Menurut teori motivasi, siswa lebih termotivasi ketika mereka merasa senang, tertantang, dan terlibat secara penuh dalam proses belajar. Permainan edukatif mampu memberikan kondisi tersebut karena menekankan aktivitas belajar yang bersifat praktis, eksploratif, dan penuh pengalaman.

Selain itu, permainan edukatif memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam. Beberapa siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas visual, kinestetik, atau interaksi langsung. Dengan permainan edukatif, siswa dapat belajar melalui pengalaman konkret, yang menurut pendekatan konstruktivisme, dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman. Ketika siswa merasa pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mereka, mereka akan lebih tertarik dan antusias.

Hubungan permainan edukatif dengan motivasi belajar juga dapat dilihat dari aspek emosional dan sosial. Permainan edukatif sering melibatkan kerja sama, interaksi, dan komunikasi antarsiswa. Aktivitas seperti ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan. Siswa yang merasa nyaman secara emosional cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, permainan tidak hanya meningkatkan motivasi melalui faktor kognitif, tetapi juga melalui faktor afektif dan sosial.

Penggunaan permainan edukatif juga memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Ketika siswa dapat menerapkan konsep matematika

secara langsung dalam permainan, mereka akan merasa bahwa belajar itu penting dan berguna. Hal ini akan meningkatkan motivasi intrinsik yakni motivasi yang berasal dari dalam diri siswa tanpa harus dipaksa oleh guru. Pembelajaran yang bermakna membuat siswa merasa memiliki tujuan dan alasan kuat untuk belajar.

Dari segi tujuan pendidikan, permainan edukatif mendukung pencapaian kompetensi karena menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan semangat berprestasi. Ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas dalam permainan, mereka mendapatkan penguatan positif, misalnya pujian, skor, atau keberhasilan menyelesaikan level permainan. Penguatan positif ini menjadi pemicu meningkatnya motivasi belajar. Dalam jangka panjang, siswa yang terbiasa mendapat pengalaman positif melalui permainan edukatif akan memiliki motivasi belajar yang lebih stabil.

Bagi siswa sekolah dasar, permainan edukatif sangat efektif meningkatkan motivasi belajar karena sesuai dengan dunia mereka yang penuh dengan aktivitas bermain. Pada usia ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui hal-hal konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, permainan edukatif menjadi jembatan yang menghubungkan dunia bermain anak dengan dunia belajar di sekolah.

Secara keseluruhan, permainan edukatif memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan motivasi belajar. Permainan tidak hanya membuat siswa tertarik, tetapi juga meningkatkan keaktifan, pemahaman, kepuasan belajar, serta keinginan untuk terus belajar. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dapat menjadi strategi penting bagi guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa terutama karena:

1. Suasana belajar yang menyenangkan siswa tidak merasa terbebani meskipun sedang belajar konsep matematika.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa pembelajaran aktif membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan.
3. Memberikan pengalaman langsung konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami.
4. Memberikan tantangan yang mendorong usaha termotivasi memenangkan permainan, sehingga mereka berusaha lebih keras.

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah rangkaian konsep yang saling berhubungan dan menjadi dasar logis untuk menjelaskan hubungan antar variabel dalam penelitian. Kerangka ini membantu peneliti merumuskan arah penelitian berdasarkan teori serta penelitian terdahulu. Menurut Sugiyono (2020), kerangka konseptual merupakan “model konseptual yang menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti, sebagai dasar dalam merumuskan hipotesis penelitian.”

Selain itu, Creswell (2020) menjelaskan bahwa kerangka konseptual adalah “representasi visual atau tertulis mengenai bagaimana variabel diidentifikasi, diorganisasi, serta dihubungkan berdasarkan teori yang relevan.”

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa semakin tepat dan menarik permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Permainan memberikan pengalaman praktik yang bermakna, membuat siswa aktif, mengurangi kecemasan belajar matematika, serta meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa.

Dengan demikian, permainan edukatif berperan sebagai stimulus yang

memengaruhi peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoretis dan kerangka konseptual penelitian maka hipotesis penelitian tersebut adalah adanya pengaruh yang signifikan dengan

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan edukatif terhadap motivasi matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur.

Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN Medan Timur.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Peneliti kuantitatif adalah individu yang melakukan proses penelitian dengan menggunakan pendekatan yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, di mana peneliti berusaha mengukur variabel secara objektif, menggunakan instrumen terstandar, serta menganalisis data secara statistik untuk menjawab rumusan masalah. (Sugiyono 2022) Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan menguji pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel lain dengan mengontrol variabel luar. Metode ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengontrol secara penuh kondisi kelas, namun tetap dapat memberikan perlakuan (*treatment*) khusus berupa penggunaan permainan edukatif pada kelompok eksperimen.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 064965 Medan Timur tepatnya di Jl.Sidodame, Pulo Brayon Darat II kec. Medan Timur Kode Pos 20239, Khususnya Pada Siswa kelas III. Sekolah ini dipilih karena telah menerapkan pembelajaran tematik dan memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama enam bulan yaitu pada oktober 2025 sampai dengan Maret 2026, yang meliputi tahap persiapan, validasi, dan uji terbatas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat rincian waktu penelitian dibawah ini:

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret
1	Pengajuan Judul						
2	Penulisan Proposal						
3	Bimbingan Proposal						
4	ACC Proposal						
5	Seminar Proposal						
6	Revisi						
7	Penelitian						
8	Skripsi						

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan kelompok elemen yang memiliki ciri- ciri tertentu menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Menurut (Sugiyono 2013), populasi dapat diartikan sebagai suatu wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik serta kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. wilayah ini menjadi fokus penelitian guna memperoleh data yang kemudian dianalisis lebih lanjut agar dapat ditarik kesimpulan yang

relevan dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek, objek, atau unit analisis yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus penelitian. Populasi adalah siswa kelas III SDN 064965 Medan.

3.3.2 Sampel Penelitian

(Sugiyono 2013), sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Sampel ini dipilih sebagai representasi dari populasi dengan tujuan untuk dilakukan analisis lebih lanjut, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi secara umum tanpa harus meneliti seluruh anggota populasi secara langsung.

Sampel berperan penting karena mewakili keseluruhan populasi yang tidak mungkin diteliti secara langsung satu persatu. sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu dan dianggap mampu mewakili keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive* sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kedua kelas digunakan sebagai sampel:

Jenis Kelamin	Kelas III-A (Eksperimen)	Kelas III-B (Kontrol)
Laki-Laki	5	4
Perempuan	7	9
Jumlah	12	13

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga dapat dikumpulkan informasi tentangnya dan kemudian ditarik kesimpulan.

