



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 3 Bulan Juni Tahun 2024 Halaman 2562 - 2572

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD

Melisa Pratiwi Sijabat^{1✉}, Krisdianti Hutabarat², Lestari Sitorus³,

Muhammad Anggie Januarsya Daulay⁴

Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail : melisajabat7@gmail.com¹, krisdiantihutabarat23@gmail.com², lestarisitorus63@gmail.com³, muhanggi@unimed.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan eksperimen, melibatkan 22 siswa sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kuesioner, pre-test, post-test, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan peningkatan nilai pre-test dan post-test yang signifikan serta respon positif dari siswa terhadap media pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan media interaktif *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Kata Kunci: motivasi belajar, media pembelajaran, wordwall

Abstract

This research aims to assess the impact of using the interactive learning media Wordwall on the motivation and learning outcomes of the Indonesian language for class V students at UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara. The method used is a quantitative approach with experiments, involving 22 students as samples. Data collection was carried out through questionnaires, pre-test, post-test, and documentation. The research results show that the application of Wordwall media significantly increases student motivation and learning outcomes, with a significant increase in pre-test and post-test scores as well as positive responses from students towards learning media. In conclusion, the use of interactive media Wordwall can create a more interesting and effective learning atmosphere, as well as motivate students to be more active in the learning process. These findings emphasize the importance of integrating technology in learning to improve the quality of education in the digital era.

Keywords: learning motivation, learning media, Wordwall

Copyright (c) 2024 Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Muhammad Anggie Januarsya Daulay

✉ Corresponding author :

Email : melisajabat7@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan utama pada pengembangan mutu SDM. Institusi pendidikan ditekan agar mampu mengiringi cepatnya kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Utamanya peningkatan serta pembaharuan pendidikan mesti sebagai tujuan pokok agar menambah kualitas serta mutu pendidikan. Pendapat Mardhiyah, pendidikan yang bermutu memperoleh SDM yang cekatan (Verbina Ginting et al., 2022a). Kondisi tersebut menunjang berbagai aspek sosial untuk menunjukkan perhatian khusus pada kemajuan pendidikan.

Nurkholis et al. (2013) mengatakan perihal mutu pendidikan teratas pada zaman globalisasi ini berada pada peluasan serta peningkatan ilmu pengetahuan serta teknologi terhadap siswa. Belajar merupakan upaya penyampaian wawasan atau materi yang mengikutsertakan komunikasi antara pengajar terhadap peserta didik pada kaitan timbal balik guna menggapai maksud. diantara aspek yang mendorong kesuksesan proses pembelajaran ialah pengaplikasian media belajar. Kemajuan Ilmu Pengetahuan serta Teknologi (IPTEK) sekarang menekan keterampilan pengajar guna mengiringinya. Kemajuan tersebut menekan pengajar agar mampu mengiringi hal-hal demikian. Rata-rata persoalan yang dialami pada pembelajaran relatif berhubungan terhadap model pembelajaran klasik yang diterapkan terhadap pengajar. Skema tersebut sangat mudah menjadikan peserta didik jenuh, yang akhirnya menyebabkan aktivitas pembelajaran tak berperan dengan maksimal dan maksud pembelajaran nihil diraih.

Kemajuan teknologi sekarang cukup cepat menyebabkan pengaruh berbagai faktor sosial, tak terkecuali dunia pendidikan. Dunia pendidikan nantinya terdampak oleh cepatnya kemajuan teknologi informasi pada zaman globalisasi ini (Marwani et al., 2022). Internet, sebagai suatu hasil oleh kemajuan teknologi, memiliki manfaat antara lain alternatif hiburan (Murjana et al., 2023). Aspek tersebut berdasarkan pandangan Irwan bahwa sesosok pengajar mesti sanggup beradaptasi terhadap kemajuan, pemahaman, serta penguasaan teknologi, sebab teknologi termasuk keahlian yang mesti dipahami guna mendorong mengembangkan aktifitas pembelajaran (Nadia et al., 2022).

Adanya Permen Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 65 tahun 2013 terkait teknologi, yang dalam ayat 13 menyatakan bahwa TIK mampu mengembangkan efisiensi serta efektivitas pembelajaran (Widyastono H, 2017). Berdasarkan ketetapan itu, pendidik diwajibkan mengaplikasikan media berbasis TIK pada pembelajaran mereka. Pendapat Permana, minimnya inovasi pendidik pada penggunaan teknologi pembelajaran termasuk aspek signifikan yang mengakibatkan minimnya motivasi siswa dalam belajar (Nabilah & Warmi, 2023).aspek tersebut berpengaruh pada pendidik, termasuk minimnya keterampilan pada penerapan IPTEK, kesusahan mengenai materi yang hendak diajarkan terhadap peserta didik, kurangnya sistem pembelajaran, serta kurangnya dukungan sarana serta prasarana, ditambah dengan jaringan yang tidak normal (Handayani & Nur, 2023).

