

PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMA KRISTEN TUNAS GLORIA KUPANG

Demaris Naitboho¹, Diana Y. A. Fallo², Yonly Adrianus Benuffinit³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa, Indonesia

demarisnaitboho@gmail.com¹, dianayani25@gmail.com², yonlybungsu@gmail.com³

ABSTRACT; *This thesis discusses the use of the wordwall application to increase students' learning motivation. The aim of this research is to determine the increase in students' learning motivation from using the wordwall application in informatics subjects. This type of research is quantitative with experimental methods. To measure students' learning motivation, it can be seen from the results of the pretest and posttest from the experimental class. Where the experimental class was given a pretest before implementing the wordwall application. there was a significant increase in students' learning motivation in the experimental class that used the wordwall application and the class without media. This is proven by the average pretest results for the experimental class of 65.25%. From the average posttest results of 90%. So the decision is that Ho is rejected and Ha is accepted, which means that there is an influence of using the wordwall application to increase students' learning motivation in informatics subjects in class X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang.*

Keywords: *Learning Motivation, Wordwall Application.*

ABSTRAK; Skripsi ini membahas tentang penggunaan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik dari penggunaan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran informatika. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen diberikan *pretest* sebelum diterapkan aplikasi *wordwall*. ada peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan di kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *wordwall* dan kelas kontrol tanpa media. Terbukti dari hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 65,25%. Dari hasil rata-rata *posttest* sebesar 90%. Sehingga keputusannya adalah Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika di kelas X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Aplikasi Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan manusia merupakan suatu hal yang tidak dapat terpisahkan, karena pendidikan memiliki peran dalam berkembangnya pengetahuan manusia. Dalam proses pendidikan ada pembelajaran yang merupakan bagian integral dimana terjadi interaksi dua arah antara guru sebagai pembimbing dan peserta didik sebagai yang dibimbing, sehingga dalam konteks umpan balik antara guru dan peserta didik sama-sama diperlukan untuk memastikan efektivitas dalam pembelajaran. (Rikizaputra et al., 2020). Proses pembelajaran bertujuan untuk membawa sebuah perubahan terhadap peserta didik secara terprogram untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya (Harahap et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komputer (TIK) sedang berkembang pesat, khususnya dalam dunia pendidikan. Kondisi pendidikan, terutama dalam aspek pembelajaran, kini telah terikat kuat pada perkembangan teknologi yang sudah terbuka, cepat, dan dapat diakses di mana saja. Agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, seorang guru harus pandai menerapkan media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehubungan dengan itu, media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran harus lebih mengarah pada media pembelajaran berbasis TIK. Salah satunya adalah penggunaan media game edukasi. Dengan game siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pelajaran informatika adalah mata pelajaran yang kompleks dan abstrak. Hal ini dapat membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan merasa tidak mampu untuk mempelajarinya tanpa penggunaan media pembelajaran yang menunjang. Maka seharusnya pelajaran ini di desain lebih menarik supaya siswa termotivasi dalam belajar yaitu dengan model game edukasi menggunakan aplikasi *wordwall*. Game edukasi sangat menarik untuk diterapkan guna untuk menunjang proses pembelajaran dalam dunia pendidikan serta beberapa keunggulan yang signifikan yaitu memiliki beberapa template permainan yang dapat dirancang untuk menarik perhatian peserta didik, dapat menikmati proses pembelajaran dan mampu meningkatkan daya ingat peserta didik dan lebih lagi menimbulkan gairah peserta didik untuk belajar dan bermain.

Game edukasi adalah salah satu bentuk *game* yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media menarik (Yudha 2018). Game edukasi adalah game yang di desain untuk belajar, game edukasi

merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain, melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama praktik pengalaman lapangan (PPL) yang berlangsung kurang lebih tiga bulan, ditemukan bahwa belajar Informatika sangat penting bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri di era digital. Namun, kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang antusias dalam mempelajari Informatika. Hal ini terlihat dari pencapaian yang belum maksimal, partisipasi yang kurang aktif dalam pembelajaran, serta minat yang rendah terhadap mata pelajaran tersebut. Masalah selanjutnya yang ditemukan oleh peneliti adalah pada saat pemberian soal kuis yang diberikan secara lisan dan siswa harus mencatat secara manual membuat siswa kesulitan karna harus mengerjakan secara cepat sesuai waktu yang ditentukan. Kurangnya motivasi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya: Guru yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan buku teks, di mana guru hanya memberikan penjelasan sementara siswa mendengarkan dan mencatat, kemudian diberikan tugas. Metode ini cenderung membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar Informatika. Informatika juga merupakan mata pelajaran yang kompleks dan abstrak, yang tanpa penggunaan media yang tepat, sering kali membuat peserta didik kesulitan untuk memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran Informatika begitu menyenangkan, salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan minat siswa saat pembelajaran adalah dengan memberikan kuis kepada peserta didik. Apalagi kuis yang diberikan secara online, tentu siswa akan menjadi lebih semangat, salah satunya adalah menggunakan game edukasi *wordwall*. Berdasarkan permasalahan dalam referensi diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana penggunaan game Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan game Wordwall sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi Informatika yang kompleks dan abstrak?

