



# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

**Aulia Nur Hafinda<sup>1\*</sup>, Dede Hadiansah<sup>2</sup>, Wawan Setiawardani<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas guruan Ilmu Pendidikan  
Universitas Darul Ma'arif

\*Email: [aulianurhafinda@gmail.com](mailto:aulianurhafinda@gmail.com), [dedehadiansah9@gmail.com](mailto:dedehadiansah9@gmail.com), [wawansetiawardani15@gmail.com](mailto:wawansetiawardani15@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4243>

Article info:

Submitted: 30/10/25      Accepted: 16/11/25      Published: 30/11/25

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDIT Al-Ishlah Sudimampir yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian berupa hasil belajar (pretest dan posttest) serta angket motivasi belajar. Data yang dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *wordwall*. Nilai rata-rata motivasi dikategorikan tinggi, sedangkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 11,83 menjadi 15,50. Hasil uji t diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan guru untuk memanfaatkan media digital interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

**Kata Kunci:** *Wordwall, motivasi belajar, hasil belajar*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan manusia akan dituntut untuk belajar. Secara umum, pendidikan adalah sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan diri setiap individu untuk dapat terus hidup dan meneruskan kehidupan sehingga terciptalah manusia berpendidikan yang berguna untuk diri sendiri, orang lain, nusa, bangsa maupun negara (Alpian *et al.*, 2019).

Proses pendidikan sekarang telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital di mana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan (Rahmadi, 2019). Di abad ke-21 ini teknologi digital menjadi semakin penting dan memicu motivasi peserta didik. Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan keterampilan hidup dan membuat tenaga pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar. Perkembangan teknologi yang semakin maju mengakibatkan transformasi yang luar biasa dalam bidang pendidikan, karena menuntut tenaga pendidik mempunyai kecakapan dan pengetahuan supaya proses pembelajaran tercapai secara efektif (Muhasim, 2017).

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 (Rusdi *et al.*, 2025).

Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, Perkembangan zaman menuntut untuk guru menguasai dan mengetahui dasar dari penggunaan teknologi terkhusus teknologi pendidikan, Selain administrasi, yang harus dikerjakan oleh guru pembelajaran pun dapat ditunjang dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi, Penggunaan media pembelajaran menjadi alat bantu dalam pengajaran yang dilakukan oleh guru sehingga mengakibatkan Siswa mudah memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru, Saat berada dikelas siswa diharapkan dapat belajar secara optimal. Belajar pada dasarnya adalah melakukan suatu aktivitas, maka pada proses pembelajaran siswa perlu banyak berpartisipasi (Magdalena *et al.*, 2021).

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memotivasi dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan supaya siswa dapat terdorong untuk belajar (Nursidiq & Batubara, 2022).

Pada kenyataannya, proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan sekarang ini dirasa sangat kurang dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, ditemukannya permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu proses pembelajaran yang terbilang membosankan dan monoton sehingga menjadikan peserta didik merasa jenuh dan tidak fokus pada pembelajaran. Pada konteks ini, model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru diyakini kurang interaktif dan tidak menggunakan media elektronik yang tersedia dengan baik dan benar (Andini & Rahmiati, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDIT Al-Ishlah Sudimampir di kelas IV. Hasil pengamatan bahwa rendahnya motivasi siswa dalam belajar seringkali siswa bosan tidak mau mengikuti pelajaran, dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini terlihat dari nilai sebanyak 30 siswa yang masih belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, dikarenakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih berpusat kepada guru, siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, dan kurang menarik bagi siswa, penggunaan media dan model pembelajaran kurang bervariasi, masih menggunakan media konvensional sehingga membuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Zaenatun (dalam Hadi *et al.*, 2024) mengatakan untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu ada tindakan yang membantu peserta didik memakai media pembelajaran yang tepat, *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang memperkenalkan kita mampu membuat kuis, anagram, menjodohkan, memasang pasangan, kata acak, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi. *Wordwall* adalah platform digital berbasis web yang memungkinkan guru menggunakannya sebagai wadah untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, Dengan menggunakan platform ini, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi melalui berbagai permainan dan kuis yang tersedia di web *Wordwall*, Oleh karena itu, dengan memakai media pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak akan bosan dan tetap antusias selama kegiatan belajar, Mereka akan menganggap bahwa belajar itu menyenangkan, Selain itu, mungkin meningkatkan minat siswa dalam belajar (Restu *et al.*, 2023).