1. Variabel Bebas (X) adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah *wordwall*.
2. Variabel terikat (Y) ialah variabel yang mempengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yaitu Motivasi belajar.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar memperoleh informasi yang akurat, objektif, dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Karena penelitian berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa”, maka instrumen yang relevan adalah:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Motivasi Belajar Matematika

No	Indikator pemahaman konsep	Indikator soal	Nomor soal
1	Minat Belajar	Menunjukkan ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran matematika melalui permainan edukatif	1,9
2	Antusiasme belajar	Semangat mengikuti pembelajaran matematika saat menggunakan	2.10

		permainan edukatif	
3	Konsentrasi belajar	Fokus belajar matematika saat bermain	3
4	Dorongan berprestasi	Motivasi memperoleh nilai yang baik setelah menggunakan permainan edukatif	4
5	Ketertarikan terhadap pembelajaran	Tidak mudah bosan saat belajar matematika dengan permainan	5
6	Pemahaman materi	Kemudahan memahami pelajaran matematika melalui permainan edukatif	6,13
7	Keinginan belajar	Keinginan belajar matematika dengan cara bermain	7
8	Kepercayaan diri	Percaya diri mengerjakan soal setelah bermain permainan edukatif	8
9	Ketekunan belajar	Menjadi lebih rajin belajar matematika	11
10	Perhatian dalam belajar	Memperhatikan penjelasan guru saat permainan edukatif digunakan	12
11	Daya tarik pembelajaran	Pembelajaran matematika menjadi lebih menarik	14
12	Keaktifan belajar	Keaktifan siswa saat belajar matematika dengan permainan edukatif	15

A. Angket Siswa

Angket ini digunakan untuk mengukur:

1. Motivasi intrinsik
2. Motivasi ekstrinsik
3. Minat terhadap permainan edukatif
4. Semangat mengikuti pembelajaran matematika Variabel Indikator Nomor

butir skala

- Motivasi Belajar Ketertarikan belajar 1,2 Likert
- Semangat saat belajar 3,4 Likert
- Perhatian dan fokus 5,6 Likert
- Keinginan untuk berprestasi 7,8 Likert

Tabel 3.5 Angket Siswa

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar matematika menggunakan permainan edukatif.				
2.	Saya bersemangat ketika guru menggunakan permainan edukatif.				
3.	Saya lebih fokus saat belajar matematika sambil bermain.				
4.	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai baik setelah bermain permainan edukatif.				
5.	Saya tidak mudah bosan saat belajar matematika dengan permainan.				
6.	Permainan edukatif membuat saya mudah memahami pelajaran.				
7.	Saya ingin sering belajar matematika dengan cara bermain.				
8.	Saya menjadi lebih percaya diri mengerjakan soal setelah bermain permainan edukatif.				
9.	Permainan edukatif membuat saya ingin belajar matematika.				
10.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika saat menggunakan permainan.				
11.	Permainan edukatif membuat saya lebih rajin belajar matematika.				
12.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat permainan edukatif digunakan.				

13.	Saya lebih mudah memahami materi matematika melalui permainan edukatif.				
14.	Permainan edukatif membuat pelajaran matematika menjadi lebih menarik				
15.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar matematika dengan permainan edukatif.				

Tabel 3.6 Skala Likert

Skala Likert	Skor
Tidak Pernah	1
Jarang	2
Sering	3
Selalu	4

B. Keterangan skor

Pilihan Skor Positif Negatif

Sangat Setuju / Selalu 4 1

Setuju / Sering 3 2

Tidak Setuju / Jarang 2 3

Sangat Tidak Setuju / Tidak Pernah 1 4

Jika semua pernyataan bersifat positif, cukup menggunakan kolom skort

C. Rumus Menghitung Nilai Akhir Motivasi Belajar

Menghitung Presentase:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Total}}{60} \times 100\%$$

D. Kriteria Penilaian Motivasi

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Tinggi
61–80%	Tinggi
41–60%	Cukup
21–40%	Rendah
0–20% Sangat	Rendah

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengolah, menata, dan menafsirkan data yang sudah terkumpul agar menjadi informasi yang bermakna untuk menjawab rumusan masalah penelitian analisis data dilakukan secara kuantitatif, meliputi:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian memiliki distribusi normal sebagai salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrika (Ghozali,2022) Dilakukan untuk memastikan data terdistribusi normal menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov atau Shapiro–Wilk.

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama (homogen).

Homogenitas varians diperlukan terutama ketika peneliti akan menggunakan uji statistik parametrik, seperti t-test atau ANOVA, karena kedua uji tersebut mengasumsikan bahwa data berasal dari populasi dengan varians yang setara.

3.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur dalam statistik yang digunakan untuk menilai kebenaran suatu dugaan (hipotesis) tentang populasi berdasarkan data sampel. Dalam uji hipotesis, peneliti menentukan hipotesis awal (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1), kemudian menggunakan teknik statistik untuk memutuskan apakah data yang diperoleh cukup kuat untuk menolak hipotesis nol. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji (Independent Sample T-test).

Hipotesis yang diuji:

H_a : Terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN Medan Timur.

H_o : Tidak terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN Medan Timur.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika $\text{sig.} < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD 064965 Medan Timur” adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar adalah variabel terikat (Y).

Hasil penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD 064965 Medan Timur yang berlokasi di Jln. SD Negeri 064965 berlokasi di Jalan Sidodame, Kelurahan Sidodame Barat I, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Data yang akan di kumpulkan pada penelitian ini ialah angket sebanyak 25 responden.

Dalam pertemuan pertama hari senin 2 Maret 2026 proses pembelajaran di sekolah ini, peneliti menggunakan permainan edukatif sebagai media pembelajaran Matematika di kelas III dan melaksanakan angket *pretest* pada kelas kontrol yang bertujuan untuk untuk mengetahui tingkat motivasi atau kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Pada pertemuan kedua sampai ketiga peneliti memberikan materi unsur-unsur bangun datar, proses pembelajaran dilakukan dengan Modul Ajar yang telah di selesaikan pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada pertemuan kedua hari selasa 3 Maret 2026 materi yang di bahas adalah makna dari unsur bangun datar, bagian-bagian dan komponen bangun datar pada 2 kelas kontrol dan eksperimen, setelahnya peneliti menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran matematika yang hanya di

lakukan di kelas eksperimen untuk membandingkan pasca perlakuan menggunakan media.

Pada pertemuan ketiga, hari rabu 4 Maret 2026 peneliti mengevaluasi kembali tentang materi yang telah di bawa sebelumnya lalu melakukan permainan dengan menggunakan *wordwall*, karena permainan *Wordwall* dirancang menarik dan interaktif sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam belajar. Siswa akan lebih mudah untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Setelah mengikuti permainan peneliti langsung membagikan angket *posttest* pada kelas eksperimen, yang dimana *posttest* bertujuan untuk angket *posttest* digunakan untuk mengetahui kondisi akhir siswa setelah diberikan pembelajaran atau perlakuan (*treatment*).

4.2 Hasil Penelitian

Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pratindakan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran matematika di kelas III SD. Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru kelas, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta rendahnya keaktifan siswa saat kegiatan berlangsung. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan hanya mengikuti pembelajaran tanpa antusias yang tinggi. Selain itu, siswa juga mudah bosan Ketika pembelajaran berlangsung, terutama pada materi yang sangat sulit. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi

belajar siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian Latihan soal dari buku paket tanpa melibatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian berkolaborasi dengan guru kelas III merancang Upaya perbaikan melalui permainan edukatif berbasis *wordwall*. Permainan ini diharapkan dapat membantu siswa menarik minat belajar, serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran matematika.

4.3.Pengujian Analisis Data

4.3.1 Uji Validitas *Expert Judgement*

Uji validitas *Expert Judgement* dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data. Validitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan telah sesuai dengan indikator penelitian dan layak digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, validitas dilakukan oleh validator ahli yang terdiri dari dosen yang memiliki kompetensi pada bidang pendidikan dan evaluasi pembelajaran.

Instrumen yang divalidasi meliputi aspek keterampilan proses belajar siswa yang terdiri atas keterampilan mengamati, melakukan hipotesis, merencanakan percobaan, menafsirkan pengamatan, mengukur, dan mengklasifikasi. Validator memberikan penilaian berdasarkan kesesuaian indikator, kejelasan isi instrumen, penggunaan bahasa, serta kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian.