Mata pelajaran bahasa Indonesia hingga kini masih dianggap menjemuhan serta tidak dikehendaki terhadap sejumlah siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang sekedar menerapkan metode-metode lawas, yang mana pendidik sekedar menjelaskan serta menyerahkan latihan tanpa menggunakan media yang cukup pada aktivitas pembelajaran. Akibatnya, siswa beranggapan jemuhan serta PBM akan membosankan. Maka sebab itu, pada pembelajaran bahasa Indonesia relatif utama guna memutuskan pendekatan, metode, media, serta evaluasi yang cocok agar pembelajaran sukses serta tak menjadikan siswa merasa jemuhan. Secara melihat metode yang efektif, materi yang relevan, media yang mendorong, referensi yang tepat, juga evaluasi menjadi tindak lanjut pembelajaran, sehingga terwujudnya PBM yang interaktif (Togatorop et al., 2024).

Pendidikan menjadi sukses jika peserta didik termotivasi agar belajar. Pendidik bisa dikatakan menjadi pemandu perjalanan, yang berasaskan wawasan serta pengalaman mereka, bertanggung jawab terhadap mulusnya perjalanan peserta didik pada PBM. Pembaharuan ini bersifat relatif konstan serta meninggalkan jejak. pendidik memiliki peran utama pada PBM peserta didik serta berusaha mewujudkan pembaharuan perilaku (Suprihatin, 2015).

Motivasi termasuk suatu aspek yang menunjang agar belajar. Motivasi belajar bisa digolongkan pada 2, yakni motivasi intrinsik (yang bersumber pada jiwa peserta didik) serta motivasi ekstrinsik (yang timbul dari luar pribadi peserta didik). Motivasi siswa pada tahapan pembelajaran cenderung utama, sebab tanpa keinginan guna belajar, susah untuk mencapai tahapan belajar yang maksimal. Pendapat Kaharuddin, "situasi motivasi peserta didik ketika pembelajaran tak melulu serupa tiap harinya. Kadang kala bergairah, terkadang tidak. Maka sebab itu, perlu untuk pendidik guna mengetahui keadaan itu secara mewujudkan model-model pembelajaran yang upgrade dan tak menjemuhan, sehingga motivasi peserta didik nantinya aktif lagi " (Bte Abdul, 2023). Kesuksesan belajar diraih jika terdapat keinginan serta dukungan agar belajar dalam diri siswa (Emda, 2017).

Hasil belajar peserta didik bisa dikembangkan dari upaya sadar yang dilaksanakan dengan berurutan serta menuju dalam pembaharuan positif, yang dikatakan sebagai tahapan belajar. tahapan belajar pada akhirnya menghasilkan pendapatan hasil belajar peserta didik. Pendapat (Agnes Satya Ramadhan, 2022), minimnya hasil belajar peserta didik mengindikasikan minimnya motivasi serta performa belajar peserta didik juga keterampilan pendidik pada pengolahan pembelajaran yang bermutu. pendapat Slameto, hasil belajar yang didapat peserta didik didampaki terhadap 2 faktor penting, yakni faktor internal serta eksternal. Faktor internal mencakup keadaan peserta didik (fisik serta jiwa), sedangkan aspek eksternal meliputi keadaan lingkungan, cara mengajar, keterampilan belajar peserta didik, serta pendekatan pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran (Siagian et al., 2023).

Bersumberkan penelitian pertama Rabu, 14 Mei 2024, pembelajaran Bahasa Indonesia di UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara kurang maksimal akibat minimnya inovasi pendidik pada penggunaan teknologi. Aspek tersebut dialami oleh 22 peserta didik kelas V yang pasif selama pembelajaran, hanya diam serta mendengarkan pemaparan pendidik tanpa keterlibatan aktif. Akibatnya, peserta didik mengalami kejemuhan serta tak memperhatikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang menyebabkan kesulitan belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengkondisionalan yang dapat mendorong peserta didik termotivasi agar belajar Bahasa Indonesia.

