

## PENGARUH PEMANFAATAN APLIKASI “WORDWALL” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI MA AL-KHAIRIYAH PIPITAN.

Fuji Astusi<sup>1</sup>, Desty Endrawati Subroto<sup>2</sup>, Kurniati Rahmadani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa

[fujiiastuti99@gmail.com](mailto:fujiiastuti99@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh jaranginya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, metode Pelajaran yang bersifat monoton, minimnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, dan kurangnya variasi belajar. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi jenuh malas untuk melakukan pembelajaran. Rasa jenuh dan malas yang dirasakan oleh siswa nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas X MA Al – Khairiyah Pipitan. Penelitian dilakukan kurang lebih selama satu bulan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif, jenis penelitian ini adalah penelitian *expost facto*. Desain penelitian menggunakan *on – shot study*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Mengambil data sampel dari 30 siswa MA Al – Khairiyah Pipitan. Instrument penelitian yang digunakan ialah Kuesioner/angket. Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* melalui Microsoft Excel menunjukkan bahwa nilai  $r = 2,003$  dan besarnya sumbangan variabel pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah 40,12% dan nilai *thitung* > *ttabel* yang membuktikan bahwa data ialah signifikan. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MA Al – Khairiyah Pipitan sebesar 40,12%. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa tergolong “cukup”. Besarnya sumbangan variabel pengaruh aplikasi wordwall terhadap variabel motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah 40,12%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas X MA Al – Khairiyah Pipitan sebesar 40,12% sedangkan 59,88% motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel lain seperti: faktor internal.

**Kata Kunci:** Pengaruh, Wordwall, Motivasi Belajar.

---

## ABSTRACT

*This research is motivated by the rare use of interactive learning media, monotonous learning methods, minimal use of learning media by educators in the teaching and learning process, and lack of learning variations. This causes students to become bored and lazy to learn. The boredom and laziness felt by students will later make students lose their motivation to learn. This study aims to determine the effect of the use of the Wordwall application on the learning motivation of class X students of MA Al - Khairiyah Pipitan. The research was conducted for approximately one month. The method used in this study is Quantitative, this type of research is ex post facto research. The research design uses on - shot study. The sample in this study uses nonprobability sampling, namely purposive sampling. Taking sample data from 30 students of MA Al - Khairiyah Pipitan. The research instrument used is a Questionnaire / questionnaire. Based on the results of the product moment correlation analysis using Microsoft Excel, it shows that the  $r$  value = 2.003 and the amount of contribution of the wordwall application influence variable to learning motivation calculated using the KP formula is 40.12% and the  $t_{(count)}$  value >  $t_{table}$  which proves that the data is significant. Based on the data analysis, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So there is an influence of the wordwall application on the learning motivation of class X students at MA Al - Khairiyah Pipitan of 40.12%. In this study, it can be concluded that there is a relationship between the influence of the wordwall application on student learning motivation classified as "sufficient". The amount of contribution of the wordwall application influence variable to the learning motivation variable calculated using the KP formula is 40.12%. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so there is an influence of the use of the wordwall application on the learning motivation of class X students at MA Al - Khairiyah Pipitan of 40.12% while 59.88% of learning motivation is influenced by other variables such as: internal factors.*

**Keywords:** *Influence, Wordwall, Learning Motivation.*

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu diberbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintahan Indonesia untuk lebih peduli pada sektor pendidikan di Indonesia. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan Pendidikan, yang berlangsung didalam lingkungan tertentu. Bisa juga memaknai sebagai proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat. Pembelajaran dapat dilakukan dengan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Kurikulum, Media Pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan mengerti pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2017) bahwa perangkat pembelajaran kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran. Rasa jenuh dan malas yang dirasakan oleh siswa nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi dan meminta untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa untuk tidak berusaha untuk konsentrasi dalam pembelajaran secara mandiri. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Rahman (2014) bahwa motivasi dan hasil belajar merupakan satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Sehingga motivasi dan minat yang baik akan berpengaruh baik pula pada hasil belajar siswa dan apabila siswa tidak dapat motivasi dan minat maka hasil belajar siswa juga tidak akan bagus. Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa (Nugrahini & Margunani, 2015: 167). Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain, aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam flatfrom tersebut (Damayanti, 2020: 72). Media memiliki fungsi yang mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (learning eksperiment) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah

dengan Edgare Dale yaitu “cone experience” yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016: 2).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pencapaian proses pembelajaran dan memberikan rangsang untuk dapat meningkatkan semangat serta motivasi bagi siswa dalam memahami pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan TIK di sekolah diharapkan siswa lebih memiliki motivasi untuk mempelajari Pelajaran dari sekolah. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah wordwall (Putri, 2020: 67). Media ini merupakan media yang berbentuk platform yang memiliki banyak varian permainan diantaranya, kuis, kartu acak, crossword, dan lain sebagainya. Media wordwall bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau objek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas, dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020: 70). Menurut Tsarrotin Nafiah bahwa wordwall merupakan website yang cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Adanya ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran yang digunakan sehingga memotivasi peserta didik. Seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk memodifikasi dan mengembangkan proses pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh juga semakin meningkat. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran informatika di jenjang sekolah Madrasah Aliyah (MA). Peneliti terdorong untuk melihat pengaruh dari motivasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran informatika, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi “Wordwall” Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Ma Al-Khairiyah Pipitan.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Uji Coba**

Uji coba instrument diperlukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan tersebut benar-benar sahih (valid) dan handal (reliabel). Yang dimaksud dengan valid atau sahih adalah melihat apakah alat ukur tersebut mampu memberikan hasil pengukuran

yang konsisten dalam waktu dan tempat yang berbeda. Untuk melakukan uji coba maka perlu diperhatikan beberapa prosedur pelaksanaan yaitu:

a. Responden Uji Coba

Instrument penelitian diuji cobakan pada responden yang tidak termasuk sampel penelitian dalam populasi. Jumlah responden uji coba sebanyak 30 peserta didik kelas IX MTS Al – Khairiyah Pipitan, diluar sampel. Jumlah responden sebanyak 30 orang ini dianggap sudah memenuhi syarat untuk uji coba (Sugiono, 2010: 177).

b. Pelaksanaan Uji Coba Instrument

Uji coba intrumen dilaksanakan pada bulan juli 2024 di MTS AlKhairiyah Pipitan.

c. Analisis Instrumen Uji Coba

Analisis instrument uji coba dilakukan untuk mengetahui dan memilih butir-butir instrument yang sah dan handal. Butir-butir instrument yang memenuhi syarat tersebut yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dilapangan.

**2. Uji Validitas dan realibilitas**

**Data responden tentang media pembelajaran (wordwall)**

Data responden tentang media pembelajaran																			X	
no	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	jumlah
1	4	5	4	5	4	4	5	1	4	1	5	5	4	4	1	4	4	5	4	73
2	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	5	63
3	4	4	5	4	5	3	3	3	4	3	4	5	4	5	3	5	4	3	5	76
4	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	87
5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	87
6	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	92
7	5	4	3	3	3	5	2	2	4	2	1	1	5	4	2	4	5	3	5	63
8	2	5	4	5	4	5	3	3	4	3	5	5	2	4	3	4	2	5	5	73
9	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	4	3	4	5	5	5	85
10	4	5	5	4	5	2	2	2	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	65
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
12	5	3	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	85
13	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	91
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
15	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	90
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	93
17	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	90
18	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	87
19	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
20	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	88
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	94
22	5	5	4	5	4	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	83
23	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
25	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	93
26	5	5	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	5	5	3	5	5	3	5	79
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
29	5	5	4	5	4	3	3	3	3	3	5	5	5	4	3	4	5	4	3	76
30	5	5	3	5	3	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	5	3	3	71

Dari data 30 responden diatas menunjukkan bahwa 19 pernyataan kuesioner tersebut valid. Dengan ketentuan sebagai berikut:

reabilitas	reliabel	0.5161	0.2345	0.5747	0.436782	0.5747	0.87816	1.1092	1.412644	0.455172	1.41264368	0.616092	0.7126437	0.516092	0.754023	1.412644	0.754023	0.493103	0.822989	0.322889
varian	14.0091954																			
jum V	2526																			
kpts	1.0497																			
validitas	tt hgt	0.5129	0.4087	0.5292	0.617185	0.5292	0.56086	0.8317	0.863031	0.688851	0.86303128	0.611673	0.6376423	0.5128679	0.5752357	0.863031	0.5752357	0.594201	0.565348	0.490637
	tt tbi	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
	status	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid

<p><u>NilaiValididas</u></p>	<p><math>Jikar_{hitung} &gt; r_{tabel}(0,361)</math> makadinyatakan valid</p> <p><math>Jikar_{hitung} &lt; r_{tabel}(0,361)</math> makadinyatakan tidak valid</p>
------------------------------	---

Dari 19 pernyataan kuesioner diatas semuanya dinyatakan valid. Karenanilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , atau  $0,490 > 0,361$ , dinyatakan valid. Dengan hasil uji normalitas melalui Microsoft Excel menunjukkan bahwa nilai D/nilai mutlak (0,147) lebih kecil dibandingkan nilai Kolmogorov-mirnov atau nilai K (0,242). Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Perhitungan dinyatakan reliabel. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

### 3. Uji Persyaratan Analisis

#### a. Uji Normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil teks angket yang disebar. Uji normalitas data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan program Microsoft Excel yaitu, uji Kolmogorov-*sminov* pada taraf signifikansi 0,05%.

xi	fi	f kum	fs	z	ft	ft-fs	[ft-fs]
63	2	2	0.066666667	-2.055518329	0.019914484	-0.046752183	0.046752183
65	1	3	0.1	-1.861601506	0.03132964	-0.06867036	0.06867036
71	1	4	0.133333333	-1.279851035	0.100298766	-0.033034568	0.033034568
73	2	6	0.2	-1.085934212	0.13875405	-0.06124595	0.06124595
74	1	7	0.233333333	-0.9889758	0.161337491	-0.071995842	0.071995842
76	2	9	0.3	-0.795058976	0.213289598	-0.086710402	0.086710402
79	1	10	0.333333333	-0.504183741	0.307066132	-0.026267201	0.026267201
83	1	11	0.366666667	-0.116350094	0.453687543	0.087020876	0.087020876
85	2	13	0.433333333	0.077566729	0.530913646	0.097580312	0.097580312
87	3	16	0.533333333	0.271483553	0.606990426	0.073657093	0.073657093
88	1	17	0.566666667	0.368441965	0.643728144	0.077061478	0.077061478
90	2	19	0.633333333	0.562358788	0.713064204	0.079730871	0.079730871
91	1	20	0.666666667	0.6593172	0.74515395	0.078487283	0.078487283
92	1	21	0.7	0.756275612	0.775258016	0.075258016	0.075258016
93	3	24	0.8	0.853234023	0.80323523	0.00323523	0.00323523
94	1	25	0.833333333	0.950192435	0.828992759	-0.004340574	0.004340574
95	5	30	1	1.047150847	0.852484994	-0.147515006	0.147515006
	30						

1. jika nilai [ft-fs] terbesar < nilai tabel kolmogorov smirnov, maka Ho diterima	
2. jika nilai [ft-fs] terbesar > nilai tabel kolmogorov smirnov, maka Ho ditolak	
rata-rata (x bar)	84.2
simpangan baku	10.3137003
D	0.147515006
K	0,242
hasil= D ([ft-fs] < K berarti populasi nilai siswa berdistribusi normal	

Ho : data berdistribusi normal, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05

Ha : data tidak berdistribusi normal, nilai signifikansi kurang dari 0,05

Hasil uji normalitas melalui Microsoft Excel menunjukkan bahwa nilai D/nilai mutlak (0,147) lebih kecil dibandingkan nilai Kolmogorov-mirnov atau nilai K (0,242). Maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak. Artinya data diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran sampel atau untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Taraf signifikasi yang digunakan ialah 0,05.

