

## Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang

Kadek Warti<sup>1</sup>, Endie Riyoko<sup>2</sup>, David Budi Irawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD Universitas PGRI Palembang, Indonesia.  
[kadekwarti2@gmail.com](mailto:kadekwarti2@gmail.com)<sup>1</sup>, [endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id](mailto:endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[davidbudiirawan@univpgri-palembang.ac.id](mailto:davidbudiirawan@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi motivasi siswa dalam belajar di SD Negeri 137 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 137 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *True Experimental Design*. Desain dalam penelitian adalah *Posttest-only control design*. Populasi penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 14 Palembang. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas V.A yang berjumlah 15 siswa dan V.B berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan dokumentasi. Teknik uji coba instrumen penelitian menggunakan validitas, reliabilitas. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar dengan menggunakan media interaktif *wordwall* dapat diketahui bahwa hasil angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata yang didapatkan siswa nilai posttest yaitu 88,0%. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa kelas kontrol dengan rata-rata yang didapatkan siswa nilai posttest yaitu 62% . Teknik analisis data dalam penelitian diolah menggunakan uji normalitas diperoleh nilai sig 0,119 > 0,05 untuk kelas eksperimen, dan 0,200 > 0,05 untuk hasil nilai kelas kontrol. Selanjutnya uji homogenitas yaitu nilai sig 0,459 > 0,05, dan uji *Independen Sample T-Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*, Motivasi Belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Tanpa adanya Pendidikan yang baik, maka perkembangan bangsa kedepan tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur melalui pendidikan (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Karena, dengan pendidikanlah nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu

generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan.

Memperoleh pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi setiap warga negara. Hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 (Amandemen) Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapat pendidikan. Kemudian pada Ayat 2 disebutkan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Melalui proses pendidikan tersebut, manusia dapat mengembangkan pola pikir, meningkatkan pengetahuan dan sikap yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui proses pendidikan, manusia dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan misalnya mengembangkan sikap kesopanan dan menginternalisasikannya dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusiaan tersebut menjadi penuntun manusia untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya. Dengan pendidikan manusia dapat berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Interaksi manusia dapat melalui jalur pendidikan, baik in-formal, formal, maupun nonformal.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM (Syarifudin, 2020). Motivasi berasal dari kata motif, dapat diartikan sebagai sebuah, semangat dan ketekunan seseorang atau seorang individu untuk mencapai tujuannya. Motivasi belajar ialah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didukung oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara

optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Susanto & Nisa, 2022). Motivasi berperan penting dalam belajar sebagai syarat dan penyemangat belajar (Andriani & Rasto, 2019). Dengan motivasi belajar seorang individu melakukan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dengan berbagai macam cara misalnya dengan menyimak, membaca, mendengar, mengamati, meniru dan sebagainya.

Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa meliputi faktor psikologis seperti: kecerdasan, minat, dan persepsi dan ada faktor fisiologis seperti, keadaan jasmani dan rohani yang sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar individu, seperti faktor sosial keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar, serta faktor alam. Jadi, dalam hal ini faktor eksternal seperti sosial keluarga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, semakin baik keadaan lingkungan atau pun teman sebaya maka akan semakin meningkat motivasi siswa dalam belajar.

Media berasal dari bahasa latin “Medium” yang artinya perantara atau pengantar (Tafonau, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Sari,A & Setiawan, 2018). Pengertian “media” dan “pembelajaran” berdasarkan tujuan, bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah adalah sarana, sedangkan kata belajar diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan untuk membuat seseorang berbuat sesuatu kegiatan belajar. Media pembelajaran lebih menekankan pada posisi media sebagai wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi dan belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar (Prasasti, 2019).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi ke pada penerima informasi (siswa) dari pengantar informasi (guru) yang membantu proses pembelajaran. Karena itu dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar

penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didiknya.

Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang dapat merubah pola pikir siswa lebih luas, dikarenakan mereka telah menemukan sesuatu hal yang berada di luar jangkauannya. Teknologi menjadi sarana penting dalam pencapaian bahan materi pelajaran, dan guru berusaha mencari media yang paling efektif untuk memberikan layanan pendidikan terbaik melalui penyesuaian metode dan gaya mengajar yang mempertimbangkan akses teknologi dan fasilitas yang tersedia (Damayanti 2021). Sehingga guru berperan sebagai pengelola dalam proses pembelajaran dan bertindak selaku fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang interaktif sebagai penunjang materi ajar di dalam kelas. Berbagai jenis media pembelajaran guru mampu menciptakan ide-ide baru dalam mengajar. Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik (Susanto, 2021). Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Kurni, D. K., & Susanto, 2018).

