

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS

Taryzca Putri Laela Ramadhani^{1*}, Angel Maria VK², Cantika Dinova Ramadila³, Desi Eka Pratiwi⁴

¹⁻⁴Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

taryzcaputrilaelar@gmail.com^{1*}, angelmariakila2003@gmail.com², dinovacantika.01@gmail.com³,
desipratiwi_fbs@uwks.ac.id⁴

Korespondensi Penulis: taryzcaputrilaelar@gmail.com*

Abstract. *This study aims to determine how effective the interactive learning media Wordwall is in increasing students' learning motivation in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools. Wordwall provides interesting educational game features, so it is expected to arouse students' interest and enthusiasm in learning IPAS. This study uses an experimental method with a pre-test and post-test design in the control and experimental groups. Participants in this study were fourth grade students in an elementary school. Data on students' learning motivation were collected through questionnaires and analyzed using statistical tests to see the difference in increased motivation between the group using Wordwall and the group using conventional methods. The results showed that the use of Wordwall significantly increased students' learning motivation compared to conventional learning methods. Therefore, Wordwall can be an effective alternative learning media to support students' learning motivation in the subject of IPAS in elementary schools.*

Keywords: Wordwall, Learning Motivation, IPAS, Learning Media, Elementary School.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Wordwall menyediakan fitur permainan edukatif yang menarik, sehingga diharapkan dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar IPAS. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dan eksperimen. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar. Data mengenai motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan peningkatan motivasi antara kelompok yang menggunakan Wordwall dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran biasa. Oleh karena itu, Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, Motivasi belajar, IPAS, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat krusial dalam mencapai tujuan pendidikan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang sedang membentuk sikap dan minat terhadap pelajaran. Menurut (Jainiyah et al., 2023), motivasi belajar mencakup kebermaknaan, nilai, dan manfaat yang cukup menarik bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Tanpa dorongan motivasi yang kuat, siswa sering kali kesulitan menjaga fokus dan komitmen terhadap pelajaran mereka (Muhammad Azhar & Hakmi Wahyudi, 2024). Motivasi ini berfungsi sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk terus berusaha dan mengatasi berbagai tantangan dalam proses belajar. Namun, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, mempertahankan minat siswa tetap menjadi tantangan utama, mengingat sifat materi yang kompleks dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (Amanullah, 2020) berpendapat bahwa seiring perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya pemanfaatan teknologi informasi, konsep penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser menuju pengalaman belajar yang lebih modern, interaktif, dan menarik melalui berbagai media inovatif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang populer adalah Wordwall, yang memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar menyenangkan melalui berbagai jenis permainan edukatif. Wordwall menyerupai majalah dinding (mading) yang memuat konsep inti pelajaran, dilengkapi gambar, diagram, atau objek nyata, dan ditempatkan di lokasi yang dapat diakses seluruh siswa di kelas (Maghfiroh et al., 2018). Selain meningkatkan visualisasi pembelajaran, Wordwall juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan warna pada kata-kata atau konsep di Wordwall, ditambah kebebasan siswa untuk memilih warna, dapat membuat interaksi menjadi lebih bermakna. Partisipasi siswa dalam menyusun atau merangkum materi untuk dipajang di Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka, tetapi juga mendorong rasa tanggung jawab dan komitmen yang lebih mendalam terhadap pembelajaran mereka. Dengan adanya fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh Wordwall, pembelajaran IPAS diharapkan menjadi lebih dinamis dan menarik perhatian siswa

Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Berbagai metode pembelajaran telah diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan salah satu metode yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis game. Metode ini menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan menantang. Game edukatif dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi. Menurut (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024) media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa merasa lebih nyaman dalam proses belajar, karena mereka tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, keterlibatan ini sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar yang kadang sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara teoritis. Dengan adanya media seperti wordwall, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan memudahkan siswa untuk mencerna materi melalui aktivitas yang dirancang sesuai dengan usia mereka.