Menurut Gamyati (dalam Aeni *et al.*, 2022) bahwa *Wordwall* merupakan platform digital berbasis website yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. *Wordwall* dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall*, berpengaruh dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Andini & Rahmiati, 2024) menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil



belajar IPAS Kelas V. Hasil penelitian oleh (Warti *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 137 Palembang. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, yang sebagian besar hanya membahas satu aspek hasil belajar atau motivasi saja. Oleh karena itu penelitian ini berupaya melengkapi temuan sebelumnya dengan menganalisis secara bersamaan pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan memahami hubungan antara penggunaan media ini dan peningkatan motivasi serta hasil belajar, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di sekolah. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *pre-eksperimen* yaitu *one group pre test – post test design*. Objek dari penelitian ini yaitu peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Al-Ishlah Sudimampir T.A 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Al-Ishlah Sudimampir dengan jumlah 30 siswa. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas IV karena peneliti menemukan masalah tentang hasil belajar dan motivasi belajar yang cukup rendah. Desain *one group pre test-post test* yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada penelitian ini, subjek penelitian akan diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan treatment atau perlakuan. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan posttest atau tes akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan (Nuryanti, 2019). Digambarkan Sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group**

01	X	02
----	---	----

Keterangan:

01: Pretest sebelum diberikan perlakuan atau treatment media *wordwall*

X : Perlakuan atau treatment media pembelajaran *wordwall*

02: Posttest sesudah diberikan perlakuan atau treatment media *wordwall*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Pada bab ini peneliti akan memaparkan data yang berjudul “ pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar”. Data diperoleh dari kelas IV SDIT Al-ishlah Sudimampir. Pengambilan data berupa tes awal (pretest), tes akhir (posttest), dan angket.

### Hasil Data Angket Motivasi

**Tabel 4. 1 Hasil Angket Motivasi**

Variabel	N	Mean	Minimum	Maksimum	Standar deviasi
Motivasi	30	53,23	38	61	5,817

Berdasarkan tabel 4.1 data angket yang diperoleh dari uji deskripsi dapat dilihat bahwa hasil perolehan nilai terendah 38, dan nilai tertinggi 61 serta rata-rata nilainya sebesar 53,23 sedangkan standar deviasinya 5,817.

### Hasil Data Pretest Posttest

**Tabel 4. 2 Hasil Pretest Posttest**

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar
----------	---	---------	----------	------	---------



					deviasi
Pretest	30	5	16	11,83	2,574
Posttest	30	10	20	15,50	2,739

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil perolehan nilai rata-rata pretest adalah 11,83 dengan nilai minimum 5 dan maksimum 16 dengan standar deviasinya 2,574. Setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 15,50 dengan nilai minimum 10 dan maksimum 20 dengan standar deviasinya 2,739. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pretest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

### Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas**

##### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.128	30	.200 <sup>*</sup>	.944	30	.116
NEWPOSTTEST	.107	30	.200 <sup>*</sup>	.958	30	.282
NEWANGKET	.128	30	.200 <sup>*</sup>	.955	30	.224

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Berdasarkan 4.3 menunjukkan bahwa uji normalitas menggunakan Shapiro wilk dalam penelitian ini, nilai signifikansi pretest sebesar 0,116, posttest 0,282, dan angket 0,224. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi SPSS dari pretest sebesar 0,116  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan data pretest berdistribusi normal. Selanjutnya nilai signifikansi posttest sebesar 0,282  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan data posttest berdistribusi normal, dan nilai signifikansi angket 0,224  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan data angket berdistribusi normal. Serta analisis dapat dilakukan dengan uji parametrik.

#### b. Uji Homogenitas

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas**

##### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.777	1	58	.382
	Based on Median	.816	1	58	.370
	Based on Median and with adjusted df	.816	1	56.469	.370
	Based on trimmed mean	.795	1	58	.376

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data bersifat homogen
2. Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data bersifat tidak homogen

Berdasarkan 4.4 hasil uji homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest, posttest memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi salah satu asumsi untuk dilakukan uji-t.