Berdasarkan data wawancara terhadap guru kelas V di SDN 137 Palembang diketahui, bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, seperti kurang disiplin pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru masih belum menerapkan media pembelajaran berbasis game interaktif yaitu *wordwall* dalam proses pembelajaran dan pemberian tugas.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, peneliti berinisiatif mengimplementasikan aplikasi berbasis game interaktif yaitu *wordwall* yang memiliki keunikan sebagai alat evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), teka-teki silang (*crossword*), memilih kartu atau gambar sesuai pasangannya (*matching pairs*), memasang jawaban yang tepat (*find*

*the match*) dan lain-lain sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai untuk Penilaian Harian (PH) ataupun Penilaian Tengah Semester (PTS). Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh (Gandasari & Pramudiani, 2021) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”, selanjutnya yang dilakukan oleh (Nurdin et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”, Penelitian yang dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar”, dan Terakhir Penelitian yang dilakukan oleh (Susanto & Nisa, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar”

*Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa (Sari, P. M., & Yarza, 2012). Keunikan lain dalam *wordwall* dibandingkan aplikasi game edukasi online lain yaitu guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai persentasenya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah. Aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa. Pemilihan media yang menarik, benar dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Febrita, Y., & Ulfah, 2019). Dengan konsep bermain sambil belajar, *wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran.

Melalui penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif ini diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa khususnya pada materi IPA kelas V di SD Negeri 137 Palembang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis metode pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *True experimental design*. Dalam hal

ini design penelitian yang digunakan adalah *posttest Only Control design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 137 Palembang yang berjumlah 28 Siswa. Adapun sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa SD kelas VA sebanyak 15 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 13 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji-t (*Independent Samples T-Test*).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

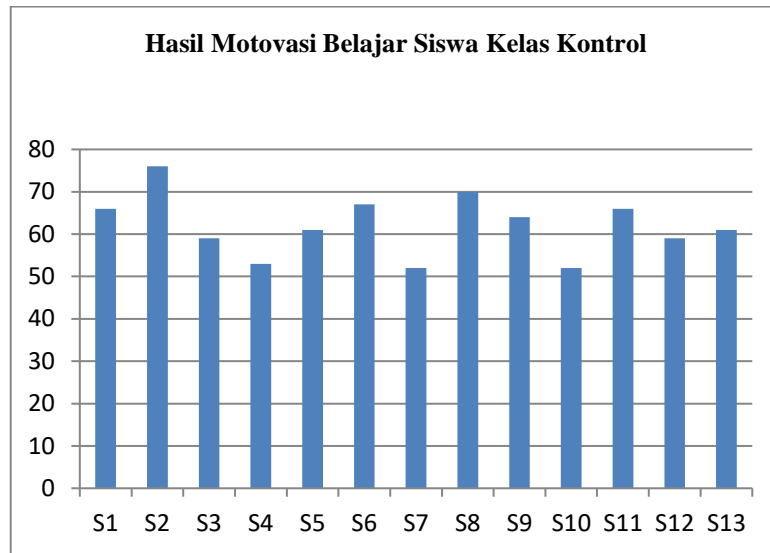
Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang dilakukan, penelitian ini dimulai dengan menguji validitas angket yang berjumlah 20 butir instrumen pernyataan, hasil uji coba yang telah dilakukan 20 item dengan 15 responden dinyatakan bahwa ke-20 pernyataan dinyatakan valid. Kemudian 20 item tersebut langsung digunakan dalam penelitian dan disebarkan kepada 28 responden yang terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Responden memiliki lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 1. Data Hasil *Posttest* Angket Siswa Kelas Kontrol**

No	Responden	Hasil <i>Posttest</i>	
		Jumlah Skor	Kategori
1	M	66	Sedang
2	MA	76	Tinggi
3	MK	59	Sedang
4	RPA	53	Sedang
5	AS	61	Sedang
6	WA	67	Sedang
7	LSB	52	Sedang
8	MTA	70	Tinggi
9	SS	64	Sedang
10	MUZ	52	Sedang
11	RAA	66	Sedang
12	RAW	59	Sedang
13	RR	61	Sedang
<b>Rata-Rata</b>		<b>62</b>	<b>Sedang</b>

Hasil yang didapat dari skor *posttest* motivasi belajar siswa kelas VB sebagai kelas kontrol SD Negeri 137 Palembang. Menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa masuk

kedalam kategori sedang dan 2 siswa yang termasuk kedalam kategori tinggi. Dengan skor tertinggi 88 dan rata-rata skor 62 termasuk kedalam kategori sedang.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Tabel 2. Data Frekuensi Angket Siswa Kelas Kontrol