Situasi tersebut diperkokoh oleh hasil pertama dari wawancara yang menunjukkan anggapan pendidik perihal penerapan media pembelajaran memerlukan banyak waktu. Akibatnya, peserta didik merasa jemu sebab pembelajaran sekedar bergantung terhadap buku serta interaksi pada pendidik, maka peserta didik mengalami kebosanan. Wawancara khusus terhadap wali kelas juga menggambarkan perihal sejumlah pendidik di sekolah belum mengaplikasikan media pembelajaran digital yang kreatif serta inovatif, mengakibatkan motivasi belajar peserta didik mendapatkan penurunan.

Melihat persoalan demikian, penggunaan media termasuk aspek pada kemampuan manajemen kelas yang menjadi kompetensi penting untuk pendidik. pendapat Susanto (Nisa & Susanto, 2022), pengaplikasian keterampilan mengajar relatif memberikan dampak motivasi, tahapan, serta hasil belajar berupa keterampilan bergagasan peserta didik. Rachmadtullah menyatakan bahwa pembelajaran yang berarti adalah tahapan belajar yang diinginkan pada peserta didik, di mana mereka bisa ikut serta langsung dan mendapatkan wawasan secara mandiri (Tatsa Galu Prandani, 2022) Kesuksesan upaya pembelajaran bisa ditinjau berdasarkan motivasi belajar peserta didik ketika di tengah-tengah pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021a). Sulandjari memberikan perihal motivasi intrinsik sangat mempengaruhi kesuksesan proses belajar (Handayani & Nur, 2023).

Wordwall adalah suatu media pendorong interaktif yang gampang diterapkan serta bisa menunjang mengembangkan tekad serta motivasi siswa. Di samping gampang juga murah, alat tersebut memberikan banyak sarana memaparkan materi serta pertanyaan. Alat yang bervariasi serta unik menjadikan peserta didik lebih berperan serta termotivasi agar mengiringi tahapan pembelajaran (Nissa & Renoningsyah, 2021). aspek sama juga diungkapkan oleh (Putu & Arimbawa, 2021), yang menyatakan bahwa media *Wordwall* sanggup mengembangkan keterampilan peserta didik pada pemahaman materi. Game yang dimainkan sebagai hiburan dan kegembiraan juga bisa berperan menjadi alternatif latihan, pendidikan, serta simulasi. Game bisa memicu kepintaran serta kemampuan otak pada pemecahan permasalahan atau persoalan yang terdapat pada permainan.

Maka sebab itu, penting untuk membentuk game edukasi yang dapat menujukan peserta didik pada proses pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Awalyah & Quraisy, 2024) dengan judul "pengaruh game interaktif wortel terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe". Hasilnya media game online wordwall berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN No.138 Inpres Mangulabbe;(Musrifah et al., 2024) dengan judul " pengaruh media pembelajaran web worldwall terhadap motivasi dan kemandirian membaca pada mata pelajaran bahasa Inggris". Hasilnya ada pengaruh media pembelajaran web worldwall terhadap motivasi belajar siswa dan kemandirian membaca pada mata pelajaran bahasa inggris; (Permana & Kasriman, 2022a) dengan judul " pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas 4". Hasilnya media wordwall ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian dengan media wordwall lain karena pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran aplikasi wordwall kuis gemeshow, wordwall roda acak, wordwall algojo. Perbedaan lainnya terletak pada desain penelitian, Objek dan Sampel penelitian. Penelitian penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa melalui inovasi dalam metode pengajaran berbasis teknologi.

Berasaskan penjelasan di atas, penerapan media pembelajaran yang efektif dapat membentuk peserta didik bergairah menyertai pembelajaran serta menunjukkan dampak positif pada motivasi mereka. Peneliti terdorong memakai website *Wordwall*, media pembelajaran interaktif yang gampang diterapkan, menjadi inovasi media pembelajaran bercorak IT. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD, (2) Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V di UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara.

Adapun manfaat dari dalam penelitian ini yaitu: (1)Bagi Peserta Didik penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terkait pelajaran Bahasa Indonesia, (2) Bagi Pendidik penelitian ini bermanfaat Untuk memberikan referensi Media.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menilai dampak perlakuan terhadap hasil dalam situasi yang terkontrol. Tolak ukur kinerja meliputi peningkatan nilai pre-test dan post-test, yang dianalisis menggunakan rata-rata, standar deviasi, dan uji-t (paired sample t-test). Hasil angket kuesioner dengan skala Likert "Ya" atau "Tidak" dianalisis deskriptif untuk menghitung persentase dan frekuensi respons peserta didik. Dokumentasi partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, berupa foto-foto hasil angket, pre-test, dan post-test, dianalisis untuk memberikan gambaran kuantitatif. Tolak ukur lainnya meliputi peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test, persentase peningkatan nilai dari pre-test ke post-test, serta analisis distribusi nilai. Populasi penelitian adalah siswa kelas V di UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara yang berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi angket kuesioner dengan skala Likert untuk mengukur respons siswa, pre-test sebelum penerapan media pembelajaran inovatif untuk mengukur keterampilan dasar, dan post-test setelah penerapan media pembelajaran Word Wall untuk mengukur perkembangan hasil belajar. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto hasil angket, pre-test, dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang dianalisis dalam observasi ini berasal dari penyebaran lembar kuesioner tentang motivasi belajar peserta didik. Kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh ilustrasi terkait motivasi belajar peserta

