

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Website Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Dina Suci Ramadhani¹, Heru Purnomo², Beny Dwi Lukitoaji³

Program Studi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2,3}, Indonesia.

[dinasucirmdh@gmail.com¹](mailto:dinasucirmdh@gmail.com), [herupurnomo809@gmail.com²](mailto:herupurnomo809@gmail.com), [beny@upy.ac.id³](mailto:beny@upy.ac.id)

Abstrak

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan kecepatan yang semakin meningkat dan mendatangkan dampak yang positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pemaksimalan penggunaan teknologi dalam hal yang positif tentunya akan melibatkan guru sebagai pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang bersentuhan langsung dengan dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia saat ini. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran perlu mengembangkan media pembelajaran guna untuk memberikan pemahaman lebih terhadap peserta didik dalam memahami konsep dan materi pelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung dalam proses belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *website wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan pola *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t test*. Hasil penelitian menyatakan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), artinya terdapat pengaruh antara *pretest* dan *posttest* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *website wordwall* terhadap motivasi belajar siswa

Kata kunci: media pembelajaran, *wordwall*, motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK yang pesat mendatangkan dampak yang positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pendidikan ialah usaha guna mengembangkan, mengubah, menambah pengetahuan atau kecakapan serta sikap seseorang atau beberapa kelompok orang yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan orang tersebut melalui aktivitas pembelajaran. Pendidikan menyediakan sarana yang memungkinkan kita manusia mewujudkan potensi kita melalui proses belajar mengajar (Siti, 2021). Sehingga dapat disimpulkan jika pendidikan ialah proses belajar dan pengajaran yang memiliki tujuan guna meningkatkan kecakapan manusia secara maksimal dengan

melakukan beragam kegiatan belajar-mengajar. Pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai bentuk. Pada setiap bentuknya, hasil dari proses pendidikan seyogyanya meliputi faktor pemahaman, sikap, serta keterampilan guna menandakan setiap pribadi mempunyai pembelajaran yang bermakna, utuh, dan menyeluruh (Hita et al., 2021). Pendidikan yang berlangsung baik secara formal, non-formal dan informal dapat memanfaatkan fasilitas teknologi dan informasi yang tersedia.

Menurut (Triyani, 2023), pendidikan yang menerapkan penggunaan teknologi mengharuskan semua pihak untuk terus memaksimalkan penggunaan teknologi dalam hal yang positif. Pemaksimalan penggunaan teknologi dalam hal yang positif tentunya akan melibatkan guru sebagai pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang bersentuhan langsung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan (Arrosyad et al., 2023). Guru dan peserta didik dalam pembelajaran terbantu akan adanya teknologi. Guru perlu membuat media pendidikan yang dapat menerapkan materi dan konsep dengan mudah baik itu berupa lembar kerja atau keterampilan peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Media yang tepat diperlukan agar penyampaian materi dapat optimal, media berfungsi sebagai saluran bagi guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik guna membangkitkan rasa ingin tahunya dan meningkatkan kinerjanya dalam kegiatan kelas (Eko & Khairudin., 2017). Menurut Steffi & Taufik (2015) memaparkan bahwa media pembelajaran ialah semua alat fisik dan teknis yang mungkin digunakan guru untuk memahamkan peserta didik mengenai informasi yang diajarkan di kelas dan menunjang peserta didik mencapai target dalam pembelajaran.

Penerapan media dalam pembelajaran sangat menentukan prestasi belajar peserta didik. Guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang menarik dan mutakhir agar dapat menginspirasi anak untuk belajar. Guru merasa terbantu dalam proses belajar mengajar ketika menggunakan media, selain itu siswa merasa betah dan tidak bosan serta mampu memahami mata pelajaran yang diajarkan (Sari et al., 2021). Apabila media dapat menggiatkan peserta didik untuk berperan aktif serta antusias dan menggugah minatnya terhadap pembelajaran yang diajarkan oleh guru maka media