Interval	Kategori	posttest	Frekuensi	%
≥ 88	Sangat Tinggi	0	0	0%
70-87	Tinggi	2	2	15%
52-69	Sedang	11	11	85%
34-51	Rendah	0	0	0%
≥ 34	Sangat Rendah	0	0	0%

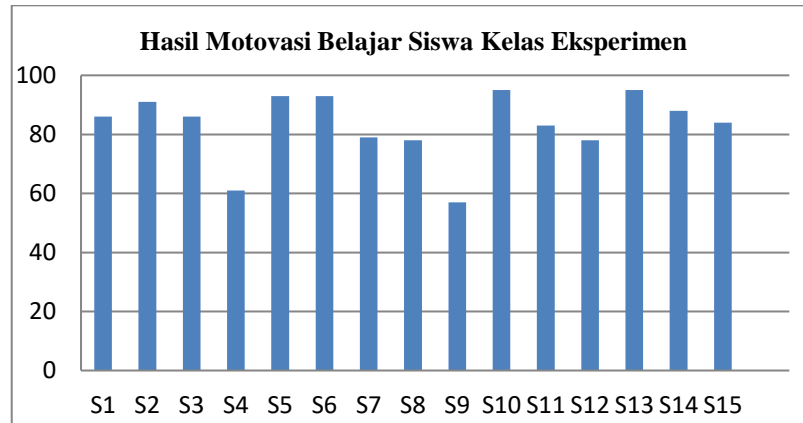
Hasil yang didapat dari jawaban angket motivasi belajar siswa pada kelas VB SD Negeri 137 Palembang, pada kategori sedang terdapat 11 siswa yang mencapainya, 2 siswa kategori tinggi, sedangkan untuk kategori sangat tinggi, rendah dan sangat rendah tidak ada siswa yang mencapainya, rata-ratanya yaitu 62 menyentuh kategori sedang.

Tabel 3. Data Hasil *Posttest* Angket Siswa Kelas Eksperimen

No	Responden	Hasil <i>Posttest</i>	
		Jumlah Skor	Kategori
1	RP	86	Tinggi
2	MZA	91	Sangat Tinggi
3	D	86	Tinggi
4	FA	69	Sedang
5	HKM	93	Sangat Tinggi
6	FW	93	Sangat Tinggi
7	KZS	89	Sangat Tinggi
8	RNA	90	Sangat Tinggi
9	MHA	84	Tinggi

10	MF	95	Sangat Tinggi
11	ASE	92	Tinggi
12	MFA	86	Tinggi
13	NA	95	Sangat Tinggi
14	MHH	88	Sangat Tinggi
15	MR	84	Tinggi
<b>Rata-Rata</b>		<b>88,0</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Hasil yang didapat dari skor posttest motivasi belajar siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen SD Negeri 137 Palembang. Menunjukkan bahwa terdapat 8 siswa masuk kedalam kategori sangat tinggi, 6 siswa yang termasuk kedalam kategori tinggi, dan 1 siswa yang termasuk kategori sedang. Dengan skor tertinggi 95 dan rata-rata skor 88,0 termasuk kedalam kategori sangat tinggi.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 4. Data Frekuensi Angket Siswa Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	posttest	Frekuensi	%
≥ 88	Sangat Tinggi	8	8	53%
70-87	Tinggi	6	6	40%
52-69	Sedang	1	1	7%
34-51	Rendah	0	0	0%
≥ 34	Sangat Rendah	0	0	0%

Hasil yang didapat dari jawaban angket motivasi belajar siswa pada kelas VA SD Negeri 137 Palembang, pada kategori sangat tinggi terdapat 8 siswa yang mencapainya, 6 siswa kategori tinggi, sisanya 1 siswa mencapai kategori sedang, sedangkan untuk kategori rendah dan sangat rendah tidak ada siswa yang mencapainya.

