
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 6 KOTA
SOLOK**

Yatul Azizah¹, Desi Armi Eka Putri², Ikhwan³

^{1,2,3}Universitas Mahaputra Muhammad Yamin, Indonesia

azizahyatul27@gmail.com¹, desiarmiekaputri@ummy.ac.id², ikhwangindo@gmail.com³

ABSTRAK

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif. Media *wordwall* mempunyai peran yang penting dalam sebuah pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Semakin efektif dan efisien penggunaan media *wordwall* maka akan semakin meningkat motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Kota Solok yang terdaftar pada tahun pelajaran 2024/2025, yaitu 122 orang. Dengan teknik kelompok acak maka sampel berjumlah 32 orang siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: media pembelajaran *wordwall* dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh besaran pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar sebesar 55,5% dan nilai t_{hitung} sebesar 6,121 sedangkan t_{tabel} 1,694 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima. Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar. Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses mengajar yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Wordwall*, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Wordwall is an interactive learning media. *Wordwall* media has an important role in learning to increase student motivation. The more effective and efficient the use of *wordwall* media, the more student learning motivation will increase. This study aims to

determine the effect of using Wordwall Learning Media on Learning Motivation of Class VIII Students in Social Studies Subjects at SMP Negeri 6 Solok City. This type of research is quasi-experimental research with a quantitative approach. The population in this study were all grade VIII students at SMP Negeri 6 Solok City who were enrolled in the 2024/2025 academic year, namely 122 people. With the random group technique, the sample amounted to 32 students. The analysis technique used is simple linear regression analysis technique. The results of this study indicate that: wordwall learning media with a significance level of 0.05 obtained the amount of influence of wordwall learning media on learning motivation of 55.5% and the t_{count} value of 6.121 while the t_{table} is 1.694, meaning that $t_{count} > t_{table}$ then the hypothesis is accepted. Based on the conclusion of this study is that there is a positive and significant influence of wordwall learning media on learning motivation. The suggestion in this study is that teachers should be able to utilize learning media in the teaching process which is useful for increasing student learning motivation.

Keywords: *Wordwall Learning Media, Learning Motivation.*

A. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju, memberikan perubahan yang signifikan pada zaman saat ini. Di era perkembangan teknologi ini segala aspek dalam kehidupan turut beradaptasi dengan perkembangan yang ada, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Saat ini meningkatnya tantangan pendidik dalam menghadapi perkembangan zaman, tidak sekedar sebagai pengajar yang baik namun juga didorong dalam memanfaatkan teknologi pada aktivitas belajar mengajar. Kemajuan ini mengharuskan pendidik memahami dan belajar terkait ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pengaruh pertumbuhan dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terhadap proses pembelajaran diperkayanya sumber bahkan media pembelajaran.

Tuntunan pendidik profesional saat ini yaitu harus bisa menggunakan serta memilih media pembelajaran yang ada, media ini tentunya penting untuk mewujudkan visi serta keterampilan belajar mengajar yang lebih baik. Profesionalisme pendidik harusnya berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta kemajuan masyarakat pada zamannya.

Pengenalan serta pengembangan IPTEK terhadap dunia pendidikan formal sangatlah penting di era saat ini, terlebih siswa menjadi sumber daya manusia (SDM) untuk generasi mendatang. Dalam Sekolah Menengah Pertama pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berintegrasi dari jalinan manusia di dalam masyarakat dengan norma dan nilai, dan mendalami kejadian yang sesuai pada kenyataan yang berhubungan pada fenomena sosial. Penyampaian topik di mata pelajaran IPS menjadikan pendidik berusaha untuk menyesuaikan bahkan menciptakan keterampilan yang kreatif dalam memberikan pelajaran.