didik pada pembelajaran yang memakai media *Wordwall*. Deskripsi skor kuesioner motivasi belajar peserta didik disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Responden Motivasi Belajar Siswa

No.	Pertanyaan	Percentase	Percentase	Katagori
		Menjawab “Iya”	Menjawab “Tidak”	
1.	Saya merasa tertantang untuk menemukan makna kata-kata yang belum saya pernah dengar sebelumnya	100%	0%	Sangat Baik
2.	Ketika harus mempelajari makna kata saya merasa stres dan tertekan	13,6%	86,4%	Sangat Baik
3.	Saya tertarik dengan pembelajaran makna kata yang disampaikan karena cara penyampaian materi pembelajaran mengasikan dan tidak membosankan	100%	0%	Sangat Baik
4.	Saya tidak ingin belajar lebih banyak lagi tentang makna kata karena saya merasa pembelajaran ini tidak memberi manfaat	22,7%	77,3%	Baik
5.	Saya merasa bosan saat guru menyampaikan pembelajaran karena pembelajaran yang disampaikan sangat monoton dan tidak menyenangkan	22,7%	77,3%	Baik
6.	Saya senang jika diajak berdiskusi terkait arti kata pada bahasa Indonesia	90,9%	9,1%	Sangat Baik
7.	Saya ingin belajar lebih banyak lagi tentang arti kata pada bahasa Indonesia karena pembelajaran ini memberi manfaat dan saya ingin menjadi pembicara yang baik	100%	0%	Sangat Baik
8.	Saya merasa bangga ketika saya dapat menggunakan makna kata baru dengan benar dalam sebuah kalimat	90,9%	9,1%	Sangat Baik
9.	Saya merasa sulit untuk mengingat makna kata, yang baru dipelajari	27,2%	72,8%	Baik
10.	Ketika saya berhasil memahami makna kata yang sulit saya merasa sangat semakin tertarik untuk mengeksplorasi bahasa Indonesia	95,4%	4,6%	Sangat Baik

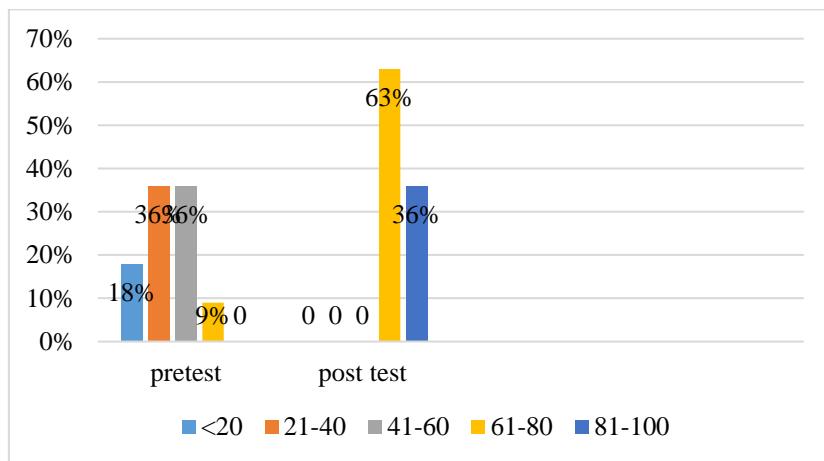
Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa semua indikator motivasi belajar memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi. Namun, ada 7 pertanyaan yang menunjukkan respons motivasi belajar sangat baik, dan 3 pertanyaan yang menunjukkan respons motivasi baik. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dan menjadi lebih baik saat menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Aspek tersebut tampak dari perbandingan total kriteria penyajian skor antar peserta didik dalam masing-masing indikator.