tersebut dikatakan dapat menanamkan dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu contohnya. Alat penghubung untuk menyebarkan berbagai jenis informasi dan kegiatan yang dirancang guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran dapat pula dikatakan sebagai media pembelajaran (Haryanto et al., 2015). Interaktif ialah proses yang melibatkan komponen komunikasi dan bersifat dua arah atau lebih (Arsyad & Fatmawati, 2018). Maka dari itu, dapat disimpulkan jika media pembelajaran interaktif diartikan sebagai sarana menghubungkan materi atau informasi pembelajaran guna memudahkan penyampaian materi dari guru untuk peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah tertera dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan kelas yang diamati oleh peneliti ditemukan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik tidak menyimak guru ketika sedang menjelaskan materi tentang perubahan wujud benda, dan ada sebagian siswa juga yang mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah. Diperkuat kembali dengan hasil interviu dengan guru kelas V tersebut bahwa ada beberapa siswa yang kadang fokus mereka tidak kepada materi yang tengah dijelaskan oleh guru dan pekerjaan rumah yang belum selesai. Guru masih menggunakan media pembelajaran dalam bentuk yang belum bervariasi. Sementara itu, pada era saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi salah satunya media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat Lizma, dkk (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dari kegiatan interaksi media yang diakses dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi memiliki kedudukan penting dalam kegiatan pembelajaran guna sebagai dorongan untuk semangat dalam belajar, sesuai dengan yang diutarakan oleh (Handu, 2011) peserta didik dikatakan memiliki motivasi belajar yang rendah apabila ia lebih cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran, memiliki semangat yang kurang ketika belajar, fokus mereka tidak pada pembelajaran serta menunda mengerjakan tugas sekolah. Motivasi sendiri terbagi ke dalam dua jenis, yaitu: (1) Motivasi internal adalah ketika seseorang didorong oleh kebutuhan dalam diri untuk merasa puas dengan apa yang telah didapatkan, bertindak berdasarkan tujuan tersebut tanpa memerlukan stimulus

dari luar. (2) Motivasi eksternal adalah dorongan untuk bertindak dan berkembang sebagai akibat adanya rangsangan dari luar. Apabila kegiatan atau tindakan dimulai berdasarkan keinginan dari luar, hal itu juga sering disebut dengan motivasi eksternal (Prihartanta, 2015).

Motivasi belajar merupakan potensi dalam diri peserta didik yang penting untuk ditingkatkan. Peluang untuk mencapai tujuan pembelajaran akan lebih besar apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik antara lain (1) penggunaan model pembelajaran, teknik, dan media pembelajaran, (2) pengaruh lingkungan sekitar, dan (3) dorongan orang tua atau keluarga. Ketiga aspek tersebut timbul dari luar diri dan dapat menggugah minat belajar peserta didik (Hadi, 2017). Individu yang memiliki motivasi belajar akan tampak dari bagaimana aktivitas belajarnya. Menurut Sardiman (dalam Nasrah & A. Munafiah., 2020) parameter dari motivasi belajar terdiri atas (1) terdapat angan-angan mencapai keberhasilan, (2) terdapat dukungan dan keperluan dalam belajar, (3) terdapat hal yang menjadi dambaan di masa depan, (4) terdapat apresiasi (5) terdapat ketertarikan pada suatu aktivitas dalam belajar, dan (6) terdapat keadaan yang terkendali.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti terdorong untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dengan berbantuan salah satu *website*, yaitu *website wordwall*. *Website* tersebut dapat berperan sebagai sumber belajar, media, dan sarana evaluasi yang menarik bagi peserta didik. Terdapat banyak templat kuis aplikasi *wordwall* seperti *multiple choice (quiz)*, teka-teki silang (*crossword*), pengurutan kartu atau mencocokkan gambar (*matching pairs*), dan lain sebagainya, sehingga dapat digunakan sebagai peranti evaluasi baik harian maupun semester (Sinaga & Soesanto, 2022). Ulum (2019) mengartikan *wordwall* sebagai media dalam pembelajaran yang sebaiknya dimanfaatkan oleh guru yang dirancang guna meningkatkan kegiatan belajar mandiri maupun kelompok serta dapat mengikutsertakan peserta didik untuk terlibat aktif. Kelebihan menggunakan *wordwall* pada saat pembelajaran di kelas adalah peserta didik dapat dengan mudah melaksanakan kegiatan belajar. Tak hanya itu, peserta didik dapat mengembangkan daya cipta belajar bersama teman sekelasnya. Penjelasan tersebut

menjelaskan mengapa peneliti tertarik untuk melakukan percobaan untuk mendapatkan jawaban apakah motivasi belajar peserta didik kelas V mata pelajaran IPAS terpengaruhi oleh media yang didukung oleh *website wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen termasuk bagian dari penelitian kuantitatif adalah metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Penelitian eksperimen yaitu salah satu jenis metode yang dilaksanakan ketika peneliti hendak melakukan uji coba untuk mengetahui impresi antara variabel pengaruh terhadap variabel yang dipengaruhi dari keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2019). *Pre-Experimental Design* dengan pola *One Group Pretest-Posttest* merupakan jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Masjid Syuhada sebanyak 20 orang. Alat ukur yang digunakan adalah kuisioner berupa angket yang terlebih dahulu diuji validitas dan reabilitasnya untuk menilai motivasi belajar siswa. Jumlah butir pernyataan sebanyak 20 butir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelompok eksperimen pada penelitian ini berjumlah 20 siswa di SD Masjid Syuhada. Kelas yang dijadikan subjek dalam penelitian ini yaitu siswa dari kelas V-A, sebelum memulai pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar gunanya untuk menilai motivasi belajar sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, guru menjelaskan materi pembelajaran dan guru menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebagai perlakuan pada penelitian ini. Setelah itu, angket kedua diberikan kepada siswa untuk menilai motivasi belajar setelah diberi perlakuan.