Adapun hasil validasi *Expert Judgement* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgement*

No	Indikator	Jumlah pernyataan	Skor Maks	Skor Perolehan
1	Ketertarikan belajar	2	8	8
2	Semangat Belajar	2	8	7
3	Fokus dan perhatian	2	8	7
4	Motivasi Berprestasi	2	8	6
5	Ketahanan Belajar	1	4	4
6	Pemahaman Materi	2	8	7
7	Minat belajar	2	8	8
8	Keaktifan Belajar	1	4	4
9	Kerajinan belajar	1	4	4
Total		15	60	55

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diperoleh jumlah skor maksimal sebesar 60 dan skor perolehan sebesar 55. Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen digunakan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Maka perhitungannya:

$$\text{Nilai} = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,7\%$$

rumus sebagai berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh persentase validitas sebesar 91,7%. Hasil tersebut berada pada kategori Sangat Valid. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan dalam proses penelitian dan pengambilan data.

4.3.2 Uji Normalitas

Sebelum uji hipotesis dilakukan, maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data angket *pretest* dan *posttest* dilakukan. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan komputer untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0, Adapun output dari uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut :

EKSPERIMEN	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KONTROL	78.00	.260	2	.		
	82.00	.286	4	.	.868	4
	99.00	.260	2	.		

Gambar 4.1 Output Uji Normalitas

Adapun syarat dari uji normalitas yakni sebagai berikut:

- a. Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,288 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk uji statistik parametrik.

4.3.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa pada 2 kelas kontrol dan eksperimen. Untuk mencapai tujuan ini, digunakan metode uji *Independent T-test*. Perangkat lunak SPSS versi 25.0 digunakan untuk menganalisis data penelitian. Berikut adalah hasil dari output uji hipotesis:

Group Statistics					
	EKSPERIMEN	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KONTROL	1.00	28	68.9286	10.73909	2.02950
	2.00	28	77.8929	14.60426	2.75995

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
KONTROL	Equal variances assumed	3.576	.064	-2.617	54	.011	-8.96429	3.42581	-15.83262	-2.09595	
	Equal variances not assumed			-2.617	49.593	.012	-8.96429	3.42581	-15.84862	-2.08195	

Gambar 4.3 Output uji hipotesis

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi pada uji homogenitas (*Levene's Test*) sebesar $0,064 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, analisis uji t menggunakan asumsi Equal variances assumed.

Selanjutnya, pada hasil uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,011 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang diteliti. Nilai t hitung sebesar $-2,617$ dengan nilai df-N sebesar 54, serta selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar $-8,96429$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil antara kelompok yang dibandingkan.

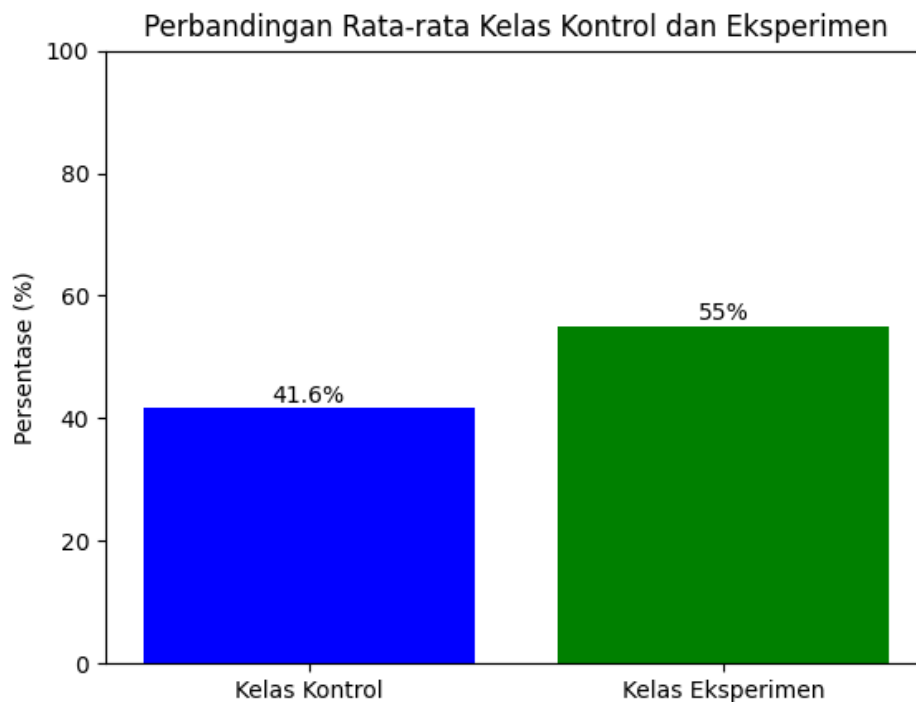
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode atau media pembelajaran yang diterapkan terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret dengan 3 pertemuan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif saat belajar karena *wordwall* dapat membantu siswa untuk terdorong aktif belajar menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan berbasis *wordwall*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka, sehingga matematika tidak menjadi pelajaran yang membosankan. Namun, siswa cenderung menjadi pasif selama proses pembelajaran jika tidak ada aktivitas belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pada hasil angket awal kepada kelas kontrol (sebelum perlakuan media) yang diberikan kepada 13 siswa, diperoleh nilai tertinggi sebesar 46 dan nilai terendah sebesar 38. Dalam hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang tidak termotivasi pada saat belajar matematika jika tidak ada sebuah alat peraga yang diajarkan. Selanjutnya setelah diberikan pengajaran dengan menggunakan metode konvensional yang telah dirancang kepada kelas kontrol, maka peneliti melakukan tes akhir siswa menggunakan media *wordwall* (setelah perlakuan) untuk kelas eksperimen terhadap 12 siswa. Pada hasil akhir diperoleh nilai tertinggi sebesar 59 dan nilai terendah sebesar 52. Berikut gambar grafik perbandingan kelas kontrol & kelas eksperimen:



Gambar 4.4 Grafik Perbandingan kelas kontrol & eksperimen

Diagram batang tersebut menunjukkan perbandingan rata-rata persentase antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terlihat bahwa kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar **41,6%**, sedangkan kelas eksperimen mencapai **55%**. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan selisih sekitar **13,4%**. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dapat dikatakan memberikan peningkatan hasil dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hal ini sejalan dengan uji hipotesis yang peneliti lakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dengan hasil analisis uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test*, diperoleh nilai signifikansi pada uji homogenitas (*Levene's Test*) sebesar $0,064 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data

memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, analisis uji t menggunakan asumsi *Equal variances assumed*.

Selanjutnya, pada hasil uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,011 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang diteliti. Nilai t hitung sebesar $-2,617$ dengan nilai df-N sebesar 54, serta selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar $-8,96429$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil antara kelompok yang dibandingkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa. Media *wordwall* memiliki sejumlah kelebihan yang dapat secara nyata meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan edukatif *Wordwall* memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar. Penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena disajikan dalam bentuk permainan yang menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Hal ini sangat penting karena pada umumnya siswa kelas III masih berada pada tahap perkembangan yang menyukai aktivitas bermain sambil belajar.

Selain itu, *Wordwall* juga membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Materi yang disajikan melalui permainan seperti mencocokkan, kuis, maupun pilihan ganda membuat siswa dapat belajar secara konkret dan tidak monoton. Pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap

sulit menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Dengan adanya tampilan visual yang menarik, siswa lebih cepat menangkap informasi dan mengingat materi yang diajarkan.