Tabel 4.1 hasil uji homogenitas

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances			X1	Y1
			1	88
	<i>aplikasi wordwall</i>	<i>motivasi belajar</i>	2	94
Mean	84.5862069	84.06896552	3	83
Variance	105.5369458	109.637931	4	93
Observations	29	29	5	95
Pooled Variance	107.5874384		6	93
Hypothesized Mean	0		7	79
df	56		8	95
t Stat	0.189887545		9	95
P(T<=t) one-tail	0.425041944		10	76
t Critical one-tail	1.672522303		11	71
P(T<=t) two-tail	0.850083888		12	85
t Critical two-tail	2.003240719		13	91
			14	95
			15	90
			16	93
			17	90
			18	87
			19	74
			20	88
			21	94
			22	83
			23	93
			24	95
			25	93
			26	79
			27	95
			28	95
			29	76
			30	71

Dapat dilihat pada tabel 4.1 nilai  $t_{critical} > t_{hitung}$ . Maka hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data yang diteliti homogen karena  $p > 0,05$ .

**5. Uji Hipotesis**

Apabila hasil penelitian telah memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi product moment atau uji pearson product moment yang digunakan untuk mencari hubungan variable bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval atau ratio. Berikut hasil analisis korelasi product moment melalui *Microsoft excel*.

Tabel 4.2 hasil ujian analisis korelasi data melalui Microsoft Excel

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>aplikasi wordwall</i>	<i>motivasi belajar</i>
Mean	84.5862069	84.06896552
Variance	105.5369458	109.637931
Observations	29	29
Pooled Variance	107.5874384	
Hypothesized Mean	0	
df	56	
t Stat	0.189887545	
P(T<=t) one-tail	0.425041944	
t Critical one-tail	1.672522303	
P(T<=t) two-tail	0.850083888	
t Critical two-tail	2.003240719	

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Dari hasil analisis korelasi product moment melalui Microsoft excel menunjukkan nilai  $t = 2,003$ . Nilai  $r$  tersebut menandakan bahwa aplikasi wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel X terhadap Y distribusi nilai  $r$  ke dalam rumus :

$$KP = r^2 \cdot 100\% = 2,003^2 \cdot 100\% = 40,12\%$$

Artinya pengaruh nilai aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar sebesar 40,12%

dan sisanya 59,88% dipengaruhi oleh variabel lain seperti faktor internal. Untuk mengetahui apakah kedua data signifikan atau tidak, uji data dengan rumus  $t_{hitung}$  dan kaidah pengujian sebagai berikut :

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka signifikan.

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka tidak signifikan.

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{2,003\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-2,003^2}} \\
 &= \frac{2,003\sqrt{28}}{\sqrt{1-4,012}} \\
 &= \frac{2,003 \cdot 5,29}{\sqrt{-3,012}} \\
 &= \frac{10,59}{1,73} \\
 &= 6,121
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan dari rumus  $t_{hitung}$  dengan ketentuan tingkat kesalahan  $\alpha=0,05$ ;  $db=n-230-2=28$  sehingga didapat  $t_{tabel}= 1,701$ . Ternyata  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  atau  $6,121 > 1,701$ . Maka korelasi atau hitungan pengaruh aplikasi wordwall dengan motivasi belajar adalah signifikan.

Berdasarkan hasil analisis korelasi product moment melalui Microsoft Excel menunjukkan bahwa nilai  $r = 2,003$  dan besarnya sumbangan variabel pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KP ialah 40,12% dan nilai  $t_{hitung} >$   $t_{tabel}$  yang membuktikan bahwa data ialah signifikan. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MA Al – Khairiyah Pipitan sebesar 40,12%.

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kata “media” berasal dari Bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara narasumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2000: 3)

menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Secara implisit dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi isi bahan ajar. Pengertian “media” dan “pembelajaran” berdasarkan tujuan, bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah adalah sarana, sedangkan, kata belajar diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan untuk membuat seseorang berbuat suatu kegiatan belajar.