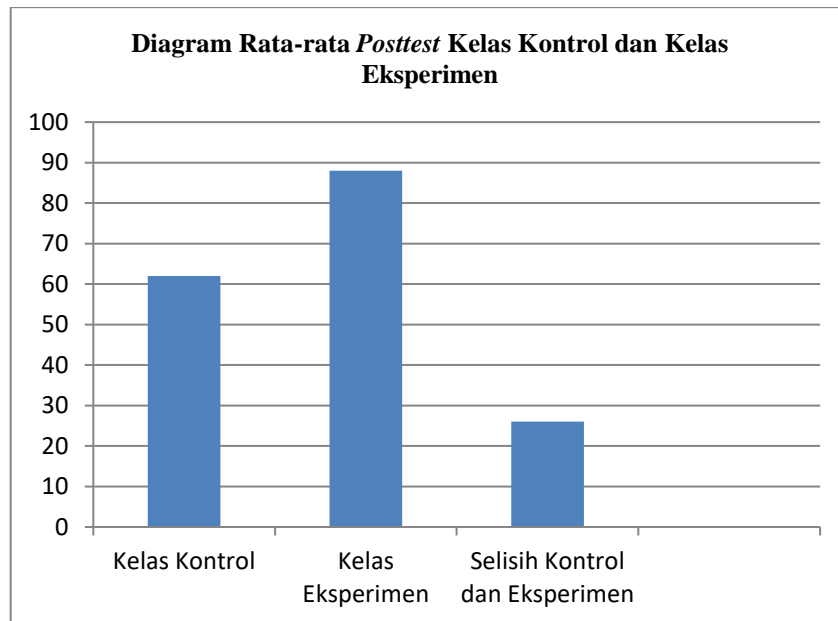
Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa yang artinya siswa sangat berminat menggunakan media interaktif *wordwall* dilihat dari rata-rata yaitu 88,0 menyentuh kategori sangat tinggi.



**Tabel 5. Data Hasil Perbandingan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen Hasil Angket Posttest Motivasi Belajar Siswa**

No	Responden			
		<i>Posttest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Eksperimen	Selisih
1		66	86	20
2		76	91	15
3		59	86	27
4		53	69	16
5		61	93	32
6		67	93	26
7		52	89	37
8		70	90	20
9		64	84	20
10		52	95	43
11		66	92	26
12		59	86	27
13		61	95	34
14		-	88	88
15		-	84	84
	<b>Rata-Rata</b>	<b>62</b>	<b>88,0</b>	<b>26</b>

Tabel tersebut merupakan tabel yang didapat dari hasil motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen SD Negeri 137 Palembang, pada kelas eksperimen skor hasil posttest siswa berada pada rata-rata skor sangat tinggi, tetapi pada kelas kontrol hasil yang didapat siswa jauh lebih rendah jika dibandingkan dari kelas eksperimen, rata-rata skor yang didapat oleh kelas kontrol adalah sedang yang artinya membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram batang dibawah ini:



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Rata-Rata Nilai Angket Kelas Kontrol dan Eksperimen

Dari gambar rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas. menunjukkan hasil yang signifikan bahwa terdapat perbedaan yang tinggi nilai posttest yang diperoleh oleh kelas kontrol tanpa adanya treatment sebesar 62 dengan kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *wordwall* sebesar 88,0. Dan rata-rata dari selisih nilai hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen 26. Sehingga dari hasil tersebut meningkatkan motivasi belajar kelas V A sebagai kelas eksperimen.

**Analisis Data Hasil Penelitian**

**Uji Normalitas**

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.
<b>Hasil Motivasi Belajar Siswa</b>	Posttest Kelas Eksperimen	,198	15	,119
	Posttest Kelas Kontrol	,125	13	,200*

Berdasarkan hasil normalitas pada label diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan kelas eksperimen sebesar 0,119 > 0,05 dan untuk nilai signifikan kelas

kontrol sebesar 0, 200 > 0,05 Maka dapat disimpulkan bahwa signifikan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data  
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<b>Hasil Motivasi Belajar Siswa</b>	Based on Mean	,565	1	26	<b>,459</b>
	Based on Median	,504	1	26	<b>,484</b>
	Based on Median and with adjusted df	,504	1	25, 854	<b>,484</b>
	<b>Based on trimmed mean</b>	<b>,572</b>	<b>1</b>	<b>26</b>	<b>,456</b>

Berdasarkan hasil diatas, dapat diketahui nilai Signifikan adalah  $0,459 \geq 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians awal dan akhir adalah sama (homogen). Setelah data berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis.

**Uji Hipotesis**

**Tabel 8. Independen Sample T- Test**

*Levene's Test for Equality of Variances*

		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)
<b>Hasil Motivasi</b>	<i>Equal variances assumed</i>	,565	,459	10,105	26	,000
<b>Belajar</b>	<i>Equal variances not assumed</i>			<b>10,023</b>	<b>24,392</b>	<b>,000</b>

Pada penelitian ini diketahui bahwa pada nilai signifikansi pada tabel independent sample t-test mempunyai nilai 0,000 kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 137 Palembang. Hal ini

membuktikan tingkat motivasi belajar anak sebelum dan sesudah diberikan media memiliki perubahan.