Dari rumusan masalah di atas dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan game edukasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang.
2. Menilai efektivitas penggunaan game Wordwall sebagai media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi Informatika yang kompleks dan abstrak.

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “Medius” yang secara harifiah berarti tengah “perantara atau pengantar”. Dalam bahasa arab istilah “media” mengacu pada pengantar atau perantara antara pengirim dan penerima pesan. Media merupakan komponen sumber belajar atau bentuk fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sutirman, 2013:15). Maksud dari peralatan fisik yaitu meliputi bahan asli, bahan cetakan, multimedia, dan web. Peralatan tersebut dirancang untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran sehingga siswa mudah memahami pengetahuan secara efektif dan efisien. Selain itu juga membangun hubungan antara siswa dan pendidik, dan hubungan antara satu siswa dengan yang lainnya. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan seseorang belajar. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Hujair A.H Sanaky, 2013:4).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses pembelajaran akan lebih muda bagi siswa, karna media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar.

B. Aplikasi Wordwall

Wordwall adalah media atau aplikasi yang menarik yang terdapat pada browser yang dapat diakses secara gratis oleh siswa dengan menggunakan link. Menurut Sherianto (2020), Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta

alat penilaian bagi guru dan siswa. Sedangkan Halik, berpendapat bahwa media pembelajaran Wordwall juga dikenal sebagai web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Dari pendapat Sherianto dan Halik di atas dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan web aplikasi untuk membuat game berbasis kuis yang dapat disajikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.

C. Motivasi Belajar

Kata motivasi dalam kamus bahasa Indonesia adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi itu akan muncul dalam diri seorang individu itu secara sadar dan tidak sadar dalam melakukan suatu tujuan yang diinginkan.

Hilgrad dan Bower dalam Baharuddin dan Wahyuni (2015:15) “Belajar adalah kegiatan yang memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan atau menemukan informasi”. Selanjutnya Baharuddin dan Wahyuni (2015:13) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di Jl. H. R. Koroh 172 A, Kelurahan Sikumana, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan media aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika kelas X SMA Tunas Gloria Kupang.

Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan Quasi Experimental Design, desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi Experimental Design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Eksperimen dilakukan dengan mengadakan tes awal (pre-test)

sebelum diadakannya perlakuan dan tes akhir (post-test) sesudah diberi perlakuan kepada kedua kelompok subjek dengan rancangan sebagai berikut:

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
<i>E</i>	<i>01</i>	<i>X1</i>	<i>01</i>
<i>K</i>	<i>02</i>	<i>X2</i>	<i>02</i>

Keterangan :

E : kelompok eksperimen

K : kelompok control

O1 : pre test Kelompok eksperimen

O2 : pre test Kelompok kontrol

X1 : perlakuan menggunakan wordwall

X2 : perlakuan menggunakan konvensional

01 : post test kelompok eksperimen

02 : post test kelompok kontrol

Populasi adalah Sekumpulan data yang mempunyai karakteristik yang sama dan menjadi obyek/subyek inferensi (Sugiyono, 2013:80). Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang yang berjumlah 40 orang yang terdiri dari kelas Xa 20 orang dan kelas Xb 20 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan Sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel adalah atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di Tarik kesimpulannya Sugiyono (2017).