**Uji Hipotesis****1. Instrumen Angket****Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis Angket**

Variabel	N	Mean	Minimum	Maksimum	Standar deviasi
Motivasi	30	53,23	38	61	5,817

**Tabel 4. 6 Interpretasi Kategori Angket Per-responden**

Subjek	MOTIVASI	KATEGORI
1	91 %	Tinggi
2	91 %	Tinggi
3	70 %	Sedang
4	85 %	Tinggi
5	90 %	Tinggi
6	62 %	Sedang
7	91 %	Tinggi
8	98 %	Tinggi
9	85 %	Tinggi
10	91 %	Tinggi
11	90 %	Tinggi
12	86 %	Tinggi
13	85 %	Tinggi
14	83 %	Tinggi
15	100 %	Tinggi
16	81 %	Tinggi
17	90 %	Tinggi
18	98 %	Tinggi
19	86 %	Tinggi
20	90 %	Tinggi
21	95 %	Tinggi
22	96 %	Tinggi
23	83 %	Tinggi
24	96 %	Tinggi
25	98 %	Tinggi
26	77 %	Tinggi
27	72 %	Sedang
28	93 %	Tinggi
29	85 %	Tinggi
30	67 %	Sedang

**Tabel 4. 7 Interpretasi Kategori Angket Per-indikator**

Indikator	Persentase
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	73 %
Adanya dorongan dan keinginan untuk belajar	74 %
Adanya harapan atau cita-cita masa depan Adanya	77 %
Adanya penghargaan dalam belajar Adanya	70 %
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	78 %
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	78 %

Berdasarkan Tabel 4.5 skor rata-rata angket motivasi siswa sebesar 53,23 dengan standar deviasi 5,817. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Maka dapat disimpulkan penggunaan *wordwall* berpengaruh dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.





Berdasarkan tabel 4.6 Hasil angket motivasi belajar siswa setelah perlakuan menunjukkan rata-rata skor sebesar 53,23. Jika dikategorikan, sebanyak 26 siswa berada pada kategori motivasi tinggi, sedangkan 4 siswa berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Selanjutnya analisis indikator belajar dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh untuk indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil sebesar 73% (sedang), untuk indikator adanya dorongan dan keinginan untuk belajar sebesar 74% (sedang), untuk indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan sebesar 77% (tinggi), untuk indikator adanya penghargaan dalam belajar sebesar 70% (sedang), untuk indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 78% (tinggi), serta untuk indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 78% (tinggi). Berdasarkan keenam indikator motivasi tersebut terlihat bahwa presentasi tertinggi terdapat pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar serta indikator adanya lingkungan yang kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik seperti *wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa.

## 2. Instrumen Tes

**Tabel 4. 8 Hasil Uji T-Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	POSTTEST - PRETEST	3.667	2.746	.501	2.641	4.692	7.314	29	.000

Dasar Pengambilan keputusan :

1. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
2. Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Hasil uji-t berpasangan pada Tabel 4.8 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)= 0,000 < 0,05, artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, sehingga ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest yang berarti penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## Pembahasan

Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes essay, yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan *wordwall* dan sesudah menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Data yang diperoleh dari pretest, kuis, dan posttest. Pembahasan terhadap hasil belajar siswa yang teramati, yaitu aspek pengetahuan atau kognitif.

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan satu pertemuan terhadap satu kelas. Kegiatan belajar dibuka dengan melakukan pretest sebelum memulai proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa saat belum diberikan perlakuan. Pembahasan materi mengenai kenampakan alam dan manfaatnya dengan menggunakan media power point, penggunaan media *wordwall* setelah pembahasan materi selanjutnya pemberian kuis *spin whell* yang harus diselesaikan secara berkelompok. Dan melakukan posstest setelah proses belajar mengajar, hal ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikan perlakuan. Serta melakukan tes angket setelah proses pembelajaran, yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata pretest 11,83. Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui hasil pretest berdistribusi normal. Dan mempunyai varians homogen. Sehingga pretest kemudian di analisis dengan meggunakan uji independent t test sebagai uji hipotesis untuk melihat kemampuan awal sampel yang diteliti. Hasil uji paired t test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan.

Setelah melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya dilakukan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan materi. Setelah proses pembelajaran



berlangsung dilakukan kuis menggunakan *wordwall* yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pemberian materi. *Wordwall* dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Gamyanti 2021).

Setelah proses belajar dilakukan, peneliti melakukan posttest untuk mengukur seberapa paham siswa terhadap materi yang diajarkan, hal ini juga yang menjadi landasan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Hasil nilai rata-rata posttest yaitu 15,50. Berdasarkan uji prasyarat hasil posttest berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Sehingga posttest kemudian dianalisis dengan menggunakan uji paired T Test. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , hal ini berarti terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aidah & Nurafni., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa.