Analisis data deskriptif adalah analisis yang menggambarkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V, yang didapat pada pre-test serta post-test. Hasil analisis deskriptif ini disajikan berupa tabel di bawah:

Tabel 2. Deskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

	Descriptive Statistics					
	N	Range	Min	Max	Mean	Std.Deviation
Nilai Pre-test	22	60	10	70	40,91	16.593
Nilai Post-test	22	25	75	100	82,73	6.677
Valid N (Listwise)	22					

Berasaskan data dalam tabel 2. Bisa diperhatikan hasil tes belajar (pre-test serta post-test) memakai 22 sampel mendapat range sejumlah 60 dalam pre-test serta sejumlah 25 dalam post-test, skor minimum sejumlah 10 dalam pre-test serta sejumlah 75 dalam post-test, skor maksimum sejumlah 70 dalam pre-test serta sejumlah 100 dalam post-test. Nilai rata-rata (Mean) sejumlah 40,91 dalam pre-test serta sejumlah 82,73 dalam post-test. Sedangkan standar deviasi sejumlah 16.593 serta sejumlah 6.677 dalam post-test.



Grafik 1. Persentase Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V

Grafik 1. menunjukkan siswa kelas V UPT SD Negeri 064973 Bhayangkara mendapatkan nilai dengan kategori 4 siswa (18%) sangat rendah , 8 siswa (36%) rendah , 8 siswa (36%) sedang , 2 siswa (9%) tinggi dalam pre-test. Sesudah disajikan tindakan, nilai post-test yang didapat peserta didik berposisi dalam kelompok tinggi 14 peserta didik (63%) dan sangat tinggi sejumlah 8 peserta didik (36%). Aspek tersebut menggambarkan perihal hasil belajar Bahasa Indonesia sesudah disajikan tindakan berbentuk media pembelajaran *Wordwall* mendapatkan pembaharuan berbentuk penambahan berdasarkan kelompok sangat rendah sebagai kelompok tinggi serta sangat tinggi.

Pengujian ini diterapkan uji independent sampel T-Test secara melaksanakan uji normalitas antara lain :

Uji Normalitas

Uji ini dilaksanakan guna memahami data yang didapat berdasarkan tes mungkinkah berdistribusi dengan normal atau tidak. Pada pengujian, data yang ditetapkan yakni data pre-test serta post-test pada kelas V pada ragam uji Kolmogorov-Smirnov memakai SPSS Statistic versi 22 pada total sampel sejumlah 22 peserta didik. Sedangkan kriteria pengujian normalitas SPSS ialah antara lain:

1. jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka data normal
2. jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka data tidak normal

Hasil dari uji ini yakni Sig. dari pre-test serta post-test kelas V, nilai pre-test lebih besar dari $0,05$ yakni $0,135 > 0,05$ serta Sig. nilai post-test yakni $0,06 > 0,05$. Maka bisa dipahami perihal data itu didistribusikan normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan guna memahami pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V di SD .Uji dilaksanakan secara penerapan uji independent sampel T-Test memakai SPSS Statistic versi 22 sedangkan hipotesis yang diterapkan pada observasi ini ialah:
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

Untuk kriteria uji independent sampel T-Test pada SPSS adalah sebagai berikut:

1. jika $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka H_0 diterima serta H_a ditolak
2. jika $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak serta H_a diterima

Hasil uji independent sampel T-Test yang memakai nilai post-test diperlihatkan antara lain:

**Tabel 3. Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances			
		F	Sig.	t	df
Hasil Belajar	Equal variances assumed	11.329	.002	-10.966	42 .000
	Equal variances assumed			-10.966	27.628 .000

Berasarkan tabel 3. data yang diterapkan berdasarkan hasil uji independent sampel T-Test ialah equal variance assumed menggunakan nilai Sig. (2-tailed) yakni 0,000. Kriteria uji independent sampel T-Test yakni 0,05 menggambarkan perihal nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil, sehingga $0,000 < 0,05$ menggambarkan pengetahuan terkait H0 ditolak dan Ha diterima.

Pembahasan

Penelitian pra-eksperimen ini dilaksanakan terhadap peserta didik kelas V pada UPT SDN 064973 terhadap populasi serta sampel sejumlah 22 peserta didik. observasi ini bermaksud guna meninjau pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa, yang diukur berdasarkan kuesioner serta perolehan nilai berdasarkan pre-test serta post-test.