Terdapat variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut:

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang

menjadi variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi wordwall sebagai variabel X

2. Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karna adanya variabel bebas (independen). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar dianggap sebagai variabel Y.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai pengaturan, berbagai sumber dan berbagai cara. Bila di lihat dari peraturanya data dapat di kumpulkan pada pengaturan alamiah, pada laboratorium dengan metode eksperimen di sekolah dengan berbagai responden pada suatu seminar, diskusi, dan lain-lain Sugiyono (2018). Dalam suatu penelitian diperlukan data yang lengkap dan valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut: Kuisisioner (angket), Studi Dokumentasi, dan Tes. Dalam teknik analisis data dilakukan beberapa pengujian dengan urutan sebagai berikut : Uji Normalitas, Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas menggunakan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang. Jenis data yang digunakan bersifat kuantitatif eksperimen atau berdasarkan pengukuran skor hasil pre-test dan post-test siswa. Sebelum menggunakan media *wordwall* kedua kelompok baik kelas XA sebagai kelompok kelas kontrol dan kelas XB sebagai kelompok kelas eksperimen yang berjumlah 40 siswa, diberikan pre-test (tes awal), hal ini untuk mengukur sejauh mana pengetahuan awal siswa pada materi teknologi informasi dan komputer. setelah masing-masing kelompok diberikan *pre-test* selanjutnya dijelaskan materi tentang teknologi informasi dan komputer khususnya tentang konten integrasi aplikasi perkantoran. Setelah menjelaskan materi pada tahap akhir dalam penelitian adalah dengan memberikan *post-test* (tes akhir), dengan menggunakan game kuis *wordwall* pada kelompok kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol di berikan tes obyektif dengan soal yang sama. *Post-test* ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa. Analisis statistik data hasil penelitian yang berupa pengujian prasyarat analisis dan pengujian hipotesis penelitian.

Pembahasan**1. Validasi Ahli Media**

Validasi terhadap media Wordwall dilakukan sebelum diuji di lapangan atau lokasi penelitian, dengan melibatkan dua ahli media. Validasi pertama dilakukan oleh Bapak Yonly A. Benufinit, S.Kom., M.T, yang menghasilkan nilai validasi sebesar 86%, dihitung menggunakan rumus:

Rumus Perhitungan Nilai Validasi

$$p = \frac{x}{xi} x 100\%$$

(Sugiyono, 2013;61)

Keterangan :

p = presentasi yang dicari

x = jumlah jawaban

xi = jumlah nilai ideal untuk keseluruhan item

100% = nilai konstan

di mana x adalah jumlah jawaban (52) dan xi adalah jumlah nilai ideal (60), sehingga diperoleh nilai 86% dengan tingkat pencapaian "Baik, tidak perlu revisi." Dan Validasi kedua dilakukan oleh Ibu Diana Y. A. Fallo, S.Kom., M.T, yang menghasilkan nilai validasi sebesar 95%, dihitung menggunakan jumlah jawaban (57) dibandingkan jumlah nilai ideal (60), sehingga diperoleh nilai 95% dengan tingkat pencapaian "Baik, tidak perlu revisi."

No	Validasi Ahli Media	Jumlah Keseluruhan Hasil/Jumlah Nilai Ideal Untuk Keseluruhan Item	Rata-Rata	Tingkat Pencapaian
1	Ahli Media Pertama	52 / 60* 100	86%	Baik, tidak perlu revisi
2	Ahli Media Kedua	57 / 60* 100	95%	Baik, tidak perlu revisi
Jumlah			181 %	

Berdasarkan hasil perhitungan angket diatas menunjukkan hasil dari validasi Ahli Media Pertama, hasilnya menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan hasil adalah 52 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 60 dan mendapatkan nilai rata-rata 86 % dan tingkat pencapaian Baik, tidak perlu direvisi. Hasil dari validasi Ahli Media Kedua, hasilnya menunjukkan bahwa

jumlah keseluruhan adalah 57 dibagi jumlah ideal untuk keseluruhan item yaitu 60 dan mendapatkan nilai rata-rata 95% dan tingkat pencapaian Baik, tidak perlu direvisi. Sehingga rata-rata hasil validasi yang didapatkan dari 2 ahli media diatas secara keseluruhan yaitu, 181% dibagi dengan 2 sehingga hasil akhirnya 90,5% dengan Pencapaian Baik tidak perlu direvisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil ahli media pertama dan kedua, media *wordwall* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Informatika, kelas X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang.