Kelebihan lainnya adalah *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan serta kemampuan berpikir siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Selain itu, adanya batas waktu dalam permainan melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa serta menjadikan pembelajaran matematika lebih efektif dan bermakna.

4.4.1 Hasil Penelitian Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 064965 Medan Timur pada siswa kelas III, diperoleh data bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar kepada 12 siswa pada kelas eksperimen. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Sebelum penggunaan permainan edukatif, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat

pembelajaran berlangsung, siswa mudah merasa bosan, kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas matematika. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pelajaran matematika.

Setelah diterapkannya permainan edukatif berbasis *Wordwall*, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada motivasi belajar siswa kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, siswa menunjukkan peningkatan pada beberapa indikator motivasi belajar, seperti adanya rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, munculnya semangat untuk menyelesaikan soal, serta meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias ketika guru menggunakan permainan edukatif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah melalui aktivitas bermain sambil belajar. Adanya tampilan permainan yang menarik, pemberian skor, tantangan, serta umpan balik langsung dari aplikasi *Wordwall* membuat siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil yang baik. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan siswa lebih berani mencoba menjawab soal-soal matematika.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur pada kelas eksperimen. Permainan edukatif berbasis Wordwall terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 hasil presentasi kategori motivasi belajar matematika esudah perlakuan

No	Kategori	Interval Nilai	Jumlah siswa	Persentase
1	Sangat Baik	86 -100	9	36%
2	Baik	71-85	11	44%
3	Cukup	56 -70	4	16%
4	Kurang	<50	1	4%
Total			25	100%

Setelah diberikan perlakuan (posttest), motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa kategori baik meningkat menjadi 11 siswa atau 44% dengan keterangan sangat banyak dan kategori sangat baik meningkat menjadi 9 siswa atau 36%. Sedangkan kategori cukup menurun menjadi 4 siswa atau 16% dan kategori kurang menjadi 1 siswa atau 4%. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

4.4.2 Hasil Penelitian Tingkat Motivasi Belajar Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur, tingkat motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol menunjukkan hasil yang masih tergolong sedang dan cenderung lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan permainan edukatif berbasis Wordwall, melainkan menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, penjelasan guru, dan latihan soal dari buku pelajaran.

Berdasarkan data angket motivasi belajar yang diberikan kepada 13 siswa pada kelas kontrol, terlihat bahwa sebagian siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dari rendahnya keaktifan siswa saat proses belajar berlangsung, kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta masih adanya siswa yang merasa bosan ketika mengerjakan soal matematika. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Selama proses pembelajaran pada kelas kontrol, siswa cenderung lebih pasif karena kegiatan belajar masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti materi bangun datar secara maksimal. Hal ini berdampak pada rendahnya rasa ingin tahu dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

Hasil analisis angket motivasi belajar menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagian besar siswa hanya belajar karena tuntutan tugas dari guru, bukan karena adanya

dorongan atau ketertarikan dari dalam diri mereka sendiri. Indikator motivasi seperti ketekunan belajar, perhatian terhadap pembelajaran, semangat belajar, dan keinginan memperoleh hasil terbaik masih berada pada kategori cukup.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur pada kelas kontrol masih tergolong rendah dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa penggunaan media permainan edukatif kurang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dapat dilihat dalam tabel dibawah ini

Tabel 4.2 hasil presentasi kategori motivasi belajar matematika sebelum perlakuan

No	Kategori	Interval Nilai	Jumlah siswa	Persentase
1	Sangat Baik	86 -100	2	8%
2	Baik	71-85	6	24%
3	Cukup	56 -70	10	40%
4	Kurang	<50	7	28%
Total			25	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa motivasi belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) sebagian besar berada pada kategori cukup dengan jumlah 10 siswa atau 40% dengan keterangan cukup banyak. Selanjutnya kategori kurang sebanyak 7 siswa atau 28%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau 24%, dan kategori sangat baik sebanyak 2 siswa atau 8%.

4.4.3 Hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SDN 064965 Medan Timur, penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar matematika siswa. Pengaruh tersebut terlihat dari adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan edukatif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Data hasil angket menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Selain itu, adanya unsur permainan seperti tantangan, skor, dan tampilan menarik pada aplikasi *Wordwall* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memperoleh hasil yang baik.

Besarnya pengaruh penggunaan permainan edukatif juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Dengan kata lain, semakin baik penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran, maka semakin tinggi

pula motivasi belajar siswa.

Selain meningkatkan semangat belajar, permainan edukatif juga membantu siswa lebih mudah memahami materi matematika karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Siswa tidak merasa tertekan saat belajar matematika dan lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh yang besar dan positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur. Permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, semangat, serta ketertarikan siswa dalam belajar matematika sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

4.5 penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Yuliana (2022) dengan judul "*Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan

peneliti terletak pada penggunaan *Wordwall* sebagai media permainan edukatif dan fokus penelitian pada motivasi belajar siswa. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan lokasi penelitian, dimana penelitian ini lebih difokuskan pada pembelajaran matematika siswa kelas III SDN 064965 Medan Timur.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2023) Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membandingkan kelas yang menggunakan permainan edukatif digital dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar matematika pada siswa yang belajar menggunakan permainan edukatif digital. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, dimana penelitian penulis secara khusus menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media permainan edukatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2023) Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan edukatif juga meningkatkan kerja sama dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus materi pembelajaran, dimana penelitian penulis lebih spesifik pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan , maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan melalui uji hipotesis (uji t), diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,011 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 064965 Medan Timur pada kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil analisis data pretest dan *posttest* pada kelas kontrol, diketahui bahwa terdapat perubahan nilai motivasi belajar siswa, namun peningkatannya tidak terlalu signifikan. Hal ini disebabkan karena pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus berupa permainan edukatif, sehingga pembelajaran berlangsung secara konvensional. Dengan demikian, motivasi belajar siswa pada kelas kontrol cenderung berada pada kategori cukup dan mengalami peningkatan yang rendah dibandingkan kelas eksperimen.
3. Besarnya pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil *posttest* antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 memperkuat bahwa pengaruh tersebut bersifat signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 064965 Medan Timur, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan permainan edukatif, seperti *Wordwall*, sebagai alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan media yang menarik dan interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya yang menggunakan permainan edukatif. Dengan keterlibatan yang aktif, siswa akan lebih mudah memahami materi serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung, guna menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan variabel yang berbeda, jumlah sampel yang lebih besar, atau menggunakan media pembelajaran lain yang lebih bervariasi. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama agar memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2020). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. Rineka Cipta.
- Aulia, R. (2022). Pengaruh media digital interaktif terhadap kemampuan berpikir cepat siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 45–55.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta
- Creswell, J. W. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Depdiknas. (2020). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Pusat Kurikulum.
- Damanik., Angel Ria Astuti., & Ahmad Riady Hasibuan (2024). "Peran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Dalam Pendidikan Nasional Di Sekolah Dasar." *Ameera: Jurnal Pendidikan, Sains dan Matematika* 1.
- Fitri, D., & Safitri, A. (2021). Pemanfaatan media permainan Whack-a-Mole berbasis Wordwall dalam meningkatkan fokus siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–42.
- Firdaus, A. N. (2023). *Permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Ghozali, I. (2022). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hamdani. (2022). *Strategi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah. (2022). *Motivasi belajar: Teori dan aplikasinya dalam pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hutagalung, R. (2024). Pengaruh permainan edukatif terhadap keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–56.
- Hanum, N. (2021). Implementasi pembelajaran kolaboratif melalui media digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 66–75.
- Hidayat, A. (2021). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 12–20.
- Hudojo, H. (2017). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran matematika*.