Berasarkan hasil pre-test, nilai yang didapat terletak dalam golongan rendah, terhadap 20 peserta didik atau 90,9% dari jumlah sampel tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. kemudian, observasi pada kelas V disajikan tindakan berbentuk media pembelajaran game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini bertujuan guna meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran, apakah itu pada gagasan kritis, bertanya, berinteraksi, serta berkombinasi, juga memicu keterampilan peserta didik pada pemecahan persoalan. Aspek tersebut sejalan terhadap pandangan Kamza (Putriani & Gunawan, 2023), yang menyatakan perihal keaktifan belajar peserta didik sangat utama pada pembelajaran di kelas, sebab sebuah pembelajaran disebut sukses dan bermutu jika setiap peserta didik, atau minimal sejumlah besar, bergerak aktif secara jasmani, rohani, ataupun sosial pada proses pembelajaran.

Secara penerapan media pembelajaran, peserta didik nantinya berdiskusi serta berkombinasi pada kelompok-kelompok kecil. Tahapan pertama yang dilakukan peserta didik ialah berupaya menganalisis soal berdasarkan wawasan yang diperoleh berdasarkan pemaparan pendidik serta materi yang dicantumkan dalam tiap-tiap LKPD. Selanjutnya, mereka berkolaborasi pada menjawab pertanyaan dalam *Wordwall* maupun LKPD yang disajikan.

Hasil post-test menggambarkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik sudah mendapati pembaharuan, dengan 90,9% siswa mencapai ketuntasan. Rinciannya adalah 3 siswa (13,6%) berada dalam kategori sangat tinggi, 19 siswa (86,4%) pada golongan tinggi, serta tidak ada peserta didik (0%) dalam kategori sedang. Nilai hasil pre-test serta post-test kelas V terbukti terdistribusi normal dengan nilai signifikan (sig.) dalam pre-test sejumlah 0,135 dan pada post-test sejumlah 0,06, yang menggambarkan nilai Sig. $> 0,05$.

Hasil dari survei yang diberikan kepada para siswa menunjukkan bahwa tanggapan terhadap penggunaan media *Wordwall* sangatlah positif. Aspek tersebut tercermin berdasarkan tingkat motivasi belajar yang tinggi di semua indikator, yang ditunjukkan oleh tanggapan yang sangat baik terhadap motivasi belajar sebanyak 7 pertanyaan, serta respons yang baik terhadap motivasi belajar sejumlah tiga pertanyaan. Aspek tersebut mengindikasikan perihal penerapan media pembelajaran game interaktif *Wordwall* telah membuat peserta didik merasa gembira, antusias, aktif, serta termotivasi, juga menghayati tahapan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan terhadap Saefudin (Dotutinggi1 et al., 2023), permainan diidentifikasi sebagai suatu metode serta sistem yang efektif untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menggembirakan. Pendekatan ini mencakup penyampaian materi pelajaran dari beragam kegiatan permainan, dengan tujuan mewujudkan hawa yang menggembirakan, serius namun santai, menyebabkan peserta didik dapat belajar secara penuh kegembiraan. (Verbina Ginting et al., 2022b).

Setelah menganalisis data dengan uji independent sampel t-test menggunakan SPSS Statistic versi 22, ditemukan perihal nilai signifikansi (2-tailed) dengan asumsi varian equal adalah 0,000. Hal ini menggambarkan perihal nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Maka sebab itu, hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Wordwall* pada motivasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V di UPT SDN 064973 Bhayangkara.

Selaras terhadap observasi ini, hasil observasi menggambarkan perihal penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memiliki dampak pada motivasi serta prestasi belajar peserta didik. Pratiwi (pada (Walidah et al., 2022)) menegaskan bahwa media pembelajaran termasuk aspek yang mampu memotivasi peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran serta bisa menunjang mereka agar meraih hasil belajar yang maksimal.

Dalam era digital saat ini, pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk mengaktifkan peran siswa dalam pembelajaran, membantu mereka dalam pemecahan masalah, dan mengajarkan penggunaan teknologi dengan efektif. Salah satu pendekatan yang disarankan adalah menggunakan aplikasi *Wordwall* (Lubis & Nuriadin, 2022) sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan tersebut.

Wordwall adalah aplikasi interaktif yang memberikan ruang bagi kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran di era saat ini. Dirancang sebagai alat edukasi interaktif, *Wordwall* menggabungkan pertanyaan dengan elemen permainan, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam latihan dan berinteraksi dengan rekan-rekan sekelompok. Keunggulan aplikasi ini juga terletak pada fitur evaluasi yang meringankan pendidik pada memantau kemajuan siswa (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Wordwall tak sekedar berperan sebagai media pembelajaran yang efektif serta interaktif, namun juga memfasilitasi proses perancangan dan penilaian pembelajaran (Nindy et al., 2023a). Implementasi *Wordwall* menjadi lebih mudah karena telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung guru, serta memberikan kesegaran dalam penilaian pembelajaran. Putri dalam (Olisna et al., 2022) menyatakan bahwa *Wordwall* membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui permainan, sementara itu, aplikasinya yang sederhana menjadikannya sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memantau perkembangan belajar siswa.