Setelah data *pretest* dan data *posttest* didapat, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas pada data tersebut. Hasil uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 ditunjukkan pada tabel 1.

Null Hypothesis	Sig.	Decision
Pretest terdistribusi normal dengan rata-rata 64 dan standar deviasi 3.024	.200 ^{1,2}	Normal
Posttest terdistribusi normal	.057 ¹	Normal

dengan rata-rata 72 dan
standar deviasi 2.564

Tabel 1. Hasil uji normalitas

Berdasarkan data yang telah didapatkan di atas, hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov memperlihatkan perolehan nilai signifikansi *pretest* memperoleh nilai sebesar 0,200 ($>0,05$) dan nilai signifikansi *posttest* memperoleh nilai sebesar 0,57 ($>0,05$). Hal tersebut memperlihatkan bahwa persebaran data hasil *pretest* dan *posttest* normal dikarenakan lebih dari 0,05. Jika hasil uji normalitas menunjukkan hasil berdistribusi normal, maka dapat melanjutkan ke uji berikutnya yaitu uji *paired sample statistic*.

Perbandingan 1	Rerata	Banyaknya Data	Standar Deviasi	Standar Error Rerata
Pretest	63.90	20	3.024	.676
Posttest	71.55	20	2.564	.573

Tabel 2. *Paired Sample Statistics*

Berdasarkan tabel uji t di atas tampak bahwa rerata nilai *pretest* memperoleh hasil sebesar 63,90 dan rerata nilai *posttest* memperoleh hasil sebesar 71,55. Maka dari itu, dapat disimpulkan jika adanya perbedaan motivasi belajar sebelum perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan penggunaan *wordwall*. Perbedaan yang ditunjukkan pun merupakan perbedaan yang positif karena adanya peningkatan rerata antara *pretest* dan *posttest*.

Perbandingan 1	Pretest & Posttest	Banyaknya Data	Korelasi	Signifikansi
		20	.869	.000

Tabel 3. *Paired Sample Correlation*

Berdasarkan tabel *Paired Sample Correlation* di atas tampak bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,869 dan nilai signifikansi memperoleh nilai sebesar 0,000 ($<0,05$). Sebab itu, dapat disimpulkan jika adanya korelasi antara *pretest* motivasi belajar dengan *posttest* motivasi belajar. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,869 termasuk ke dalam kategori sangat kuat. Hal tersebut diartikan terdapat hubungan atau korelasi antara pemberian perlakuan media pembelajaran interaktif berbantuan *wordwall* terhadap

motivasi belajar siswa. Analisis uji korelasi menghasilkan presentase sebesar 75,51% diartikan ada pengaruh sebesar 75,51% dari pengaplikasian media tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Sementara 24,49% sisanya faktor lain juga mempenagruhi.

		Rerata	Standar Deviasi	Standar <i>Error</i> Rerata	Terendah	Tertinggi	1	df	Sig.
Pretest									
Pair	&	-7.650	1.496	.335	-8.350	-6.950	-	19	.000
Posttest							22.861		

Tabel 4. *Paired Sample Test
Paired Differences*

Berdasarkan hasil uji t di atas tampak jika nilai signifikansi memperoleh nilai sebesar 0,000 (sign.<0,05) maka. Hal ini membuktikan jika motivasi belajar siswa sebelum pengaplikasian *wordwall* dan sesudah pengaplikasian *wordwall* tidak sama. Maka dari itu, dapat diartikan jika ada ketidaksamaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum pengaplikasian *wordwall* dan pengaplikasian *wordwall*.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian yang telah diperoleh dapat menjawab pertanyaan penelitian. Hasilnya membuktikan adanya pengaruh positif pada variabel motivasi belajar siswa. Diperkuat dengan uji korelasi yang hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 75,51% terhadap motivasi belajar siswa, sementara itu 24,49% lainnya merupakan dari faktor lain. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan website *wordwall* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55-62. <http://dx.doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Damarwan, E. S., & Khairudin, M. (2017, September). Development of an interactive learning media to improve competencies. In *International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)* (pp. 24-27). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.5>
- Dita, P. P. S., Utomo, S., & Sekar, D. A. (2021). Implementation of problem based learning (PBL) on interactive learning media. *Journal of Technology and Humanities*, 2(2), 24-30. <https://doi.org/10.53797/jthkkss.v2i2.4.2021>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No, 96–102.
- Hita, I. P. A. D., Astra, I. K. B., & Lestari, N. M. S. D. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Control Kaki Bagian Dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjp.v5i2.14784>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1, 1–5.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103-1109. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705.

- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>