Universitas Negeri Malang Press.

- Mulyasa, E. (2021). Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013. PT Remaja Rosdakarya.
- NCTM. (2020). Principles and standards for school mathematics. National Council of Teachers of Mathematics.
- Ruseffendi, E. T. (2018). Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika. Tarsito.
- Maryani, S. (2022). Efektivitas Wordwall pada pembelajaran tematik kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(3), 140–150.
- Putra, A., & Sari, F. (2022). Penerapan permainan Match Up berbasis Wordwall untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 11(1), 23–30.
- Putri, S., & Hakim, A. (2023). Analisis penurunan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(2), 88–97.
- Rahayu, L., & Manurung, D. (2023). Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 120–129.
- Rahmawati, D. (2023). Media permainan edukatif untuk pembelajaran di sekolah dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, N. (2021). Media anagram Wordwall dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Literasi dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 88–96.
- Rahmi, Y. (2021). Pengaruh media Open the Box berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pedagogik Dasar*, 3(1), 50–60.
- Ramadan, R. (2022). Media pembelajaran digital berbasis Wordwall dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(2), 102–110.
- Sari, L. (2022). Efektivitas latihan soal berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Aksioma Pendidikan Matematika*, 8(2), 99–108.
- Sari, N., & Putra, M. (2023). Analisis penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 70–79.

- Santrock, J. W. (2022). *Educational psychology* (15th ed.). McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Siregar, E., & Nara, H. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Sugihartono, S. (2020). *Psikologi pendidikan*. UNY Press.
- Setyawan, D. (2021). Hipotesis penelitian: Konsep, jenis, dan penerapannya. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 9(2), 55–66.
- Siregar, H. (2022). Tantangan motivasi belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*, 10(1), 33–42.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sholihah, D., & Putra, F. G. (2019). Analisis kesalahan siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan soal bangun datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45–54.
- Suherman, E. (2020). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Utami, H. (2021). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 2(2), 77–86.
- Wahyudi, A. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika melalui pendekatan PMRI pada materi bangun datar. *Numeracy Journal*, 4(1), 33–40.
- Wardani, P. (2023). Ragam template Wordwall dan implementasinya dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi dan Media Pendidikan*, 10(1), 15–29.
- Wulandari, S. (2022). Media Wordwall sebagai inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Didaktik Matematika*, 9(1), 44–52.
- Winkel, W. S. (2019). *Psikologi pengajaran*. Media Abadi
- Widagdo, Y., Suwignyo, H., & Wibowo, A. (2021). *Pengantar metodologi penelitian pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang Pre

Lampiran 1 Modul Kelas Kontrol

MODUL AJAR DEEP LEARNING MATEMATIKA KELAS III

IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: SISKAM AMELIA
Nama Sekolah	: SDN 064965 Medan Timur
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B/III
Topik	: Unsur-Unsur Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (2 JP)
A. PESERTA DIDIK	
1)	Peserta didik kelas III berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan kontekstual.
2)	Pengetahuan awal: Peserta didik telah mengenal bentuk bangun datar sederhana (persegi, segitiga, lingkaran).
3)	Minat belajar: Menyukai gambar, warna, aktivitas mencocokkan, dan diskusi kelompok kecil.
4)	Kebutuhan belajar: <ul style="list-style-type: none"> • LKPD bergambar agar mudah dipahami. • Permainan berbasis aplikasi <i>wordwall</i>.
B. MATERI PELAJARAN	
1)	Jenis pengetahuan: Pengetahuan konseptual dan faktual.
2)	Materi inti: Unsur-unsur bangun datar, Sisi, Sudut, Garis sejajar, Garis tegak lurus, Jenis-jenis sudut (lancip, siku-siku, tumpul)
3)	Relevansi dengan kehidupan nyata: Mengidentifikasi bentuk dan unsur bangun datar pada benda sehari-hari (buku, papan tulis, jendela).
4)	Tingkat kesulitan: Sedang, disesuaikan dengan karakteristik kelas rendah.
5)	Integrasi nilai dan karakter: Kerja sama, tanggung jawab, berpikir kritis, dan rasa ingin tahu.
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
<input checked="" type="checkbox"/>	DPL1 Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Tuhan YME
<input type="checkbox"/>	DPL2 Kewargaan
<input checked="" type="checkbox"/>	DPL3 Penalaran Kritis
<input checked="" type="checkbox"/>	DPL4 Kreativitas
<input checked="" type="checkbox"/>	DPL5 Kolaborasi
<input checked="" type="checkbox"/>	DPL6 Kemandirian
<input type="checkbox"/>	DPL7 Kesehatan
<input checked="" type="checkbox"/>	DPL8 Komunikasi
D. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu mengenali, menjelaskan, dan mengelompokkan unsur-unsur bangun datar serta mengaitkannya dengan benda di lingkungan sekitar.	
E. TOPIK PEMBELAJARAN	
Unsur-unsur Bangun Datar di Sekitar Kita	
F. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:	
1)	Mengidentifikasi unsur bangun datar (sisi dan sudut) dengan tepat.
2)	Menjelaskan perbedaan-perbedaan bangun datar sederhana.

3)	Menyebutkan jumlah sisi dan sudut bangun datar.
G. PRAKTIK PEDAGOGIS	
1)	Model: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)
2)	Pendekatan Deep Learning: <ul style="list-style-type: none"> • Mindful Learning • Meaningful Learning • Joyful Learning.
H. KEMITRAAN PEMBELAJARAN	
1)	Teman sebaya (kerja kelompok)
2)	Orang tua (penguatan di rumah)
I. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN	
1)	Ruang kelas
2)	Media digital (video YouTube, PPT)
3)	Budaya belajar kolaboratif dan menyenangkan
J. PEMANFAATAN DIGITAL	
1)	Video pembelajaran tentang bangun datar
2)	LKPD cetak/digital
a. AWAL	
Kegiatan awal (10 menit)	
1)	Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. (Mindful Learning – menyiapkan fokus dan kesiapan belajar)
2)	Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai wujud cinta tanah air. (Berkebinekaan Global)
3)	Guru menanyakan kabar peserta didik, kemudian peserta didik menjawab secara lisan.
4)	Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan mengisi daftar hadir.
5)	Guru menayangkan video YouTube tentang bangun datar (sisi, sudut, garis sejajar, dan garis tegak lurus).
6)	Peserta didik memperhatikan video dengan seksama.
7)	Guru mengajukan pertanyaan pemantik: “Mengapa meja, papan tulis, dan buku memiliki sudut dan sisi yang berbeda-beda?”
8)	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana dan menarik serta menjelaskan manfaat mempelajari unsur bangun datar dalam kehidupan sehari-hari. (Meaningful Learning)
9)	Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking singkat
b. INTI	
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Mengorganisasikan Peserta Didik	
1)	Guru menjelaskan materi Unsur-unsur Bangun Datar menggunakan PPT, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian sisi dan sudut • Jenis-jenis sudut (lancip, siku-siku, tumpul) • Garis sejajar dan garis tegak lurus • Contoh bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)
2)	Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (4–5 orang per kelompok).
3)	Setiap kelompok mendapatkan LKPD Sifat Bangun Datar seperti pada gambar.
4)	Tugas kelompok:

- Mengamati gambar bangun datar pada LKPD
- Menentukan nama bangun datar
- Mengidentifikasi jumlah sisi dan sudut
- Menuliskan ciri khusus bangun datar
- Menyebutkan contoh benda dalam kehidupan sehari-hari

(Meaningful Learning – menghubungkan konsep dengan realitas)

Membimbing Penyelidikan

- 5) Peserta didik bekerja dalam kelompok menggunakan LKPD Sifat Bangun Datar.
- 6) Langkah kerja peserta didik: Mengamati gambar bangun datar pada LKPD dengan teliti
- 7) Mengisi tabel: Nama bangun, Sisi, Sudut, Ciri khusus, Menuliskan contoh benda yang memiliki bentuk tersebut
- 8) Guru berkeliling memantau, membimbing diskusi, dan memberikan arahan jika peserta didik mengalami kesulitan. **(Joyful Learning – suasana belajar santai, kolaboratif, dan menyenangkan)**

Mengembangkan & Menyajikan Hasil

- 9) Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi secara lengkap pada LKPD.
- 10) Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking singkat (
- 11) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja LKPD di depan kelas (± 5 menit/kelompok).
- 12) Kelompok lain memberikan tanggapan singkat berupa pertanyaan atau apresiasi.
- 13) Guru memberikan penguatan, meluruskan konsep yang kurang tepat, dan mengaitkan unsur bangun datar dengan benda di lingkungan sekolah dan rumah.

