JLJ 14 (1) 2025

**Joyful Learning Journal**

https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj

# PENGARUH MEDIA *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

**Kori Sundari[1], Putri Azizah[2], Helsya Nurahma[3], Vera Datus Zahroh[4], Asti Lestari[5], Feby Hafidzoh Widad[6], Dinda Azzahra[7], Indriyati Sulistio[8]**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolau Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan , Universitas Islam 45 Bekasi

## Info Artikel

*Sejarah Artikel:*
Diterima **Februari 2025**
Disetujui **Maret 2025**
Dipublikasikan **Maret 2025**

*Keywords:*
*Learning motivation, Wordwall media, Social Studies*

## Abstrak

Media wordwall adalah media yang baru digunakan di SD Bani Saleh 6 sebagai lokasi penelitian. Metode penelitian yang digunakan Motivasi belajar mencakup keinginan untuk aktif dan bergerak pada sikap dan perilaku. Penggunaan media sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Hasil observasi yang dilaksanakan di SD Bani Saleh 6 terkait pembelajaran IPS kelas V terdapat permasalahan yaitu kurangnya sarana prasarana yang memadai di sekolah, sehingga penggunaan media interaktif berbasis *software* sangat menjadi pertimbangan bagi sekolah tersebut. Maka dari itu peneliti menguji coba kan media *Wordwall. Wordwall* sebagai media pembelajaran *online* inovatif, serta dapat digunakan sesuai dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dan variabel terikat (Y) motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig 2-tailed adalah 0,002 < 0,05. Berdasarkan keputusan analisis dalam uji sampel independent test, disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS Siswa SD Bani Saleh 6. Penelitian ini memiliki kelemahan terkait pemusatan perhatian siswa dan penyediaan alat bantu, maka dari itu peneliti yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama lebih memperhatikan keadaan siswa dan alat bantu untuk menunjang penelitian.

## *Abstract*

*Wordwall media is a new media used in SD Bani Saleh 6 as a research location. The research method used Learning motivation includes the desire to be active and move in attitudes and behavior. The use of media is very necessary to support the learning process. The results of observations carried out at SD Bani Saleh 6 related to social studies learning for grade V, there is a problem, namely the lack of adequate facilities and infrastructure in schools, so the use of interactive software-based media is a consideration for the school. Therefore, the researcher tested the Wordwall media. Wordwall as an innovative online learning media, and can be used according to learning materials to increase student motivation. This study consists of two variables, namely the independent variable (X) the influence of Wordwall learning media and the dependent variable (Y) learning motivation. This study aims to analyze the effect of using Wordwall media on student learning motivation. This study shows that the 2-tailed sig value is 0.002 <0.05. Based on the analysis decision in the independent sample test, it is concluded that H1 is accepted and H0 is rejected, which indicates the influence of Wordwall media on the motivation to learn social studies of Bani Saleh 6 Elementary School students. This study has weaknesses related to the focus of students' attention and the provision of aids, therefore researchers who will conduct research in the same field pay less attention to the condition of students and aids to support the research.*

© 2025 Universitas Negeri Semarang

P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

✉ Alamat korespondensi:
Jl. Cut Mutia, Kota Bekasi, Jawa Barat
E-mail: kori.sundari@unismabekasi.ac.id[1],
putriazizah.tri@gmail.com[2]

## PENDAHULUAN

Pendididikan ilmu pengetahuan sosial memiliki peranan penting membentuk warga yang cerdas, kritis, dan berpartisipasi aktif didalam masyarakat. Namun, hal yang terjadi dilapangan pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang menarik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran IPS seharusnya dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu siswa seperti penggunaan aplikasi digital, permainan edukasi, atau simulasi interaktif yang seusai dengan materi. Namun kenyataannya tempat penelitian terdapat media pembelajaran, namun motivasi belajar masih tergolong rendah. Oleh karena itu penelitian ini menawarkan *Wordwall* sebagai solusi.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti terdahulu lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran IPS dan masih sedikit yang mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Menurut *Pintrich dalam* Sundari, (2014) melihat bahwa inspirasi berasal dari kata "kerja". *movere* dan mengacu pada "apa yang membuat orang bergerak" menuju kegiatan dan tugas tertentu. Dengan mengacu kepada asal kata itu maka motivasi sering diartikan secara sederhana penggerak atau pendorong. Menurut Wulandari Wangi Ni Kadek, (2024) Motivasi belajar merupakan hal utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut bermakna bahwa di dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Dimyati dan Mujiono mendefinisikan motivasi sebagai pendorong atau penggerak yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu untuk tujuan tertentu dan mengatakan bahwa motivasi memiliki tiga peran: sebagai praduga, penjelas, dan prediksi tingkah laku. Motivasi sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar anak perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses belajar anak (Sundari, 2014).