Selain meningkatkan keterlibatan, penggunaan Wordwall juga mampu menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat di kalangan siswa. (Rahmania et al., 2023) menemukan bahwa banyak media pembelajaran yang memancing keaktifan siswa dalam mencapai prestasi belajar, salah satunya media berbasis games kuis. Media ini menciptakan kegiatan interaktif di kelas, mendorong siswa berkompetisi dan termotivasi dalam belajar. Hal ini meningkatkan apresiasi, upaya belajar, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa serta perkembangan kognitif mereka. Penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa termotivasi untuk meraih skor tertinggi atau menyelesaikan tugas dengan cepat. Rasa kompetitif ini, menurut penelitian tersebut, mendorong siswa untuk terus belajar dan berusaha dengan maksimal. Di sisi lain, kompetisi yang sehat ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif dan saling mendukung dalam kelompok. Wordwall, yang memungkinkan siswa bermain secara individu atau kelompok, mampu menyeimbangkan antara kompetisi dan kerja sama, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih holistik dan bermakna.

Dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menantang, seperti Wordwall, bisa menjadi alternatif yang menjanjikan untuk mendukung proses belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka dengan pendekatan-pendekatan baru yang relevan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut (Nurfadillah, 2021) media pembelajaran merupakan benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Hamka, 2018). Sedangkan menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik.

Wordwall

Menurut (Putra et al., 2022) Wordwall merupakan alat evaluasi dengan game dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan soal evaluasi layaknya siswa sedang bermain berbasis website yang dapat diakses oleh siapapun. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses wordwall, guru sebagai fasilitator juga mampu mengkreasikan pembelajaran menggunakan game yang bervariasi sehingga peserta didik senang melakukan kegiatan pembelajaran.

Motivasi Belajar

Menurut (Muchlisin Riadi, 2022) Motivasi adalah konstruk dan pengaktifan perilaku, sedangkan komponen yang lebih spesifik dari motivasi yang berhubungan dengan tipe perilaku tertentu disebut motif. Jadi, Motivasi adalah sesuatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan dan reaksi-reaksi usaha untuk mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhannya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Dukuh Kupang V, Surabaya. Metode yang digunakan untuk penelitian ini ialah metode kuantitatif *quasi eksperimenatal (kuasi eksperimen semu)*. Eksperimen semu merupakan salah satu bentuk desain dua kelompok, dimana satu kelompok menjadi eksperimen dan satu kelompok lainnya menjadi kelompok kontrol. Untuk hasil penelitian ini akan dilakukan dengan cara pengumpulan data setelah itu data akan dianalisis menggunakan teknik statistik.

Instrumen yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* akan diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, sedangkan *posttest* akan diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Tes ini akan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen media pembelajaran Wordwall (X) dan variabel dependen (motivasi belajar). Analisis data yang akan digunakan yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji *t-test* dan uji *n-gain score*.

4. HASIL

Berdasarkan penelitian, Wordwall memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Indikator motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini meliputi ketertarikan siswa terhadap materi, antusiasme dalam mengikuti pelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta minat dalam menggali pengetahuan lebih lanjut mengenai topik yang diajarkan. Penelitian ini menemukan bahwa media Wordwall mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Wordwall membuat siswa merasa menjadi bagian dari pembelajaran melalui partisipasi aktif dalam setiap aktivitas, baik itu dalam bentuk kuis maupun permainan edukatif. Selain meningkatkan motivasi, Wordwall terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS yang disampaikan. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi setelah siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Wordwall. Media ini mendukung pengulangan dan penguatan konsep, yang sangat membantu dalam mengingat materi. Wordwall memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses belajar siswa. Beberapa kelebihan ini mencakup kemudahan akses, variasi jenis permainan, serta fleksibilitas dalam penyesuaian materi.

Wordwall dapat diakses oleh siswa dengan perangkat digital yang terhubung ke internet, sehingga memungkinkan belajar di dalam dan di luar kelas. Meskipun Wordwall memiliki berbagai manfaat, terdapat beberapa keterbatasan dalam implementasinya. Di antaranya adalah kebutuhan akan perangkat digital dan akses internet yang memadai, serta kemampuan adaptasi siswa dan guru dalam menggunakan teknologi ini.

5. PEMBAHASAN

Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif menghadirkan variasi dalam penyampaian materi. Konten yang disajikan melalui format kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya mampu mengurangi kebosanan siswa, terutama dalam lingkungan belajar yang biasanya pasif. Media ini mengubah kelas menjadi lebih dinamis dan membuat siswa merasa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga motivasi mereka untuk belajar meningkat. Selain itu, berbagai permainan dalam Wordwall memungkinkan siswa mempelajari materi

dengan cara yang lebih menyenangkan, membuat mereka lebih tertarik dan bersemangat untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Salah satu faktor yang mendorong keberhasilan Wordwall dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa adalah pendekatan yang interaktif. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan mereka untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, mereka cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk memahami materi. Sifat Wordwall yang fleksibel memungkinkan guru untuk membuat variasi aktivitas sesuai dengan kebutuhan kelas. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendukung gaya belajar visual dan kinestetik. Hal ini sangat berguna bagi siswa yang sering kali merasa kurang tertarik pada metode pembelajaran tradisional yang cenderung satu arah dan pasif.