Menurut Salsabila et al. (2023:43) Media pembelajaran merupakan alat peraga dalam mendukung pendidik supaya bisa menyampaikan bahan ajar, memperluas kreatifitas siswa juga bisa meningkatkan perhatian siswa pada proses belajar. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*. *Wordwall* adalah satu diantara aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar ataupun alat penilaian yang menarik bagi siswa. *Wordwall* bisa sebagai tempat bagi pendidik dalam membangun pembelajaran yang mengasyikkan. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat audio, gambar, animasi bahkan permainan interaktif. Media *wordwall* bersifat fleksibel sebab bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran luring maupun daring.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dijalankan pada 04 Maret 2024 dengan pendidik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok, ditemukan beberapa permasalahan dalam penggunaan media, yakni masih jarang penggunaan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran bisa dikatakan minimnya pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik, selanjutnya kurang variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

Penggunaan aplikasi *wordwall* bisa menjadi pengalaman serta pengetahuan baru untuk siswa dan juga agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar maupun pengerjaan tugas. *Wordwall* merupakan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan oleh siswa dalam bentuk *games*, aplikasi *wordwall* ini dapat digunakan pada pembelajaran apapun guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Binti Aisah & Ulhaq Zuhdi (2023:152) Motivasi berawal dari kata “motif” bisa dimaknai menjadi aktif ketika menjalankan sesuatu, hal ini dirasa memiliki kebutuhan cukup mendesak dalam mewujudkan visi, motivasi adalah sebuah upaya yang

merujuk pada tuntutan dalam mewujudkan visi tertentu. Motivasi belajar yakni suatu wujud usaha yang dirasa mendesak bahkan mempunyai kontribusi dilandaskan atas kemauan pribadi dalam usaha untuk mewujudkan visi pembelajaran.

Motivasi belajar dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya setiap siswa mempunyai motivasi belajar yang tidak sama, ada yang termotivasi untuk belajar dan ada juga yang belum termotivasi. Melalui hasil wawancara pada 04 Maret 2024 dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok, penulis menemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa yang terbilang rendah, yang dimana ketika proses pembelajaran pendidik menjelaskan materi kepada siswa, ada diantara siswa tidak mengerti terhadap pembelajaran dan cenderung diam, ini dikarenakan siswa yang enggan bertanya kepada pendidik, ketika pendidik memberikan tugas kepada siswa untuk mencatat materi pembelajaran, beberapa siswa ada yang malas untuk mencatat, terdapat siswa yang malas membaca buku.

Berikutnya masalah terkait motivasi belajar siswa, terdapat diantara siswa hanya menunggu pendidik saja untuk memulai belajar bahkan siswa tidak mempersiapkan hal yang berhubungan pada pembelajaran yang nantinya dilakukan, siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari pendidik karena siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Beberapa siswa cenderung cuek dalam artian tidak mengerjakan latihan yang diberikan oleh pendidik sehingga tidak mendapatkan nilai, diantara siswa berisik yang membuat suasana kelas jadi tidak nyaman untuk belajar serta ada siswa merasa bosan akhirnya siswa tersebut keluar masuk kelas pada saat pembelajaran berlangsung dan minimnya motivasi siswa untuk menjalankan proses belajar materi IPS.

Rendahnya motivasi belajar tentunya berpengaruh pada proses pembelajaran yang akan dilakukan dan diterima oleh siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik dalam menjalankan kajian tentang seberapa besar **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok”**.

b. Identifikasi Masalah

1. Masih jarang penggunaan media pembelajaran oleh pendidik.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

3. Siswa enggan bertanya ketika tidak memahami pembelajaran akhirnya tidak mengerti dan memilih diam.
4. Masih terdapat siswa yang malas mencatat, membaca buku dan mengerjakan latihan.
5. Ada siswa tidak mempersiapkan hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.
6. Beberapa siswa bersikap cuek (tidak peduli) dengan nilainya.
7. Ada diantara siswa merasa bosan, minimnya motivasi siswa belajar materi IPS.

c. Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang sudah diidentifikasi dan agar penelitian ini lebih terarah dan terpusat pada hasil yang diinginkan maka penulis membatasi masalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok.

d. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok.

e. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok.

f. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain:

a. Bagi Peneliti

Bisa meningkatkan ilmu, pengalaman, serta pengetahuan baru pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media pembelajaran *wordwall*.

b. Bagi Siswa

Bisa meningkatkan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran *wordwall* dan bisa meningkatkan pemahaman bahkan semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

c. **Bagi Pendidik**

Melalui media pembelajaran *wordwall* ini bisa sebagai suatu perubahan yang dapat menunjang semangat pendidik dalam menjalankan pembelajaran yang bervariasi pada aktivitas belajar dan sebagai usaha agar memperluas keterampilan dengan menggunakan teknologi yang telah ada.

d. **Bagi Sekolah**

Hasil penelitian di harapkan mampu memberi kontribusi positif terhadap sekolah, sehingga sekolah mampu mengembangkan kegiatan positif dengan lebih maksimal, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar..