Pendapat Rachmadtullah, pembelajaran yang berarti adalah upaya belajar yang diinginkan pada peserta didik, yang mana peserta didik bisa terbawa langsung pada proses pembelajaran juga memperoleh wawasan itu secara langsung (Tatsa Galuh Pradani, 2022). Kesuksesan tahapan pembelajaran bisa ditinjau berdasarkan motivasi belajar peserta didik ketika di tengah-tengah pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021b) . Sulandjari (Nurafni a1, 2021) mengatakan perihal motivasi intrinsik cukup mendampaki kesuksesan proses belajar.

Motivasi belajar menguasai fungsi yang cukup utama pada penggambaran gairah guna menggapai hasil belajar. Peserta didik terhadap motivasi belajar yang kokoh sanggup menggapai hasil akademik yang tinggi. Sebaliknya, apabila peserta didik mempunyai motivasi belajar yang minim, sehingga hasil belajar yang digapai tak berdasarkan keinginan (Nindy et al., 2023b).

Nilai hasil belajar peserta didik yang minim termasuk sebuah persoalan dalam tahapan pembelajaran, yang bisa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang tak sejalan (Agusti & Aslam, 2022). aspek tersebut selaras terhadap pandangan Walisman (Walidah et al., 2022), yang menyatakan bahwa hasil belajar yang diraih peserta didik termasuk hasil pada keragaman aspek yang sama-sama mendampaki, apakah itu internal ataupun eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber pada diri siswa serta bisa mendampaki keahlian belajarnya, seperti kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, perilaku, kebiasaan belajar, serta keadaan jasmani serta kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor luar diri peserta didik yang bisa mendampaki pembelajaran, semisal keluarga, sekolah, serta masyarakat.

Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* ini mereka menjadi lebih bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dilayar gawai maupun laptop mereka. Penggunaan aplikasi web *wordwall*

dalam mengerjakan soal evaluasi sehingga peserta didik lebih menarik dalam mengerjakan soal evaluasi. Dan membuat jiwa kompetisi peserta didik terasah dalam kegiatan pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022).

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dilakukan oleh (Imanulhaq et al., 2022) dengan judul “Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menghasilkan adanya perubahan sikap setelah siswa menggunakan media edugame wordwall dalam pembelajaran

Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Implikasi dari artikel ini terhadap perkembangan keilmuan adalah memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti Wordwall, dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran dan menyediakan panduan praktis bagi pendidik untuk mengimplementasikan media interaktif guna mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna di era digital.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 064973 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang unik dan efektif. Wordwall tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, media interaktif ini memfasilitasi proses penilaian oleh guru dan memungkinkan pemantauan perkembangan belajar siswa secara lebih mudah. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, serta memberikan strategi efektif bagi pendidik untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa. Temuan ini berkontribusi pada pengetahuan saat ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Observasi ini bisa terselenggara sebab pertolongan serta dorongan dari beragam pihak. Penulis mengatakan terima kasih terhadap pihak sekolah, terutama kepala sekolah serta pendidik di UPT SDN 064973, yang sudah memberikan izin serta fasilitas guna penyelenggaraan observasi ini. Terima kasih juga terhadap para siswa kelas V yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam penelitian ini. Terakhir, terima kasih terhadap rekan-rekan serta keluarga yang sudah memberikan dorongan, doa dan motivasi selama proses penelitian ini. Semoga hasil observasi ini bisa berguna untuk pertumbuhan pembelajaran pada waktu mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Satya Ramadhan. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Kegiatan Bernyanyi Pada Mata Pelajaran Kelas IV SD Negeri 03 Gabus. *Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(1). <https://Doi.Org/10.35473/Dwijaloka.V1i1.1560>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i4.3053>
- Awalyah, N., & Quraisy, H. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe. In *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 5, Issue 1). <http://Journal.Unpacti.Ac.Id/Index.Php/Elips>
- Bte Abdul, N. (2023). Persepsi Siswa Tentang Motivasi Menggunakan Aplikasi Google Classroom pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Journal Socius Education*, 1(4), 166–175. <https://Doi.Org/10.0505/Jse.V%Vi%I.422>

2571 Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD -
Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Muhammad Anggie Januarsya Daulay
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>