(Meaningful & Joyful Learning – peserta didik merasa dihargai dan percaya diri)

Menganalisis & Menyimpulkan

- 14) Guru bersama peserta didik menyimpulkan kembali materi unsur-unsur bangun datar.

(Mindful Learning – memahami konsep secara sadar dan terstruktur)

- 15) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi (pilihan berganda)

c. PENUTUP

Penutup (10 menit)

- 1) Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi dengan pertanyaan:
 “Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?”
 “Bangun datar apa yang paling mudah kalian kenali?”
 “Di mana kalian bisa menemukan bangun datar di rumah?”
- 2) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya memahami unsur bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Peserta didik menyampaikan kesan dan pengalaman belajar hari ini. **(Joyful Learning).**
- 4) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 5) Salah satu peserta didik memimpin doa penutup.

Lampiran 2 Modul Kelas Eksperimen

MODUL AJAR DEEP LEARNING MATEMATIKA KELAS III

IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: SISKAM AMELIA
Nama Sekolah	: SDN 064965 Medan Timur
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: B/III
Topik	: Unsur-Unsur Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (2 JP)
A. PESERTA DIDIK	
<p>1) Peserta didik kelas III berada pada tahap operasional konkret, sehingga memerlukan media manipulatif untuk memahami konsep abstrak.</p> <p>2) Pengetahuan awal: Peserta didik telah mengenal bentuk bangun datar sederhana (persegi, segitiga, lingkaran).</p> <p>3) Minat belajar: Menyukai aktifitas praktik langsung, Menyusun bentuk dan diskusi kelompok.</p> <p>4) Kebutuhan belajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LKPD berbasis aktivitas 	
B. MATERI PELAJARAN	
<p>1) Jenis pengetahuan: Pengetahuan konseptual dan faktual.</p> <p>2) Materi inti: Unsur-unsur bangun datar, Sisi, Sudut, Garis sejajar, Garis tegak lurus, Jenis-jenis sudut (lancip, siku-siku, tumpul)</p> <p>3) Relevansi dengan kehidupan nyata: Mengidentifikasi unsur bangun datar melalui pembentukan langsung dengan wordwall .</p> <p>4) Tingkat kesulitan: Sedang, disesuaikan dengan karakteristik kelas rendah.</p> <p>5) Integrasi nilai dan karakter: Kerja sama, tanggung jawab, berpikir kritis, dan rasa ingin tahu.</p>	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
<input checked="" type="checkbox"/> DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME <input type="checkbox"/> DPL2 Kewargaan <input checked="" type="checkbox"/> DPL3 Penalaran Kritis <input checked="" type="checkbox"/> DPL4 Kreativitas <input checked="" type="checkbox"/> DPL5 Kolaborasi <input checked="" type="checkbox"/> DPL6 Kemandirian <input type="checkbox"/> DPL7 Kesehatan <input checked="" type="checkbox"/> DPL8 Komunikasi	
D. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu mengenali, menjelaskan, dan membedakan bangun datar sederhana (persegi,segi tiga,lingkaran) melalui kegiatan pembelajaran.	
E. TOPIK PEMBELAJARAN	
Unsur-unsur Bangun Datar Melalui Permainan Wordwall.	
F. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:	
<p>1) Mengidentifikasi unsur bangun datar (sisi dan sudut) melalui permainan wordwall dengan tepat.</p>	

2)	Mengelompokkan jenis-jenis sudut (lancip, siku-siku, tumpul) berdasarkan hasil pembentukan pada permainan wordwall.
3)	Menyelesaikan LKPD berbasis praktik secara kolaboratif dan bertanggung jawab.
4)	Menyajikan hasil kerja kelompok secara lisan dengan percaya diri.
G. PRAKTIK PEDAGOGIS	
1)	Model: <i>Problem Based Learning</i> (PBL)
2)	Pendekatan Deep Learning: <ul style="list-style-type: none"> • Mindful Learning • Meaningful Learning • Joyful Learning.
H. KEMITRAAN PEMBELAJARAN	
1)	Teman sebaya (kerja kelompok)
2)	Orang tua (penguatan di rumah)
I. LINGKUNGAN PEMBELAJARAN	
1)	Ruang kelas
2)	Permainan wordwall
3)	Lingkungan belajar kolaboratif dan aktif
J. PEMANFAATAN DIGITAL	
1)	Video pembelajaran
2)	LKPD cetak
a. AWAL	
Kegiata Awal (10 menit)	
1)	Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. (Mindful Learning – menyiapkan fokus dan kesiapan belajar)
2)	Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai wujud cinta tanah air. (Berkebinekaan Global)
3)	Guru menanyakan kabar peserta didik, kemudian peserta didik menjawab secara lisan.
4)	Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan mengisi daftar hadir.
5)	Guru menayangkan video YouTube tentang unsur-unsur bangun datar (sisi, sudut, garis sejajar, dan garis tegak lurus).
6)	Peserta didik memperhatikan video dengan seksama.
7)	Guru mengajukan pertanyaan pemantik: “bagaimana car akita mengetahui dan membuat sisi serta sudut pada suatu bangun datar menggunakan alat sederhana di sekitar kita?”
8)	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana dan menarik serta menjelaskan manfaat belajar menggunakan permainan wordwall dalam kehidupan sehari-hari. (Meaningful Learning)
9)	Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking singkat
b. INTI	
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Mengorganisasikan Peserta Didik	
1)	Guru menjelaskan materi Unsur-unsur Bangun Datar menggunakan PPT, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian sisi dan sudut • Jenis-jenis sudut (lancip, siku-siku, tumpul) • Garis sejajar dan garis tegak lurus