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Quasy-Experiment (kuasi eksperimen) dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Prastowo (2014:143) metode penelitian eksperimen merupakan observasi di bawah kondisi buatan (Artificial Condition), kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Quasi eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak atau pengaruh yang dihasilkan setelah adanya pemberian perlakuan atau treatment tertentu di dalam kelas.

Desain penelitian digambarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Motivasi Awal	Perlakuan	Motivasi Akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Motivasi Belajar Awal Kelas Eksperimen

O₂ : Motivasi Belajar Akhir Kelas Eksperimen

X : Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Media *Wordwall*

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII.2 dengan jumlah siswa sebanyak 32, terdiri dari 17 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Sebelum diberikan perlakuan, pendidik terlebih dahulu mengukur motivasi belajar awal siswa menggunakan angket berjumlah 21 pernyataan yang sudah teruji valid dan reliabel, penyebaran angket dilakukan secara langsung. Setiap item pernyataan diberi lima opsi jawaban yaitu: SL; SR; KD; JR; TP.

1) Motivasi Awal Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Kelas Eksperimen Kelas VIII.2

Diketahui motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media wordwall, peneliti melihat situasi adanya siswa yang kurang semangat dan malas dalam belajar IPS, sebab selama proses pembelajaran berlangsung yang hanya berpatokan pada buku paket saja serta seringkali siswa hanya mencatat dan dia tidak mengerti apa yang dia catat tersebut.

Adanya sebagian siswa tidak peduli pada pelajaran yang sedang berlangsung seperti halnya siswa keluar masuk kelas, ada juga siswa yang pasif dan tidak mau terlibat dalam proses pembelajaran IPS. Terlihat juga ada siswa yang belum belajar dengan sungguh-sungguh dalam halnya belajar maupun mengerjakan tugas. Terlihat juga ada siswa yang tidak antusias disaat adanya tanya jawab pada pembelajaran IPS.

2) Motivasi Akhir Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Kelas Eksperimen Kelas VIII.2

Hasil pengamatan penulis di kelas eksperimen dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran IPS, dalam penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VIII.2 yang berjumlah 32 siswa. Pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan terakhir yaitu sebanyak 4 (empat) kali pertemuan, motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran wordwall, terlihat siswa aktif dalam proses pembelajaran di kelas, dan juga bisa memacu siswa yang pasif menjadi aktif dalam belajar. Dengan adanya penggunaan media wordwall juga terlihat dapat memudahkan siswa memahami materi dan bisa mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari melalui pemberian kuis berbasis game wordwall.

Media pembelajaran wordwall dapat memberi pengalaman baru kepada siswa dengan prinsip belajar sambil bermain dalam hal ini siswa terlihat senang dan semangat dalam belajar IPS maupun dalam mengerjakan tugas karena dengan media wordwall pembelajaran jadi sangat mengasyikkan. Media wordwall memotivasi siswa dalam belajar tampak siswa antusias untuk menjawab pertanyaan yang ada pada media yang digunakan.

Penggunaan media wordwall pada mata pelajaran IPS juga membuat siswa sangat betah belajar di dalam kelas sampai proses belajar mengajar berakhir, sudah tidak nampak adanya siswa yang keluar masuk saat proses belajar mengajar karena siswa terlihat menunggu dan menanyakan tentang penggunaan media pembelajaran wordwall berbasis game tersebut.

3) Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Data yang dianalisis pada penelitian ini yaitu data hasil penyebaran kuesioner (angket) motivasi belajar siswa. Data kuesioner pada penelitian ini terdiri dari motivasi belajar awal siswa dan motivasi belajar akhir siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media wordwall. Deskripsi skor kuesioner motivasi belajar siswa ditunjukkan pada tabel di bawah ini. Untuk lebih jelasnya, hasil analisis data dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Data Responden Motivasi Belajar Siswa

Nama Siswa	Pernyataan																					Motivasi Awal (Kategori)	Motivasi Akhir (Kategori)	Kenaikan/ Penurunan Motivasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
APA	4	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	5	71%	-	8%
																							(Baik)	
AR	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	3	4	5	5	5	1	-	79%	46%
																							(Baik)	
AR	2	1	3	1	1	2	1	5	2	1	1	1	1	3	1	1	4	3	1	1	1	35%	-	46%
																							(Gagal)	
	5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	1	-	81%	46%
																							(Baik Sekali)	

AS	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	3	5	3	5	5	5	3	90%	-	(Baik Sekali)	9%
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	-	99%	(Baik Sekali)	
AK	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	69%	-	(Baik)	30%
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	-	99%	(Baik Sekali)	
AKR	5	4	4	4	3	3	2	3	5	4	3	2	4	1	1	2	5	5	5	4	5	70%	-	(Baik)	28%	
	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	-	98%	(Baik Sekali)	
AME	4	4	5	3	4	5	4	3	4	5	3	5	5	2	2	3	4	5	5	5	3	79%	-	(Baik)	5%	
	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	2	2	4	5	5	4	5	4	-	84%	(Baik Sekali)		
BS	5	5	5	2	4	5	5	2	5	4	4	4	5	1	1	5	5	5	5	5	5	83%	-	(Baik Sekali)	3%	
	5	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	2	-	80%	(Baik Sekali)		
DPP	3	2	3	3	1	3	3	4	5	3	3	5	4	2	3	3	1	4	5	3	3	63%	-	(Cukup)	30%	
	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	-	93%	(Baik Sekali)		
GMZ	5	3	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	3	5	2	4	83%	-	(Baik Sekali)	4%	
	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	2	-	87%	(Baik Sekali)		
HH	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63%	-	(Cukup)	32%	
	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	-	95%	(Baik Sekali)		
IJ	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	58%	-	(Cukup)	41%	

																					(Baik)	9%	
	4	5	3	3	4	3	4	3	5	4	4	5	3	5	3	4	4	5	4	4	1	-	76%
																						(Baik)	
RA	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	3	1	3	4	4	1	3	3	2	2	3	52%	-
																						(Kurang)	47%
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	-	99%
																						(Baik Sekali)	
RS	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	3	4	5	5	5	3	89%	-
																						(Baik Sekali)	8%
	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	-	97%
																						(Baik Sekali)	
RKN	5	5	5	4	5	5	5	1	5	5	5	5	2	1	1	5	5	5	5	5	5	85%	-
																						(Baik Sekali)	6%
	5	5	5	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	-	91%
																						(Baik Sekali)	
SH	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	5	2	5	4	2	3	4	4	5	4	71%	-
																						(Baik)	28%
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	-	99%
																						(Baik Sekali)	
SW	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	1	2	3	4	5	4	5	4	83%	-
																						(Baik Sekali)	10%
	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	-	93%
																						(Baik Sekali)	
SAP	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	67%	-
																						(Baik)	21%
	5	5	4	5	5	5	5	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	3	-	88%
																						(Baik Sekali)	
TA	3	2	4	3	1	2	2	3	2	5	3	5	3	1	3	3	3	5	3	5	5	63%	-
																						(Cukup)	31%
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	-	94%
																						(Baik Sekali)	
TO	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	2	2	4	4	4	5	3	4	83%	-
																						(Baik Sekali)	
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	-	100%
																						(Baik Sekali)	17%

TAP	3	3	2	3	4	2	3	5	5	5	5	5	5	5	1	1	3	5	5	3	5	5	74%	-	
																							(Baik)		9%
	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	1	5	1	3	5	5	5	5	5	1	-	83%	(Baik Sekali)	
YY	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	4	80%	-		
																							(Baik Sekali)		8%
	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	-	88%	(Baik Sekali)	
YP	3	2	2	2	3	4	2	2	5	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	58%	-		
																							(Cukup)		29%
	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	4	5	5	4	1	-	87%	(Baik Sekali)	
ZMA	4	3	3	2	2	3	5	2	5	5	4	3	4	3	4	2	1	5	3	5	4	69%	-		
																							(Baik)		30%
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	-	99%	(Baik Sekali)	