Dotuttinggi¹, M., Zees², A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 363(2). <https://Doi.Org/10.37905/Dikmas.3.2.354-368.2023>

Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. In *Lantanida Journal* (Vol. 5, Issue 2). <http://Dx.Doi.Org/10.22373/Lj.V5i2.2838>

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021a). 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>

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021b). 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>

Handayani, A., & Nur, R. (2023). Strategi Guru Sosiologi Melalui Model Pembelajaran Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 4 Makassar. *Journal Socius Education*, 1(1), 12–22. <https://Doi.Org/10.0505/Jse.V%Vi%I.408>

Imanulhaq, R., Prastowo, D. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, I., Keguruan, D., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 2655–6804. <Https://Doi.Org/10.33627/Gg.V4i1.639>

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i4.3400>

Marwani, M., Munirah, M., & Sulfasyah, S. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran DRTA (Directed Reading-Thinking Activity) Berbantuan Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9457–9473. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i6.4105>

Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh Bermain Game Free Fire Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa Uptd Sd Negeri 31 Barru. *Journal Socius Education*, 1(1), 31–40. <https://Doi.Org/10.0505/Jse.V%Vi%I.410>

Musrifah, S., Muiroh, L., Huda, N., Faizin, A., Nyoman Sarmi, N., & Ilmu Sosial dan Pendidikan, J. (2024). *How To Cite Pengaruh Media Pembelajaran Web Wordwall Terhadap Motivasi Dan Kemandirian Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. 5(1). <https://Doi.Org/10.36418/Syntax-Imperatif.V5i1.340>

Nabilah & Warmi. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII Smpn 2 Jalancagak. *Juni*, 4(2), 1454–1464. <https://Doi.Org/10.55338/Jpkmn.V4i2.1062>

Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Volume 12 Nomor 1 Tahun 2022 Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2614–2015. Https://doi.Org/10.23887/Jurnal_Tp.V12i1.791

Nindy,), Nabilah, P., & Warmi, A. (2023a). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Juni*, 4(2), 1454–1464. <https://Doi.Org/10.55338/Jpkmn.V4i2.1062>

Nindy,), Nabilah, P., & Warmi, A. (2023b). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Juni*, 4(2), 1454–1464. <https://Doi.Org/10.55338/Jpkmn.V4i2.1062>

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. <https://Doi.Org/10.29210/022035jpgi0005>

2572 Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD -
Melisa Pratiwi Sijabat, Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Muhammad Anggie Januarsya Daulay
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6785>

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i5.880>
- Nurafni A1, M. N. B2. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <https://Doi.Org/10.22219/Jp2sd.V9i2.17317>
- Nurkholis, Pendidikan, I., Negeri, U., Dosen, J., Biasa, L., Tarbiyah, J., & Purwokerto, S. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. In 24 / *Jurnal Kependidikan* (Vol. 1, Issue 1).
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i3.2737>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022a). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i5.3616>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://Doi.Org/10.23887/Jear.V7i3.66527>
- Putu, G., & Arimbawa, A. (2021). Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 2(2). <https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.5244716>
- Siagian, G. I., Tarigan, D., Tuan, P. S., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal On Education*, 06(01), 886–893. <https://Www.Jonedu.Org/Index.Php/Joe>
- Suprihatin. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. <https://Ojs.Fkip.Ummetro.Ac.Id/Index.Php/Ekonomi/Article/Viewfile/144/115>
- Tatsa Galu Prandani. (2022). Tatsa+Galuh+Pradani (2). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5).
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. <https://Doi.Org/10.55904/Educenter.V1i11.162>
- Togatorop, T., Asahan, U., Khairun Nisa, K., & Masdawani, K. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Tanggapan di SMP Negeri 6 Kisaran. 9(1). <https://Doi.Org/10.31604/Linguistik.V9i1>
- Verbina Ginting, E., Renata Ginting, R., & Jannah Hasibuan, R. (2022a). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan di SDN 0704 Sungai Korang. <Https://Doi.Org/10.36418/Japendi.V3i4.778>
- Verbina Ginting, E., Renata Ginting, R., & Jannah Hasibuan, R. (2022b). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan di SDN 0704 Sungai Korang. <https://Doi.Org/10.36418/Japendi.V3i4.778>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education And Science)*, 7(2), 105–115. <https://Doi.Org/10.30999/Ujmes.V7i2.2140>
- Widyastono H. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Akreditas A Provinsi Jawa Timur*. <https://Majalahvisi.Kemdikbud.Go.Id/Index.Php/Jurnalkwangsan/Article/View/37>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://Doi.Org/10.36088/Manazhim.V4i2.1996>