Pada tabel 4.2 dapat dilihat rata-rata pencapaian hasil belajar saat posttest setelah diberi perlakuan menggunakan media *wordwall* sehingga diperoleh rata-rata lebih tinggi dibandingkan saat pretest sebelum diberi perlakuan dengan media *wordwall*. Pada tabel tersebut menunjukkan rata-rata mengalami kenaikan sesudah proses pembelajaran. Untuk nilai pretest sebesar 11,83 dan nilai posttest sebesar 15,50. Peningkatan hasil belajar pada nilai posttest dilihat pada ketercapaian siswa melalui indikator pembelajaran yang sesuai ranah kognitif. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah *et al.*, 2024) Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran IPAS di jenjang kelas IV berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari peningkatan nilai siswa di bidang kognitif, di mana persentase kategori "Tuntas" meningkat secara signifikan.

Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket, yang berikan sesudah pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa dengan tujuan mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran.

Setelah posttest dilakukan, peneliti mengukur motivasi siswa dengan angket, hal ini menjadi landasan motivasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Hasil rata-rata angket yaitu 53,23. Berdasarkan uji prasyarat hasil angket berdistribusi normal dan tidak dilakukan uji homogenitas karena tidak ada pembandingnya.

Penyataan ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa "Uji homogenitas varians digunakan apabila penelitian melibatkan dua atau lebih kelompok yang akan dibandingkan. Jika penelitian hanya menggunakan satu kelompok subjek, maka uji homogenitas tidak diperlukan." Uji hipotesis tidak bisa dilakukan dengan paired t test karena hanya mengukur motivasi setelah perlakuan, sehingga tidak ada data pembanding sebelum dan sesudah. Hal ini uji hipotesis menggunakan statistik deskriptif.

Hasil angket motivasi belajar siswa setelah perlakuan menunjukkan rata-rata skor sebesar 53,23. Jika dikategorikan, sebanyak 26 siswa berada pada kategori motivasi tinggi, sedangkan 4 siswa berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa & Susanto, (2022) yang menyatakan bahwa Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu  $11.796 (t \text{ hitung}) > 2.045 (t \text{ tabel})$  dengan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan uji hipotesis terhadap hasil posttest dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Serta hasil angket setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat disimpulkan meningkatkan motivasi belajar siswa pada kategori tinggi, sehingga penggunaan media *wordwall* berpengaruh meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Walidah *et al.*, 2022) yang menyatakan bahwa Penggunaan game edukasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.



Selanjutnya analisis indikator belajar dapat dilihat pada tabel 4.7 diperoleh untuk indikator adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil sebesar 73% (sedang), untuk indikator adanya dorongan dan keinginan untuk belajar sebesar 74% (sedang), untuk indikator adanya harapan atau cita-cita masa depan sebesar 77% (tinggi), untuk indikator adanya penghargaan dalam belajar sebesar 70% (sedang), untuk indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 78% (tinggi), serta untuk indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 78% (tinggi). Berdasarkan keenam indikator motivasi tersebut terlihat bahwa presentasi tertinggi terdapat pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar serta indikator adanya lingkungan yang kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik seperti *wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa, Bersamaan dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sjam & Maryati, 2019) menyatakan penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat digunakan kapan saja, tidak harus di sekolah, karena siswa dapat mengakses *wordwall* kapan saja selama memiliki koneksi internet. Pengembangan media pembelajaran *wordwall* bertujuan untuk membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. *Wordwall* adalah cara baru bagi guru untuk menggunakan media untuk membantu siswa belajar. *Wordwall* adalah situs web hiburan edukatif yang menawarkan berbagai permainan pengembangan kosa kata, yang dapat dimainkan secara interaktif atau individu. Permainan tersebut antara lain mencocokkan gambar, pencocokkan informasi, kuis, roda keberuntungan, teka-teki, dan aktivitas serupa lainnya. Permainan yang dimainkan guru di situs ini adalah permainan yang mereka buat sendiri menggunakan template yang sudah jadi dan mereka menambahkan kontennya (kata-kata dan gambar) atau ada permainan yang mereka gunakan buatan guru lain (Swari, 2023).