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti mengidentifikasi media belajar IPS yang tersedia di sekolah kurang menunjang pembelajaran. Dalam mempelajari IPS sangat memerlukan media yang memadai seperti atlas, peta, globe atau media digital. Teori menyatakan bahwa penggunaan media sangat diperlukan untuk pembelajaran agar pembelajaran materi IPS dapat divisualisasikan dan dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka. Dari observasi yang telah dilakukan ditemukan permasalahan yaitu adanya media belajar namun motivasi belajar siswa masih kurang, terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran dan hasil belajar yang belum optimal. Dalam mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa maka dari itu penelitian ini menawarkan media *Wordwall* sebagai solusi yang inovatif dan interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Motivasi belajar akan menentukan usaha siswa untuk belajar dan tentu saja tinggi atau rendahnya semangat dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh siswa. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa berfungsi, tidak hanya sebagai dorongan untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses yang berasal dari dalam diri individu, yang mendorong keinginan untuk belajar baik secara sadar maupun tidak, guna meningkatkan semangat dalam pembelajaran.

Menurut Slemeto (2015 : 74-76) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain :

1. Kondisi Internal, kondisi ini terdapat di dalam diri siswa sendiri seperti kesehatan, keamanan, dan ketenangan dalam diri.
2. Kondisi eksternal, kondisi ini disebabkan karena faktor dari luar, seperti lingkungan dan orang lain.
3. Strategi belajar, penggunaan strategi belajar yang tepat diperlukan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Motivasi belajar siswa tinggi jika memiliki beberapa karakteristik, diantaranya: 1) rajin dalam mengerjakan tugas, 2) tidak mudah menyerah dalam menghadapi kehidupan, 3) tidak memerlukan motivasi eksternal, cukup dari diri sendiri, 4) sangat senang untuk belajar, 5) senang mempelajari hal baru, 6) memiliki tujuan yang jelas untuk mencapai sesuatu, 7) senang memecahkan sebuah masalah, 8) memiliki keinginan untuk bergabung dalam belajar. Sundari, (2014) menjelaskan bahwa kuat lemahnya motivasi berprestasi yang dimiliki individu oleh Stinger dinyatakan sangat tergantung pada: 1) besarnya harapan yang ingin dicapai, 2) kuatnya dasar yang menimbulkan motivasi, serta 3) besarnya kepuasan yang diinginkan. Tiga komponen ini merupakan pemicu utama dari suatu motivasi yang

dimiliki setiap orang. Perkembangan teknologi yang semakin cepat, tentunya akan memberikan manfaat yang banyak dalam dunia pendidikan saat ini. Mengingat teknologi yang berkembang ini semakin maju dan untuk memaksimalkan teknologi yang ada, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran (Walidah et al., 2022).

Menurut Sudarsono dalam (Pamungkas et al., 2023) aplikasi dirancang agar siswa mampu belajar sambil bermain sehingga dapat meningkat motivasi belajar siswa. Menurut Lestari, (2021) menyatakan bahwa *Wordwall* adalah platform *online* yang menawarkan berbagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa, berfungsi sebagai alat bantu dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menggunakannya dengan mudah melalui gadget dan laptop mereka. Sedangkan menurut Gamayanti dalam (Aeni et al., 2022), bahwa *Wordwall* adalah platform digital berbasis web yang memungkinkan para pendidik untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menarik, sehingga siswa tidak dalam keadaan bosan dan tetap termotivasi saat belajar. *Wordwall* bertujuan untuk menyediakan permainan edukatif berbasis kuis yang dapat mendukung guru dalam menilai pemahaman siswa mengenai materi pelajaran. *Wordwall* adalah alat yang membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Alat pembelajaran ini terbukti memiliki kemampuan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan berbeda, yang mencegah mereka bosan. (Syahyadi et al., 2024)

Dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* terdapat kelebihan dan kekurangannya menurut Elyas Putri et al dalam (Nisa & Susanto, 2022), kelebihannya dari *Wordwall yaitu* fleksibilitasnya yang tinggi, mampu menarik perhatian siswa melalui sifat permainan yang ada, sehingga dapat memungkinkan siswa untuk berkreativitas, membangun karakter bersama teman dan dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, selain itu *Wordwall* juga memiliki keunikan dapat melihat tingkat kesukaran dari butir soal yang diberikan (Nabila et al., 2024), adapun kekurangannya yaitu mencakup waktu yang dibutuhkan untuk membuat permainan yang cukup lama, potensi guru kewalahan dalam mengatur siswa yang antusias, serta kebutuhan akan media yang sulit dibawa ke mana - mana saat menggunakan aplikasi ini jika dilakukan secara berkelompok dan tidak memiliki sarana yang memadai. Adapun langkah – langkah untuk menggunakan aplikasi *Wordwall* menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021) adalah sebagai berikut ; 1) buat dan daftarkan akun di https://wordwall.net. 2) lengkapi informasi yang diperlukan. 3) setelah terdaftar, pilih *"create activity"* dan pilih template yang diinginkan. 4) masukan judul dan keterangan *game*. 5) tulis materi yang sesuai dengan jenis permainan. 6) pilih "*done*" sebagai langkah terakhir setelah selesai membuatnya.

Dalam membangkitkan motivasi belajar dan menumbuhkan semangat melakukan sesuatu serta mampu memberikan pengaruh terhadap perubahan tingkah laku maka diperlukan alat pendukung dalam proses pembelajaran yaitu alat pembelajaran yang memiliki pengaruh baik pada kegiatan pembelajaran, oleh karena itu penggunaan Game *Wordwall* dapat memberikan pengaruh dan dampak yang positif pada pelajaran IPS materi bencana alam kelas V. menurut (Sudarsono, 2021) *Wordwall* merupakan media permainan interaktif berbasis internet yang dapat dimanfaatkan oleh seorang guru untuk mendukung kegiatan belajar jadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di beberapa sekolah yaitu SD Mustika Sari I, SD Mustika Sari VI dan Bani Saleh 6. Bahwa media pembelajaran *Wordwall* belum diterapkan di SD Bani Saleh 6 pada siswa kelas 5 materi bencana alam. Hal ini dipicu karena kurangnya sarana prasarana yang memadai di sekolah, sehingga penggunaan media interaktif berbasis *software* sangat menjadi pertimbangan bagi sekolah tersebut. Oleh karena itu, peneliti menguji cobakan media pembelajaran yaitu *Wordwall* pada mata pelajaran IPS materi bencana alam.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menerapkan pendekatan metode pre - eksperimen melalui desain *one grup pretest - posttest*. Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan *one group pre test and post test design* ini diukur melalui pemberian *pre test* yang dilakukan sebelum adanya perlakuan (*treatment)*, kemudian diberi *post test* setelah adanya perlakuan. menurut (Sugiyono, 2017) hal ini dilakukan agar hasil dari dilakukannya perlakuan, dapat diketahui lebih akurat, karena hasilnya dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikannya perlakuan. Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas (X) pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dan variabel terikat (Y) motivasi belajar. Desain yang digunakan pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 1**

*Desain One Group Pretest-Posttest*

| Pretest | Perlakukan | Posttest |
|---|---|---|
| $O_1$ | X | $O_2$ |

$O_1$ = Nilai pretest sebelum diberikan perlakuan

$O_2$ = Nilai posttest setelah diberikan perlakuan

X =Perlakukan dengan menerapkan media pembelajaran

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama. Pertama, wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam terkait variabel penelitian. Kedua, observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung variabel yang ada di lapangan. Kemudian yang ketiga yaitu tes untuk mengukur variabel - variabel penelitian. Setelah mendapatkan data lapangan kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data secara deskriptif.