2. Analisis Hasil Motivasi Belajar Siswa

Proses penggunaan aplikasi *wordwall* berhasil dan selanjutnya peneliti memulai mengolah data dalam penelitian ini berupa nilai hasil belajar siswa kelas XB (kelas eksperimen) dengan jumlah siswa 20 orang dan kelas XA (kelas kontrol) dengan siswa 20 orang di SMAK Tunas Gloria Kupang. Hasil belajar yang digunakan adalah hasil dari nilai pretest dan nilai posttest siswa serta analisis kuantitatif kuisioner respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti hasil yang didapatkan disajikan sebagai berikut:

a) Nilai *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

Daftar nilai hasil *pretest-posttest* siswa kelas XB (kelas eksperimen) SMAK Tunas Gloria Kupang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Daftar Nilai *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

No	NAMA	NILAI	
		Pre-test	Post-test
1	Adventchris R. J. Uli	73	86
2	Anggelina Nanci Babu	60	73
3	Cesya A. Sohilait	73	86
4	Celvin Daut Famaney	53	86
5	Deff Paulus	73	93
6	Defad R. Naetasi	53	100
7	Eliyeva Kesya Moka	53	93
8	Firstia Cinta Modesti Duka	60	100

9	Grace Arlica Putry Dato	66	80
10	Januarista C.Z. Nompetus	80	86
11	Jeclin Benu	86	93
12	Mariana Ellikh	80	100
13	Marlin Taloim	30	100
14	Michael Hygayon Fay	53	86
15	Queen Banunaek	73	93
16	Runaldy Marthen Nobrias	80	86
17	Samuel Augusto Pratama Malaikosa	66	93
18	Silvy Eunice Tiran	53	80
19	Vickry Adriany Misa	80	86
20	Dicky Miracle Foes	60	100
JUMLAH		1305	1800
MEAN		65,25	90
MEDIAN		66	89,5
MODUS		53	86
STANDAR DEVIASI		13,79883672	7,766324064
NILAI TERTINGGI		86	100
NILAI TERENDAH		30	60

Sumber Data : Excel 2010

Pada tabel 4.3 dapat dilihat nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen pada mata Pelajaran informatika. Pada nilai *pre test* jumlah nilai keseluruhan di peroleh 1305, nilai rata-rata 65,25 nilai tertinggi diperoleh 86 dan nilai terendah 30. Setelah melakukan penelitian nilai *post-test* hasil penggunaan media *wordwall* pada mata Pelajaran informatika peserta didik meningkat. Keseluruhan nilai *post test* berjumlah 1800, nilai rata-rata 90 nilai tertinggi

diperoleh 100 dan nilai terendah 60. Secara keseluruhan nilai hasil penggunaan media *wordwall* pada mata Pelajaran informatika dikelas eksperimen terjadi peningkatan pada nilai *post test*.

b) Nilai *Pretest Posttest* Kelas Kontrol

Daftar nilai hasil *pretest-posttest* siswa kelas XA (kelas kontrol) SMAK Tunas Gloria Kupang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Daftar Nilai *Pretest Posttest* Kelas Kontrol

No	NAMA	NILAI	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Agnesia Jian Tanenoflikan	73	86
2	Agus Kao Rafian	63	73
3	Daniel Marcello Mautuka	80	86
4	Ezra Ivander Al Simanjuntak	40	60
5	Immanuel Harves Asbanu	73	76
6	Jade Alene Raina Marfilson	65	80
7	Juandy Sebastian Famaney	53	60
8	Matris Aristiteles Bia	46	53
9	Mariati Anisa Sole	66	73
10	Maria Theresia Neno	80	93
11	Meleakhi Silla	40	60
12	Meylisa Alfaria Olviani Faot	85	93
13	Sindi Margareta Benu	80	86
14	Siwan Taneo	60	73
15	Tabitha Damaro	86	93
16	Winda Olivia Pitan	80	93
17	Zyone Melona Tloen	60	80
18	Enjelika Welmince Langmau	40	53
19	Cevin P.Rihi	80	86
20	Valentino P. Yolla	73	95
JUMLAH		1323	1552
MEAN		66,15	77,6
MEDIAN		69,5	80
MODUS		80	86
STANDAR DEVIASI		15,5030557	14,0502856
NILAI TERTINGGI		93	95
NILAI TERENDAH		40	60

Sumber Data : Excel 2010

Pada tabel 4.4 dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol. Pada nilai *pretest* jumlah nilai keseluruhan di peroleh 1323, nilai rata-rata 66,15 nilai tertinggi diperoleh

93 dan nilai terendah 40. Setelah melakukan penelitian Keseluruhan nilai *posttest* berjumlah 1552, nilai rata-rata 77,6, nilai tertinggi diperoleh 95 dan nilai terendah 60.

c) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan pada nilai *post test* kelas eksperimen dan nilai *post test* kelas kontrol menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan perhitungan berbantuan aplikasi SPSS Versi 24. Kriteria pengambilan keputusan data dalam uji normalitas dilihat nilai signifikan ($\text{sig} > 0,05$) maka data normal dan sebaliknya jika nilai signifikan ($\text{sig} < 0,05$) maka data tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil motivasi belajar siswa	Eksperimen	.185	20	.073	.890	20	.026
	Kontrol	.175	20	.110	.898	20	.038