Penelitian ini menggunakan Posttest-only control design yang artinya tidak ada pemberian pretest pada penelitian ini dikarenakan pengambilan sample yang menggunakan purposive sampling yang sudah mengetahui kondisi awal siswa yaitu kurangnya motivasi siswa yang dilakukan pada siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol SD Negeri 137 Palembang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 137 Palembang. Untuk uji coba angket, diuji pada 15 siswa kelas V SD Negeri 90 Palembang. Lalu dilakukan uji validitas terdapat nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel sehingga diperoleh 20 butir pernyataan yang valid dari 20 pernyataan. Setelah validitas ada uji realibilitas menggunakan rumus Alpha Cronbah yaitu  $0,901 > 0,05$  sehingga data dinyatakan reliabel. Kemudian 20 butir pernyataan yang sudah valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen penelitian kepada kelas kontrol V B 13 siswa dan kelas eksperimen V A 15 siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil posttest baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berupa nilai hasil tes angket motivasi belajar siswa yang berjumlah 20 pernyataan. Dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa diketahui bahwa rata-rata angket motivasi belajar siswa kelas kontrol yang tidak menerapkan media interaktif *wordwall* sebesar 62 sedangkan rata-rata angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan media interaktif *wordwall* sebesar 88,0. Dari pencapaian nilai hasil angket motivasi belajar yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media interaktif *wordwall* dimana siswa menjadi lebih tertarik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membantu mereka meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi juga.

Uji normalitas data yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan kelas eksperimen sebesar  $0,119 > 0,05$  dan untuk nilai signifikan kelas kontrol sebesar  $0,200 > 0,05$  sesuai dengan taraf pengambilan keputusan normalitas apabila nilai

signifikan lebih besar dari pada 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas data dengan uji levene didapatkan hasil bahwa nilai Signifikan  $0,459 \geq 0,05$  data yang dihasilkan homogen. Hal ini dikarenakan nilai signifikan lebih besar dibandingkan dengan nilai  $\geq 0,05$ , maka data yang berasal dari sampel ini mempunyai varians yang homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan dan dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan varians homogen, maka tahapan selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji *independent sample T-Test* pada hipotesis yaitu, menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  hal ini dapat diartikan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gandasari & Pramudiani, (2021) yang berjudul Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI.

Pendapat lain dari penelitian yang dilakukan Nurdin et al., (2023) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone menunjukkan bahwa Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 14 Biru dilihat dari  $t_{hitung} (2.044) > t_{table} (1.67528)$ .

Hasil penelitian lainnya juga dari Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, (2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

atau tanpa melibatkan media didalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03.

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dan disimpulkan juga bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran berbagai cara dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa salah satunya adalah dalam menjelaskan materi pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan apabila ada pemusatan perhatian terhadap pelajaran dan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan terpusatnya perhatian adalah motivasi.

## **SIMPULAN**

*Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Keunikan lain dalam *wordwall* dibandingkan aplikasi game edukasi online lain yaitu guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai persentasenya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah. Aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa. Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan atau suatu kemauan yang ada pada diri individu untuk dapat membuat individu tersebut bergerak, bertindak untuk menjalankan dan memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media interaktif *wordwall* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dilihat dari hasil angket motivasi belajar yang telah dibagikan ke siswa pada kelas eksperimen dimana setelah adanya pembelajaran menerapkan perlakuan penggunaan media interaktif *wordwall* hasilnya meningkat jika dibandingkan dengan

hasil angket motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak menerapkan media interaktif *wordwall* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan hipotesis yang telah dilakukan, yaitu:

Hipotesis menunjukkan bahwa dari sig (2 tailed ) yaitu bernilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 137 Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 08(1), 181–187.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (1), 39–45.
- Nurdin, M., Dewi, R., & muniyati, sri uni. (2023). Pengaruh Penggunaan Media interaktif Berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPS : Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2(1), 69–78. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp/article/view/741>
- Prasasti, D. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2 (4), 11.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar.*, 12(3).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2012). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sari,A & Setiawan, A. (2018). The Development of Internal - based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal Of Active Learning*, 3 (2), 100–109.

- Sugiono. (2019). *metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Susanto. (2021). Pemetaan kompetensi pedagogik dalam keterkaitan dimensi pengetahuan pedagogik dan profil karakteristik awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7 (1), 155–162.
- Susanto, R., & Nisa, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147.
- Syarifudin. (2020) . *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing* . *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5il.7072(10.21107), 31–34.
- Tafonau. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2i2.113(10.32585), 2 (2).