Subjek penelitian mencakup seluruh siswa dari kelas V SD Bani Saleh 6 yang berjumlah 29 siswa. Dalam penelitian ini, menggunakan angket dengan uji validitas dan uji reliabilitas sebagai instrumen pengukuran. Selanjutnya dilakukan analisis normalitas, homogenitas dan pengujian hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

Kelas Pre - Eksperimen pada penelitian ini berjumlah 27 siswa di SD Bani Saleh 6. pada kelas ini siswa diberi perlakuan dengan bantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian yang dilakukan secara dua tahap dengan kelas kontrol dan kelas pre - eksperimen. peneliti melakukan pengumpulan data melalui uji Normalitas dan Uji T.

**Tabel 2**

**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| Pre-Tes Konvensional | 27 | 71 | 89 | 79.33 | 5.137 |
| Post-Test Konvensional | 27 | 71 | 90 | 82.00 | 4.915 |
| Pre-Test *Wordwall* | 27 | 72 | 91 | 79.44 | 5.528 |
| Post-Test *Wordwall* | 27 | 73 | 92 | 84.37 | 5.534 |
| Valid N (listwise) | 27 | | | | |

Berdasarkan tabel 2, memperoleh nilai tertinggi dan terendah serta rata – rata hasil dari variabel X dan Y. Diketahui nilai tertinggi pada penerapan media konvensional 89 dan nilai terendah 71, sedangkan pada penerapan media *Wordwall* meraih nilai tertinggi 92 dan terendah 73. Sementara nilai rata – rata dari penerapan media konvensional yaitu 82,00 dan nilai rata – rata pada penerapan media *Wordwall* yaitu 84,37

**Tabel 3**

**Test of Homogeneity of Variances**

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|
| Motivasi Belajar | Based on Mean | .096 | 1 | 52 | .758 |
| | Based on Median | .105 | 1 | 52 | .747 |
| | Based on Median and with adjusted df | .105 | 1 | 50.216 | .747 |
| | Based on trimmed mean | .106 | 1 | 52 | .746 |

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa mengidentifikasi hasil Sig 0,758 > 0,05, artinya penelitian yang dilakukan memberikan hasil yang homogen.

**Tabel 4**

**Independent Samples Test**

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference Lower | Upper |
| Motivasi Belajar | Equal variances assumed | .010 | .920 | -3.272 | 52 | .002 | -4.926 | 1.505 | -7.947 | -1.905 |
| | Equal variances not assumed | | | -3.272 | 52.000 | .002 | -4.926 | 1.505 | -7.947 | -1.905 |

Pada tabel 4 di atas, didapat bahwa sig 2 – tailed menunjukkan angka 0,002 < 0,05. Jika dilihat maka berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji data independent samples test dapat disimpulka bahwa $H_1$ diterima dan $H_0$ ditolak yang artinya terdapat pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS Siswa di SD Bani Saleh 6.

### Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* dalam mengatasi masalah motivasi belajar. Penelitian dilakukan di SD Bani Saleh 6 Bekasi, kegiatan awal dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai acuan dalam melakukan pembelajaran, materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kebencanaan pada mata pelajaran IPS. Pemilihan materi karena kurangnya semangat siswa dan mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena penggunaan media yang kurang beragam, guru hanya menggunakan alat bantu *powerpoint.* Selanjutnya setelah mempersiapkan RPP, guru melakukan *pretest* sebanyak 27 siswa kelas V SD Bani Saleh 6 Bekasi untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi kebencanaan dan motivasi belajar siswa apabila tidak menggunakan media interaktif.

**Gambar 1**. Wawancara

**Gambar 2**. *Pretest*

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas V khususnya pada kegiatan pembelajaran berlangsung guru belum pernah menggunakan media *Wordwall* dan hasil *pretest* siswa ditemukan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebelum penerapan media *Wordwall* yaitu 79,44. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa yang kurang, dikarenakan kegiatan pembelajaran tidak diimbangi dengan memanfaatkan media. Selanjutnya dilakukan tindakan dengan menerapkan media *Wordwall* dengan langkah langkah penggunaan, sebagai berikut : menurut (Nissa & Renoningtyas, 2021) adalah sebagai berikut ; 1) buat dan daftarkan akun di https://wordwall.net. 2) lengkapi informasi yang diperlukan. 3) setelah terdaftar, pilih *"create activity"* dan pilih template yang diinginkan. 4) masukan judul dan keterangan *game*. 5) tulis materi yang sesuai dengan jenis permainan. 6) pilih "*done*" sebagai langkah terakhir setelah

**Gambar 1.** Penggunaan media Wordwall

selesai membuatnya.