Wordwall menyajikan materi dengan cara yang memudahkan siswa untuk mengulang dan memahami kembali konsep-konsep yang diajarkan. Melalui kegiatan seperti kuis berulang, siswa diberikan kesempatan untuk menguji pengetahuan mereka secara berulang, yang pada akhirnya meningkatkan retensi mereka terhadap materi. Misalnya, siswa dapat mencoba menjawab kuis beberapa kali hingga benar-benar memahami konsep yang sulit. Selain itu, pembelajaran melalui permainan membuat proses penyerapan materi menjadi tidak terasa berat atau membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif seperti Wordwall dapat membantu siswa menguasai materi dengan lebih cepat dan efektif dibandingkan metode ceramah atau pembelajaran pasif lainnya.

Wordwall memungkinkan guru menyesuaikan jenis permainan dan konten materi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, misalnya dalam bentuk kuis pilihan ganda, teka-teki silang, atau permainan mencocokkan pasangan. Selain itu, Wordwall memiliki daya tarik visual yang dapat menarik perhatian siswa, menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan teknologi berbasis aplikasi seperti Wordwall memberikan variasi dalam metode pengajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif. Dalam konteks pendidikan digital yang semakin berkembang, Wordwall menawarkan solusi bagi guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era teknologi saat ini.

Keterbatasan ini terutama dirasakan oleh sekolah-sekolah di daerah yang belum memiliki infrastruktur digital yang memadai. Penggunaan Wordwall membutuhkan akses internet yang stabil dan perangkat seperti komputer atau tablet, yang mungkin tidak selalu tersedia. Selain itu, adaptasi terhadap teknologi baru dapat menjadi tantangan bagi siswa dan guru yang kurang familiar dengan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran. Untuk

mengatasi hal ini, pelatihan teknis singkat dapat diberikan kepada guru dan siswa sebelum mulai menggunakan Wordwall, serta memberikan panduan penggunaan aplikasi secara mandiri. Dengan dukungan yang tepat, tantangan ini dapat diatasi, sehingga Wordwall dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

6. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS." Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall ini cukup efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik terutama dalam mata pembelajaran IPAS. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Wordwall tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dan membantu memahami materi lebih mendalam. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akses teknologi, Wordwall dapat menjadi alternatif yang sangat berguna dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Selain itu, peserta didik juga dapat berpartisipasi aktif dalam mengerjakan soal-soal maupun quiz yang diberikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall, karena mereka mengerjakan soal maupun quiz dengan perasaan seperti bermain game. Selain motivasi belajar, media pembelajaran Wordwall juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rekomendasi dari penelitian ini mencakup perlunya sekolah dan guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital seperti Wordwall ke dalam proses pembelajaran, serta memberikan dukungan teknis untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan media ini. Secara keseluruhan, Wordwall berpotensi menjadi bagian dari strategi pembelajaran modern yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa masa kini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS." Terima kasih kepada para guru, siswa, dan semua yang terlibat, yang telah memberikan dukungan, saran, dan data yang sangat berharga. Kami juga menghargai kontribusi dari rekan-rekan sejawat yang telah berpartisipasi dalam diskusi dan refleksi yang memperkaya penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih

efektif di masa depan, serta mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2019). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/2300/1228>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi belajar: Kunci pengembangan karakter dan keterampilan siswa. *Uluwwul Himmah Education Research Journal*, 1(1), 1–15. <https://irbijournal.com/index.php/uherj/index>
- Hanifah Nahampun, S., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK*, 4(1), 64–70.
- Muchlisin Riadi. (2022). Motivasi belajar - Pengertian, fungsi, prinsip dan cara menumbuhkan. *Jurnal Belajar*.
- Nurfadillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. CV Jejak.
- Putra, Y. E. S., Mahanani, P., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan soal evaluasi berbantuan website Wordwall pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Savira Rahmania, Irma Soray, Asep Saepul Hamdani. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Belajar*.