- Contoh bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)
- 2) Guru memperkenalkan permainan wordwall dan cara penggunaannya.
 - 3) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (4–5 orang per kelompok).
(Meaningful Learning – menghubungkan konsep melalui pengalaman langsung, bukan hafalan)
- Membimbing Penyelidikan**
- 4) Peserta didik diminta membuat bangun datar pada wordwall sesuai LKPD.
 - 5) Langkah kerja peserta didik:
 - Mengamati jumlah sisi dan sudut dari bangun yang dibuat
 - Menentukan jenis sudut (lancip, siku-siku, atau tumpul)
 - Mengidentifikasi garis sejajar dan garis tegak lurus pada bangun tersebut
 - 6) Mengisi tabel: Nama bangun datar, jumlah sisi, jumlah sudut, jenis sudut, contoh benda dalam kehidupan sehari-hari
 - 7) Guru berkeliling memantau untuk: membimbing penggunaan wordwall, membimbing diskusi, dan memberikan arahan jika peserta didik mengalami kesulitan.
(Joyful Learning – suasana belajar santai, kolaboratif, dan menyenangkan)
- Mengembangkan & Menyajikan Hasil**
- 8) Guru meminta peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi didepan kelas.
 - 9) Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking singkat
 - 10) Perwakilan kelompok menjelaskan: bangun datar yang dibuat, jumlah sisi dan sudut, jenis sudut yang ditemukan (± 5 menit/kelompok).
 - 11) Kelompok lain memberikan tanggapan singkat berupa pertanyaan atau apresiasi.
 - 12) Guru memberikan penguatan, meluruskan konsep yang kurang tepat, dan mengaitkan unsur bangun datar dengan benda di lingkungan sekolah dan rumah.
(Meaningful & Joyful Learning – peserta didik merasa dihargai dan percaya diri)
- Menganalisis & Menyimpulkan**
- 13) Guru Bersama peserta didik menyimpulkan: pengertian sisi dan sudut, perbedaan jenis sudut contoh penerapan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
(Mindful Learning – memahami konsep secara sadar dan terstruktur)
 - 14) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi individu (pilihan berganda)

c. PENUTUP

Penutup (10 menit)

- 1) Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi dengan pertanyaan:
“Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?”
“Bangun datar apa yang paling mudah kalian buat?”
“Di mana kalian bisa menemukan bangun datar di rumah?”
- 2) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya memahami unsur bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Peserta didik menyampaikan kesan dan pengalaman belajar hari ini. **(Joyful Learning)**.
- 4) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 5) Salah satu peserta didik memimpin doa penutup.

LEMBAR VALIDASI

Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN
EDUKATIF
BELAJAR
III
MATEMATIKA SISWA KELAS
SD NEGERI 064965
MEDAN TIMUR

Mata Pelajaran : Matematika

Penyusun : Siska
Amelia

Dosen Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Validator : Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd

Tanggal : 26 Februari 2026

A. Aspek keterbacaan

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai validator *expertjudgement* agar selanjutnya dapat di gunakan dalam penelitian
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

kategori	Skala Likert
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

(Candrawati & Wiratsiwi, 2025)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibuk berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Indikator	Aspek yang di amati	Skor			
			4	3	2	1
1	Ketertarikan Belajar	1. Siswa merasa senang belajar matematika menggunakan permainan edukatif.	✓			
		2. Siswa merasa pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dengan permainan edukatif.	✓			
2	Semangat Belajar	3. Siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran matematika saat menggunakan permainan edukatif.	✓			
		4. Siswa antusias ketika guru menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran.		✓		
3	Fokus dan Perhatian	5. Siswa lebih fokus saat belajar matematika sambil bermain.	✓			
		6. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat permainan edukatif digunakan.		✓		
4	Motivasi Berprestasi	7. Siswa termotivasi memperoleh nilai yang baik setelah menggunakan permainan edukatif.		✓		
		8. Siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal matematika.		✓		
5	Ketahanan Belajar	9. Siswa tidak mudah bosan saat belajar matematika menggunakan permainan edukatif.	✓			
6	Pemahaman Materi	10. Permainan edukatif membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah.	✓			
		11. Siswa lebih mudah memahami konsep matematika melalui permainan edukatif.		✓		

7	Minat belajar	12. Siswa ingin lebih sering belajar matematika melalui permainan edukatif.	✓			
		13. Permainan edukatif membuat siswa tertarik belajar matematika.	✓			
8	Keaktifan Belajar	14. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan edukatif.	✓			
9	Kerajinan Belajar	15. Permainan edukatif membuat siswa lebih rajin belajar matematika.	✓			

Komentar dan Saran

Apabila terjadi kesalahan mohon di tuliskan di kolom beserta saran perbaikan.

D. Kesimpulan

Rumus :

Skor maksimal = 60

Nilai = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$

Kriteria Penilaian :

Kriteria kelayakan

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Tidak layak

Berdasarkan penelitian diatas,instrumen angket ahli media ini menyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Mohon Bapak/ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, 2026
Validator



Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd

Lampiran 3 Angket Kelas Kontrol

Nama Siswa :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Peneliti : Siska Amelia

Petunjuk: Berilah tanda \checkmark pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang saat belajar matematika				
2.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran matematika di kelas				
3.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran matematika				
4.	Saya berusaha mengerjakan soal matematika dengan baik.				
5.	Saya tidak mudah bosan saat belajar matematika				
6.	Permainan edukatif membuat saya mudah memahami pelajaran.				
7.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran matematika.				
8.	Saya percaya diri saat mengerjakan soal matematika				
9.	Saya berusaha belajar matematika walaupun sulit				
10.	Saya aktif bertanya jika tidak memahami pelajaran matematika				
11.	Saya mengerjakan tugas matematika dengan sungguh-sungguh				
12.	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal matematika.				
13.	Saya belajar matematika di rumah tanpa				

	disuruh.				
14.	Saya tetap berusaha meskipun soal matematika sulit.				
15.	Saya senang jika jam pelajaran matematika dimulai.				

Lampiran 4 Angket Kelas Eksperimen

Nama Siswa :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Peneliti : Siska Amelia

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!

(SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar matematika menggunakan permainan edukatif.				
2.	Saya bersemangat ketika guru menggunakan permainan edukatif.				
3.	Saya lebih fokus saat belajar matematika sambil bermain.				
4.	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai baik setelah bermain permainan edukatif.				
5.	Saya tidak mudah bosan saat belajar matematika dengan permainan.				
6.	Permainan edukatif membuat saya mudah memahami pelajaran.				
7.	Saya ingin sering belajar matematika dengan cara bermain.				
8.	Saya menjadi lebih percaya diri mengerjakan soal setelah bermain permainan edukatif.				
9.	Permainan edukatif membuat saya ingin belajar matematika.				
10.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika saat menggunakan permainan.				
11.	Permainan edukatif membuat saya lebih rajin belajar matematika.				
12.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat permainan edukatif digunakan.				
13.	Saya lebih mudah memahami materi matematika melalui permainan edukatif.				
14.	Permainan edukatif membuat pelajaran matematika menjadi lebih menarik				
15.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar matematika dengan permainan edukatif.				

Lampiran:

Lampiran 3 Angket Kelas Kontrol

Nama Siswa : *NURUL SAKINA*
 Kelas : *3B*
 Jenis Kelamin : *PEREMPUAN*
 Peneliti : Siska Amelia

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang saat belajar matematika	✓			
2.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran matematika di kelas	✓			
3.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran matematika	✓			
4.	Saya berusaha mengerjakan soal matematika dengan baik.	✓			
5.	Saya tidak mudah bosan saat belajar matematika			✓	
6.	Permainan edukatif membuat saya mudah memahami pelajaran.	✓			
7.	Saya ingin mendapatkan nilai yang baik dalam pelajaran matematika.		✓		
8.	Saya percaya diri saat mengerjakan soal matematika	✓			
9.	Saya berusaha belajar matematika walaupun sulit	✓			
10.	Saya aktif bertanya jika tidak memahami pelajaran matematika	✓			
11.	Saya mengerjakan tugas matematika dengan sungguh-sungguh	✓			
12.	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal matematika.	✓			
13.	Saya belajar matematika di rumah tanpa disuruh.	✓			

$$P = \frac{56}{60} \times 100\% \\ = 93$$

14.	Saya tetap berusaha meskipun soal matematika sulit.	✓			
15.	Saya senang jika jam pelajaran matematika dimulai.	✓			

Lampiran Angket Kelas Eksperimen

Nama Siswa : Nazela Inaya
 Kelas : 3A
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Peneliti : Siska Amelia