Setelah penerapan, kondisi pada proses belajar mengajar menjadi berbeda. Siswa antusias dan memiliki rasa ketertarikan terhadap pembelajaran. Kondisi tersebut selaras dengan karakteristik motivasi belajar Peserta didik 1) Tekun dalam belajar, 2) mampu menghadapi kesulitan, 3) memiliki minat dan ketertarikan dalam pembelajaran, 4) memiliki prestasi belajar, dan 5) mandiri (Lestari dkk, 2021).

Dalam penggunaan media *Wordwall* guru membagi siswa menjadi 5 kelompok siswa diberikan kesempatan sebanyak 3 kali kesempatan untuk bermain game dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Dengan tampilan *Wordwall* yang menarik dan beragam siswa dapat memilih tampilan yang ingin digunakan untuk pembelajaran. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kelompok dibagi secara acak dengan tujuan untuk menghindari berkumpulnya siswa dengan prestasi akademik tinggi. Lalu guru memberikan soal kepada siswa secara bergantian setiap kelompoknya mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan setiap kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin.

Selanjutnya di tahap terakhir yaitu melakukan posttest dengan menggunakan tes tertulis yang berisi 15 pertanyaan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah dilakukannya penerapan media *Wordwall.* Hasil post test yang telah dilakukan didapat rata – rata pada penerapan media *Wordwall* yaitu 84,37.

Kelebihan media *Wordwall* pada siswa memberikan sistem pendidikan yang signifikan dalam mengerjakan tugas sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan karena pembelajaran dilakukan dengan tampilan permainan.

Kekurangan media *Wordwall* perlu menggunakan alat bantu *smartphone* jika dilakukan secara individu menjadi kesukaran karena tidak semua siswa difasilitasi oleh orang tua dan tidak dapat diakses secara *offline* sehingga perlu penggunaan internet.

Penelitian ini memberikan hasil yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian serupa yang dilakukan oleh (Pamungkas, dkk, 2023) bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak yang positif karena dapat memberikan perubahan terhadap motivasi belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan dalam dua tahap dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas Pre-eksperimen, penelitian ini memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa menggunakan penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Di dapat bahwa sig 2 – tailed menunjukkan angka 0,002 < 0,05. Jika dilihat berdasarkan syarat pengambilan keputusan dalam uji data independent samples test dapat disimpulkan bahwa $H_1$ diterima dan $H_0$ ditolak yang artinya terdapat pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS Siswa di SD Bani Saleh 6. Sehingga peneliti merekomendasikan media *Wordwall* pada kegiatan pembelajaran karena berfungsi sebagai alat bantu dan evaluasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD bani saleh 6, terbukti dengan adanya perbedaan nilai *pre test* dan

*post test.* Saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memaksimalkan penelitian berikutnya dan mempersiapkan kebutuhan dengan maksimal, penelitian ini memiliki kelemahan terkait pemusatan perhatian siswa dan keterbatasan alat bantu *smartphone* sehingga siswa tidak dapat mengakses *Wordwall* secara individu.

## DAFTAR PUSTAKA


Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, *2*(2), 111–116. https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309

Nabila, P., Faizzah, N., & Roosyanti, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SDN Pakis V Surabaya*. *4*, 13520–13526.

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

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

Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, *10*(01), 67–78.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* 289–302. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Sudarsono, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *Jpgsd*, *9*(8), 3059–3068.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alvabeta.CV.

Sundari, K. (2014). Pengaruh Tipe Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(2), 47–54. https://doi.org/10.33558/pedagogik.v2i2.1247

Syah, D. N., Amin, A., & Utami Gumay, O. P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA Terpadu. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, *2*(2), 66–71. https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.724

Syahyadi, D., Dwi Fajariyanto, S., & Rifqy Ash-Shiddiqy, A. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literature Review. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *2*(1), 67–72. https://doi.org/10.33830/jciee.v2i1.8207

Wahidin. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Pancar*, *3*(1), 232–245.

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

Wulandari Wangi Ni Kadek, F. D. A. I. G. (2024). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, *6*(1), 52–61.