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa dari indikator motivasi belajar akhir memiliki tingkat motivasi sangat tinggi untuk semua indikator sesudah perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPS. Tingkat motivasi dengan kriteria baik sekali sebanyak 30 (tiga puluh) siswa dan yang memiliki tingkat motivasi dengan kriteria baik yaitu ada 2 (dua) siswa. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa, pada saat penggunaan media pembelajaran *wordwall* lebih baik dan meningkat. Hal ini terlihat bahwa terdapat perbedaan jumlah kriteria pemberian skor motivasi awal dan motivasi akhir antar siswa pada setiap indikator sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

4) Analisis Statistik Deskriptif

a. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov	Asymp. Sig	Kriteria	Keterangan
0,105	0,200	>0,05	Berdistribusi Normal

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Berdasarkan tabel tersebut nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan variabel media pembelajaran *wordwall* (X) dan motivasi belajar (Y) berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.	Kriteria	Keterangan
0,745	0,489	$>0,05$	Bersifat Homogenitas

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi data hasil uji homogenitas adalah 0,489. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $0,489 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan data bersifat homogen, sebab nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Pengujian Hipotesis

a. Uji t Parsial

Hasil Uji t Parsial

Variabel	Beta	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig.
	Standardized Coefficients			
Media Wordwall	0,745	6,121	1,694	0,000

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Melalui tabel diatas nilai *Beta Standardized Coefficients* yaitu sebesar 0,745 artinya variabel X (media *wordwall*) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel Y (motivasi belajar) terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas (media *wordwall*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar). Karena terbukti nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 6,121 > t_{tabel} 1,694$. Jadi berdasarkan hasil hipotesis tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena adanya pengaruh signifikan pada variabel bebas (X) terhadap variabel (Y).

b. Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	R	R Square	Sig
Media Motivasi <i>Wordwall</i> Belajar	37,464	4,15	0,745	0,555	0,000

Sumber: Olahan Data Primer 2024

Pada tabel diatas diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar $37,464 > F_{tabel}$ sebesar 4,15 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga model regresi dapat dipakai untuk melihat pengaruh antara variabel media *wordwall* (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y). besar taraf korelasi atau hubungan (R) adalah 0,745 kemudian koefisien determinasi (R Square) adalah 0,555. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas media *wordwall* dengan variabel terikat motivasi belajar adalah 55,5%.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dan diolah oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil kuesioner motivasi belajar awal (O_1) siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pelajaran IPS di kelas VIII.2 dapat diketahui hasil yang diperoleh yaitu motivasi belajar siswa masih belum terlihat tinggi dapat dikatakan minimnya motivasi belajar di dalam diri siswa. Berbeda dengan motivasi pembelajaran kelas eksperimen sesudah penggunaan media *wordwall* (X) dapat diketahui hasil olahan kuesioner motivasi belajar akhir (O_2) siswa sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pelajaran IPS di kelas VIII.2 dapat diketahui hasil yang diperoleh yaitu motivasi belajar siswa terjadi peningkatan yang sangat baik dan bagus, dapat dikatakan motivasi belajar siswa menjadi sangat tinggi, dengan kategori baik sekali. Indikator yang digunakan ini yaitu untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *wordwall*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran *wordwall* dengan motivasi belajar siswa kelas VIII yakni kelas VIII.2 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok. Hal ini terbukti pada nilai hasil uji-t bahwasanya media pembelajaran *wordwall* thitung sebesar 6,121 sedangkan ttabel sebesar 1,694 yang berarti, thitung > ttabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan motivasi belajar. Nilai signifikansi diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ ini berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII.2 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Kota Solok, dengan taraf signifikansi 0,05. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa yaitu sebesar 55,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Awalyah, N. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(138), 44–55.

- Binti Aisah, & Ulhaq Zuhdi. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Tablet Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Rejoso. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(3), 149–158. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1442>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Gustian, R., & Mutiara, M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio*, 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6652>
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- 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), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6, 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Prastowo, A. (2014). *Memahami Metode-Metode Penelitian* (M. Sandra (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech : Jurnal*

Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 3(1), 79–88.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>

Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51.
<https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.