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar matematika menggunakan permainan edukatif.		✓		
2.	Saya bersemangat ketika guru menggunakan permainan edukatif.	✓			
3.	Saya lebih fokus saat belajar matematika sambil bermain.	✓			
4.	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai baik setelah bermain permainan edukatif.	✓			
5.	Saya tidak mudah bosan saat belajar matematika dengan permainan.	✓			
6.	Permainan edukatif membuat saya mudah memahami pelajaran.		✓		
7.	Saya ingin sering belajar matematika dengan cara bermain.	✓			
8.	Saya menjadi lebih percaya diri mengerjakan soal setelah bermain permainan edukatif.	✓			
9.	Permainan edukatif membuat saya ingin belajar matematika.	✓			
10.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika saat menggunakan permainan.	✓			
11.	Permainan edukatif membuat saya lebih rajin belajar matematika.	✓			
12.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat permainan edukatif digunakan.		✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi matematika melalui permainan edukatif.	✓			
14.	Permainan edukatif membuat pelajaran matematika menjadi lebih menarik	✓			
15.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar	✓			

$$P = \frac{57}{60} \times 100\% \\ = 95$$

Lampiran Angket Kelas Eksperimen

Nama Siswa : Nadira Salsal Kirana
 Kelas : 3A
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Peneliti : Siska Amelia

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu!
 (SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju)

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar matematika menggunakan permainan edukatif.	✓			
2.	Saya bersemangat ketika guru menggunakan permainan edukatif.	✓			
3.	Saya lebih fokus saat belajar matematika sambil bermain.	✓			
4.	Saya termotivasi untuk mendapatkan nilai baik setelah bermain permainan edukatif.		✓		
5.	Saya tidak mudah bosan saat belajar matematika dengan permainan.		✓		
6.	Permainan edukatif membuat saya mudah memahami pelajaran.	✓			
7.	Saya ingin sering belajar matematika dengan cara bermain.				✓
8.	Saya menjadi lebih percaya diri mengerjakan soal setelah bermain permainan edukatif.	✓			
9.	Permainan edukatif membuat saya ingin belajar matematika.		✓		
10.	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran matematika saat menggunakan permainan.				✓
11.	Permainan edukatif membuat saya lebih rajin belajar matematika.	✓			
12.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat permainan edukatif digunakan.	✓			
13.	Saya lebih mudah memahami materi matematika melalui permainan edukatif.	✓			
14.	Permainan edukatif membuat pelajaran matematika menjadi lebih menarik	✓			
15.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar	✓			

$$P = \frac{51}{60} \times 100\% \\ = 85$$

Lampiran 5 Dokumentasi



Distribusi Angket pada kelas kontrol (sebelum diperlakukan)

No	PRETEST MOTIVASI BELAJAR SISWA															TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
Nurul	4	4	4	2	2	2	3	2	3	4	4	3	4	4	4	49
aprilia	4	4	4	4	1	4	2	4	3	2	2	2	2	3	3	44
putri	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	42
fikri	3	4	2	2	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	2	47
raja	3	3	4	3	1	4	1	4	2	4	3	3	3	4	2	44
tri	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	40
adinata	4	4	4	3	1	4	1	4	2	4	3	3	4	4	2	47
abelia	1	1	3	1	4	3	4	1	2	1	1	1	1	3	2	29
suci	4	4	4	3	2	4	1	3	2	2	2	3	4	2	4	44
alif	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	40
azkia	2	2	4	2	2	2	2	4	1	2	1	3	1	2	1	31
reva	4	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	44
reza	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	29
Rata - Rata															41.60%	

Distribusi Angket pada kelas eksperimen (setelah diperlakukan)

No	POSTTEST MOTIVASI BELAJAR SISWA															TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
Nazela	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57
Balqis	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	54
Afif	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	52
Saka	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	54
Nadira	4	4	4	3	3	4	1	4	3	1	4	4	4	4	4	51
Farhan	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	54
Aqila	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56
Jihan	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	52
Ririn	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	55
Saripa	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	54
Habib	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
Aqila	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	54
Rata - rata															55%	

Uji Normalitas

Tests of Normality

	EKSPERIMEN	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KONTROL	78.00	.260	2	.			
	82.00	.286	4	.	.868	4	.288
	99.00	.260	2	.			

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KONTROL	Based on Mean	2.097	2	5	.218
	Based on Median	1.181	2	5	.380
	Based on Median and with adjusted df	1.181	2	3.000	.419
	Based on trimmed mean	1.848	2	5	.251

Uji Hipotesis

Group Statistics

	EKSPERIMEN	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KONTROL	1.00	28	68.9286	10.73909	2.02950
	2.00	28	77.8929	14.60426	2.75995

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
KONTROL	Equal variances assumed	3.576	.064	-2.617	54	.011	-8.96429	3.42581	-15.83262	-2.09595
	Equal variances not assumed			-2.617	49.593	.012	-8.96429	3.42581	-15.84662	-2.08195

Activate Windows

Lampiran 7: Surat Izin Penelitian



Nomor : 510/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Sya'ban 1447 H
 12 Februari 2026 M

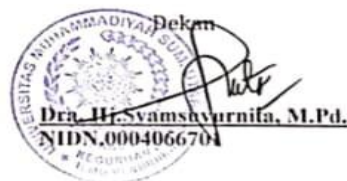
Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 094965 Medan Timur
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Siska Amelia
 N P M : 2202090254
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD 094965 Medan Timur

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



Pertinggal



FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

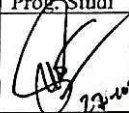

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : SISKA AMELIA
 NPM : 2202090254
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,73

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 064965 Medan Timur	
	Pengaruh Papan Perkalian Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Perkalian Siswa III SDN 064965 Medan	
	Pengaruh Media Roda Membaca Bahasa Indonesia Terhadap Keterampilan Mengeja Siswa Kelas 1 SDN 064965	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Siska Amelia

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siska Amelia
 NPM : 22020902454
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD 064965 Medan Timur.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
 Dosen Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Oktober 2025
 Hormat Pemohon

Siska Amelia
 NPM. 2202090254



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2815/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Siska Amelia
N P M : 2202090254
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
: Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Matematika
Siswa Kelas III SD Negeri 064965 Medan Timur

Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 02 Desember 2026

Medan, 12 Jumadil Akhir 1447 H
02 Desember 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Siska Amelia
 NPM : 2202090254
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar
 Matematika Siswa Kelas III SDN 064965 Medan Timur


seminar proposal.


Medan, Desember 2025

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd


 Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Siska Amelia
 NPM : 2202090254
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa
 Kelas III SD 094965 Medan Timur

Pada hari Jum'at, tanggal 06 Januari tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Senin, 29 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Siska Amelia
 NPM : 2202090254
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD 094965 Medan Timur

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siska Amelia
 NPM : 2202090254
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD 094965 Medan Timur

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Siska Amelia

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi:**

Nama : Siska Amelia
NPM : 2202090254
Tempat/Tanggal Lahir : Batahan, 06 Oktober 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Pasar Batahan
Anak ke : 2 dari 3 bersaudara

Pendidikan Formal:

1. SD Negeri 338 Batahan (2010-2016)
2. SMP N 1 Batahan (2016-2019)
3. SMA N1 Batahan (2019-2022)
4. Tahun (2022-2026), tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 8 April 2026

SISKA AMELIA
2202090253