Keuntungan media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, media *wordwall* bersifat kreatif, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dapat menjadi alat evaluasi, kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa, kekurangan media pembelajaran *wordwall*, media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual, media *wordwall* membutuhkan waktu yang relatif lebih dalam membuatnya (Herta *et al.*, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian serta analisis data di SDIT Al-Ishlah Sudimampir Indramayu, hasil uji statistik deskriptif dari angket berdasarkan rata-rata sebesar 53,23. Jika dikategorikan, sebanyak 26 siswa berada pada kategori motivasi tinggi, sedangkan 4 siswa berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah, artinya terjadi peningkatan motivasi setelah penggunaan media *wordwall*. Sehingga penelitian ini membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.
2. Dan dari hasil dari uji paired t test dari pretest dan posttest yaitu sig ( 2-tailed) sebesar 0,000 < (0,05) artinya terdapat perbedaan signifikan setelah penggunaan media *wordwall*. Berdasarkan rata-rata nilai pretest sebesar 11,83 dan nilai posttest sebesar 15,50, artinya terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *wordwall*. kesimpulannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N. A., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama





- Islam Bagi Siswa Sd. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.  
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.  
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti. U., & Soleha, N. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Aly, M. I. B., & Kamoro, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XIMia SMA Negeri 4 Pulau Morotai Kecamatan Morotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 544–551.
- Andini, A. D., & Rahmiati. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5695–5706.
- Arianti. (2018). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Kependidikan*, 117–134.
- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2017). Pengembangan instrumen pengukur higher order thinking skills matematika siswa SMA kelas X. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 98–108.
- Audie, N. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan kelas sebagai determinan terhadap hasil belajar ( Classroom management as a determinant of student achievement ). *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 3(2), 9–17.
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). ANALISIS PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Darmawan, D., Issalillah, F., Retnowati, E., & Mataputun, D. R. (2021). Peranan Lingkungan Sekolah dan Kemampuan Berkomunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 4(1), 11–23.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, asywa A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadjarjani, S., Rosali, E. S., Pinem, R. J., Sudirman, A., & Widiastuti, I. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN Pendekatan Multidisipliner*.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Hasanah, K. U., Maknun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Berkala Ilmiah Pendidikan Volume*, 4.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Kristiani, E., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 197–211.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1027>
- Lafendry, F. (2023). *TEORI PENDIDIKAN TUNTAS MASTERY LEARNING BENYAMIN S. BLOOM Ferdinal Lafendry*. 6(1), 1–12.
- Lenaini, I. (2021). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL



- SAMPLING. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. 3, 312–325.
- Marlina, L., & Sholehuh. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH MAJARAN KABUPATEN SORONG. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 66–74.
- Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital , Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5, 53–77.
- Mukhid. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933.
- 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>
- Nursidiq, A. P., & Batubara, H. H. (2022). PENGALAMAN GURU SEKOLAH DASAR DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11, 1319–1334.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI\_anakku*, 20(1), 40–51.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). PENERAPAN KUIS ONLINE WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA PENDAHULUAN Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang luar biasa lagi , Revolusi Industri 4 . 0 ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya yaitu pada dunia pen. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65–74. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,” November*, 289–302.
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKN SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *Elementary Education*, 06(01), 94–101.
- Rezani, S. S., Nugraha, E., & Sadeli, L. (2023). Penerapan Metode Picture and Picture Berbantuan Media Digital Wordwall Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Kelas Viii Di Smp Pasundan 1 Bandung. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 106–116. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.649>
- Rusdi, Herlina., Ervianti, Rifadhilla., Adrias., zulkarnaini, A. P. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). ANALISIS INSTRUMEN ASSESMENT : VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA BEDA BUTIR SOAL. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD*, 09, 2986–2995.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. 4(April), 195–199.



- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *METODE COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA* (Edisi Pert). WIDINA BHAKTI PERSADA.
- Sjam, D. A., & Maryati, T. (2019). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (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>
- Susanti, & Zulfiana, A. (2017). *ICT PEMBELAJARAN JENIS-JENIS MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*.
- Swari, N. K. T. A. (2023). Wordwall As a Learning Media To Increase Students' Reading Interest. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(1), 21–29. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.1572>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *ISTIQRA'*.
- 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>
- Warti, K., Riyoko, E., & Irawan, D. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 321–336.
- Winingsih, L. H., Hariyanti, E., & Sari, L. S. (2020). *Penguatan ranah psikomotorik siswa Sekolah Dasar*. Pusat Penelitian Kebijakan.
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). *Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian*. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 115–118.
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684–4692. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>