Media pembelajaran lebih menekankan pada posisi media sebagai wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi dan belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar (Prasasti dkk., 2019: 481). Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi kepada penerima informasi (siswa) dari pengantar informasi (guru) yang membantu akan membantu proses pembelajaran. Banyak sekali manfaat media pembelajaran terutama manfaat bagi guru dan siswa salah satunya pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena, guru dapat merancang medianya, memilih Bahasa, bagian yang diinginkan dan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dengan adanya media pembelajaran siswa jadi mudah memahami apa yang di sampaikan oleh guru. Disamping banyaknya manfaat media pembelajaran bagi dunia Pendidikan, di era digitalisasi yang semakin canggih ini tentunya peneliti memanfaatkannya sebaik mungkin, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis “*Wordwall*”.

## **a. *Wordwall***

*wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. dimana aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan juga pendidik (Minarta & Pamungkas, 2022). Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur didalamnya antara lain quiz, random card, crossword, dan lain sebagainya (Sinaga & soesanto, 2022). Berikut adalah fitur-fitur pada aplikasi *wordwall*, yaitu:

1. Match Up, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
2. Quiz, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal erikutnya.
3. Random Wheel, siswa diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. Kemudian siswa mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi.
4. Missing word, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong.
5. Group Sort, permainan ini meminta siswa untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar
6. Matching Pairs, siswa diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul digambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang ulang agar semua jawaban hilang.
7. Unjumble, cara siswa diminta untuk memilih meminta siswa menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
8. Random Cards, siswa diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta siswa untu memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.
9. ind the Match, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang
10. Anagram, siswa diminta untuk untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar.
11. Labelled Diagram, siswa diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.
12. Gameshow Quiz, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan.

13. Wach-a-mole, siswa diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan
14. True or False, siswa diminta untuk menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah.
15. Ballon Pop, siswa diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya.
16. Maze Chase, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh.
17. Airplane, siswa diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah
18. Open the box, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pertanyaan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu persatu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan ada didalam wadah.

**b. Karakteristik *Wordwall***

Beberapa karakteristik media pembelajaran *Wordwall* antara lain sebagai berikut:

1. Tingkat Kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan siswa. Pada mediapembelajaran *Wordwall* ada berbagai tingkat kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.
2. Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa lebih semangat dalam menjawab soal-soal sehingga dapat mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan mereka.
3. Menambah pengalaman siswa, mereka dapat mencoba memainkan permainan yang banyak dan mungkin dapat merasakan kalah atau gagal, tetapi mereka akan terus mengulangi dan mencoba untuk bermain dengan game itu lagi.
4. Bisa dimainkan secara sendirian.

## c. Kelebihan *Wordwall*

Media pembelajaran memiliki kelemahan dan juga kelebihan. Adapun kelemahan dari aplikasi *Wordwall* yaitu ada banyak model dari aplikasi *Wordwall* yang dapat membuat pengguna aplikasi ini kebingungan dan untuk menghindari kebingungan pembuat harus kreatif dan berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri serta dari segi teknis, aplikasi ini perlu di akses secara online sehingga membutuhkan koneksi internet. Menurut (Maghfiroh, 2018) beberapa kelebihan dari media pembelajaran *Wordwall* antara lain sebagai berikut :

1. Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa template.
2. Game ini dapat dikirimkan secara langsung melalui Whatsapp, Google Classroom maupun aplikasi lainnya.
3. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya.
4. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.
5. *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.
6. *Wordwall* cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada siswa.

Media pembelajaran berbasis web atau *Wordwall* ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu tenaga pendidik dan siswa agar tercapainya pembelajaran yang efektif, dari penjelasan di atas sudah jelas sekali bahwa *wordwall* ini mudah di gunakan dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang tersedia sehingga guru tidak kebingungan saat menggunakannya, adanya media pembelajaran berbasis web ini digunakan dan di pilih oleh peneliti sebagai sarana penunjang media pembelajaran yang digunakan di kelas untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan karena di *wordwall* ini terdapat animasi/gambar bergerak dan suara. Dengan ini sangat jelas sekali peneliti memilih *wordwall* sebagai sarana media pembelajaran karena dengan apa yang peneliti temukan di lapangan bahwa masih adanya tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah, bahkan masih adanya tenaga pendidik yang menggunakan buku LKS sebagai alat pembelajaran satu-satunya, hal ini menimbulkan kejenuhan bagi siswa dan

kurangnya motivasi siswa dalam belajar,peneliti berharap dengan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis web/Wordwall ini dapat memberikan warna baru bagi siswa dan tumbuhnya minat belajar pada siswa Pada dasarnya Motivasi belajar berasal dari kata latin yaitu “movere” yang artinya dorongan atau daya pengerak. Menurut Sardiman (2008: 73) motif dapat dikatakan sebagai daya pengerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.