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data : SPSS Versi 24

Hasil uji normalitas pada tabel *Tests of Normality* di atas, nilai hasil *post test* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikan uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0.026 maka uji tersebut memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0.05 sehingga data hasil penggunaan media *wordwall post test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Nilai hasil *post test* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,038 maka uji tersebut memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sehingga nilai hasil Penggunaan media *wordwall* pada mata pelajaran informatika *post test* kelas kontrol juga berdistribusi normal.

d) Uji hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan datanya normal maka peneliti melakukan uji *t (-t test)* menggunakan SPSS versi 24.0 yang bertujuan untuk mengetahui apakah nilai rata-rata tes siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan teknik pengujian uji *t-test* berbantuan aplikasi SPSS Versi 24. dalam perhitungan uji *t-test for Equality of Means* dengan perhitungan berbantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 24. Kriteria pengambilan keputusan dilihat nilai signifikan ($\text{sig} > 0,05$) maka tolak H_0 dan sebaliknya jika nilai signifikan ($\text{sig} < 0,05$) maka terima H_a

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *wordwall* pada mata Pelajaran informatika kelas X SMA Kristen Tunas Gloria

H_o :Tidak adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *wordwall* pada mata Pelajaran informatika kelas X SMA Kristen Tunas Gloria.

Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji t-test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan	65.25	20	13.799	3.086
	sesudah diberikan perlakuan	90.00	20	7.766	1.737

Sumber Data : SPSS 24.

Hasil perhitungan pada table *samples statistics* diatas nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu, pada kelas sebelum diterapkannya *Wordwall* memperoleh rata-rata 65,25 dengan standar devisi 13,799, sedangkan pada kelas yang mendapat perlakuan atau menggunakan *Wordwall* memperoleh nilai rata-rata 90,00 dengan standar devisi 7.766. Sedangkan *standar error mean* merupakan besarnya keofisien *error* yang digunakan untuk mengekstimasi besarnya rata-rata populasi yang diperkirakan dari sampel. Dari nilai standar *mean* tersebut maka besarnya rata-rata skor populasi dapat diperkirakan, besarnya standar *error mean* untuk motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan sebesar 1.737, sedangkan untuk skor motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 3.086.

Selanjutnya pengujian hipotesis dengan *Paired Samples Tests* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada matapelajaran informatika kelas X. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji T-Test

Paired Samples Test							
		Paired Differences			T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		

Pair 1	Sebelum memberikan perlakuan - sesudah memberikan perlakuan	-24.750	16.786	3.754	-32.606	-16.894	-6.594	19	.000
--------	---	---------	--------	-------	---------	---------	--------	----	------

Sumber Data : SPSS 24

Hasil uji hipotesis pada tabel *Paired Samples Tests* di atas, pada nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 maka nilai signifikansi $< 0,05$ artinya tolak H_0 sehingga terima H_a yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika SMA Kristen Tunas Gloria.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran informatika kelas X SMA Kristen Tunas Gloria Kupang diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan game *Wordwall* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang. Hal ini terlihat dari: Nilai rata-rata post-test siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dari 65,25% menjadi 90,00%, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan Uji hipotesis menggunakan t-test menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($<0,05$), yang membuktikan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan *Wordwall*.
2. Game *Wordwall* terbukti efektif membantu siswa memahami materi konten integrasi aplikasi perkantoran. Keefektifan ini terlihat dari hasil uji normalitas dengan nilai signifikan uji *kolmogorof-smirnov* sebesar 0,026 pada kelas eksperimen, dan uji *kolmogorof-smirnov* sebesar 0,026 pada kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan uji *t-test* dalam pengujian hipotesis memperoleh nilai rata-rata 65,25%, dan nilai hasil menggunakan media *Wordwall posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 90,00% yang menunjukkan bahwa nilai signifikan (2.tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka tolak H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan media *Wordwall* pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA Kristen Tunas Gloria.

DAFTAR PUSTAKA

- H., N., & H. (n.d.). Hubungan motivasi berprestasi, minat dan perhatian orangtua terhadap kemandirian mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1133–1143.
- Rikizaputra, R., & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106–118. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3760>
- Sanaky, A. H., & H. (n.d.). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaban Dipantara.
- Sardiman, A. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan Game Edukasi Berbasis Android dan Gambar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 207–220