Adapun motivasi belajar menurut Sudirman (2008: 75) adalah “ keseluruhan daya pengerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Motivasi bisa tumbuh dari dalam diri seseorang maupun dari luar,contohnya seseorang akan gemar belajar jika ia meraih peringkat kelas akan mendapatkan hadiah,hal ini bisa dikategorikan kedalam motivasi ekstrinsik.Motivasi yang timbul dari luar karena adanya dorongan dari sekitarnya .motivasi dalam belajar pun sangat berpengaruh sekali.

## 1. Motivasi intrinsik

Menurut Husaini Usman (2009: 249) motivasi instrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri sendiri. Motivasi ini biasanya timbul karena adanya harapan, tujuan, dan keinginan seseorang terhadap sesuatu sehingga dia memiliki semangat untuk mencapai itu

## 2. Motivasi ekstrinsik

Menurut Tambunan (2015: 196) motivasi ekstrinsik adalah sesuatu yang diharapkan akan diperoleh dari luar diri seseorang. Motivasi ini biasanya dalam bentuk nilai dari suatu materi, misalnya imbalan dalam bentuk uang atau insentif yang diperoleh atas suatu upaya yang telah dilakukan.

## D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan melalui Microsoft Excel dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara pengaruhaplikasi wordwall terhadapmotivasi belajarsiswa tergolong cukup. Besarnya sumbangan variabel pengaruh aplikasi wordwall terhadap

variabel motivasi belajar yang dihitung melalui rumus KPialah 40,12%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas XMAA1–Khairiyah Pipitan sebesar 40,12% sedangkan 59,88% motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel lain seperti: faktor internal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Budiastuti, D., and Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Damayanti, R. R., Zulkarnain, I., and Sari, A. (2020). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Quick on the Draw. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 54–61. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8352>
- Dimiyati, and Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irmawati, E., and Wibawa, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran PKn Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Windows Shopping. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 4700–4710.
- Jalinus, N., and Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2019). Improving The Speaking Skill By Vlog (Video Blog) As Learning Media: The Efl Students Perspective. *BEST PRACTICES IN EDUCATION MANAGEMENT: Teaching, Learning and Research*.
- Ade Frictarani, K. R. (2023). pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*information communication technologes*) dalam meningkatkan semangat belajar siswa SMA Negeri 1 Padarincang. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology(NCABET)*, 476-487.

- Kurniati Rahmadani, M. M. (2023). pemanfaatan media pembelajaran berbasis android pada anak usia dini. *jurnal pendidikan teknologi informasi dan vokasional*, volume 5.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keuangan*, 4(1), 64–70.
- Martono, K. T., and Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of Android-Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media. *International Journal of Computer Science Issues*, 11(3), 168–174.
- Minarta, S. M., and Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publisng.
- Mustika, Sugara, E. P. A., and Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nisa, M. A., and Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nugrahini, R. W., and Margunani. (2015). The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. *Dinamika Pendidikan*, 10(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/dp.v10i2.5103>
- Nurdiyantoro, B., Gunawan, and Marzuki. (2000). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Prasasti, T. I., Solin, M., and Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480–490. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.548>

- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahmawati, R. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Parametrik, Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sinaga, Y. M., and Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Subroto, D. E., Nabilah, H., Wahyuni, I. E., and Mulyati, M. (2024). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Edukasi Berbasis Teknologi Pada Siswa SMP IT Bina Bangsa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, 3(1), 40–48. <https://doi.org/10.58169/jpmsaintek.v3i1.363>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat (Kurniati rahmadani, 2023)Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tambunan. (2015). *Jenis Motivasi belajar*. Jakarta: Gaung Persada.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Utami, F., Pratama, A. Y., Sheftyawan, W. B., and Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.  
<https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>.