
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI WEB WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN
2 ABANG KARANGASEM TAHUN PELAJARAN 2025**

Desak Gede Wulan Indriyanti¹, I Nyoman Sueca², Anak Agung Ngurah Budiadnyana³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

wulandesak2@gmail.com¹, inyomansueca64@gmail.com², Budiadnyanaagung@gmail.com³

Abstrak: Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkannya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 2 Abang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 33 orang dengan teknik sampel jenuh. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar. Berdasarkan pendapat ahli yang mengacu pada indikator motivasi yaitu Hamzah B. Uno yang membagi motivasi belajar menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yang tercermin dalam enam indikator. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum perlakuan adalah 62,27 (kategori sedang) dan sesudah perlakuan menjadi 72,03 (kategori sedang). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Wordwall, Motivasi Belajar, Matematika

Abstract: Learning motivation is one of the important factors that influence student engagement in the learning process. One effort to improve it is through the use of interactive learning media. This study aims to determine the effect of using Wordwall media on the learning motivation of fifthgrade students in Mathematics at SD Negeri 2 Abang. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental method of the onegroup pretest-posttest design type. The research subjects were all fifth-grade students in the 2024/2025 academic year, totaling 33 students, using a saturated sampling technique. The instrument used was a learning motivation questionnaire. Based on expert opinion referring to the indicators of motivation by Hamzah B. Uno, learning motivation is divided into two types: intrinsic and extrinsic motivation, which are reflected in six indicators. The results of the paired sample t-test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating that the null hypothesis (H_0) is

rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. The average score of students' learning motivation before the treatment was 62.27 (medium category), and after the treatment, it increased to 72.03 (high category). These results indicate that the use of Wordwall media has a positive effect on students' learning motivation. This media creates a more engaging and interactive learning atmosphere and encourages active student participation during the learning process.

Keywords: Wordwall Media, Learning Motivation, Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda agar siap menghadapi tantangan di masa depan. Proses pembelajaran menjadi kunci utama dalam pengembangan potensi peserta didik, baik potensi intelektual, emosional, maupun sosial. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di era digital, dunia pendidikan dituntut memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi kini menjadi bagian integral dalam menunjang metode dan media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menarik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa, sedangkan metode pembelajaran menentukan strategi terbaik dalam penyampaian materi. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan (Dwijayani, 2019). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan mulai jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran ini memiliki peran strategis dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun demikian, banyak siswa memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, bahkan membosankan (Angelina dkk., 2023). Pandangan negatif ini berdampak pada menurunnya motivasi belajar, sehingga akhirnya berkontribusi pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Kondisi tersebut juga ditemui di SD Negeri 2 Abang, berdasarkan hasil observasi dan data Ujian Tengah Semester (UTS) tahun ajaran 2024/2025. Rata-rata nilai UTS siswa kelas V pada mata pelajaran matematika hanya mencapai 62,27 di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Abang. Hasil pengamatan menunjukkan sebagian besar siswa belum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan cepat merasa bosan saat guru menjelaskan materi. Selain itu, sebagian siswa kurang

tertarik mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru. Kurangnya variasi media dan metode pembelajaran yang digunakan di kelas diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar ini. Padahal, sekolah sudah memiliki fasilitas penunjang, seperti LCD proyektor dan jaringan internet yang memadai, namun pemanfaatannya dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi belum optimal. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Berbagai penelitian sebelumnya mendukung pentingnya pemanfaatan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Hariana dkk. (2024) menemukan bahwa penerapan Wordwall melalui pendekatan siklus pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari 46% menjadi 85%. Tarigan (2023) menunjukkan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika, meskipun penelitian tersebut lebih fokus pada aspek hasil belajar daripada motivasi. Mutmainnah (2024) menyebut Wordwall sebagai media yang valid dan praktis dalam mendukung evaluasi pembelajaran, sedangkan Wijaya dkk. (2024) menemukan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Walaupun sudah banyak penelitian yang menguji efektivitas Wordwall, sebagian besar masih terfokus pada hasil belajar kognitif atau keaktifan belajar secara umum, serta pada berbagai mata pelajaran selain matematika. Penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar matematika di sekolah dasar, terutama pada konteks sekolah dengan fasilitas teknologi yang belum dimanfaatkan optimal seperti SD Negeri 2 Abang, masih jarang dilakukan. Celah ini menjadi alasan penting dilakukannya penelitian ini sebagai upaya memperkuat literatur ilmiah sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diajukan dengan hipotesis nol (H_0) yaitu tidak adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Abang, dan hipotesis alternatif (H_1) yaitu adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Abang. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai media pembelajaran digital yang aplikatif dan relevan di era teknologi saat ini serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi web Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Abang. Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti mengumpulkan data berupa angka yang dapat dianalisis dengan teknik statistik untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode eksperimen dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan sebab-akibat, dalam hal ini untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa. Desain eksperimen yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yang merupakan salah satu desain eksperimen semu. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok subjek penelitian yang diberikan perlakuan, tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan melalui pretest untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal siswa, dan setelah perlakuan melalui posttest untuk melihat perubahan motivasi setelah diberi perlakuan. Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi lapangan, di mana seluruh populasi menjadi subjek penelitian, dan pelaksanaan eksperimen tidak memungkinkan adanya pembagian kelompok karena keterbatasan jumlah kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Abang, Kabupaten Karangasem, Bali, dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 33 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel. Penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah populasi relatif kecil sehingga memungkinkan semua anggota populasi dilibatkan untuk memperoleh data yang lebih akurat dan representatif. Data penelitian dikumpulkan melalui angket atau kuesioner dan dokumentasi. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, yang meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta situasi belajar yang kondusif. Angket terdiri atas 20 pernyataan yang disusun menggunakan skala Likert empat poin, di mana respon siswa terhadap setiap pernyataan dikategorikan ke dalam empat pilihan, yakni sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{20}{0+0+0+20} = \frac{20}{20} = 1.$$

Nilai ini menunjukkan tingkat kesesuaian

yang sangat tinggi antara penilaian para ahli terhadap instrumen yang diuji. Mengacu pada tabel kriteria validitas, angka 1 berada dalam rentang 0,80 hingga 1 yang dikategorikan sebagai validitas isi sangat tinggi.

Selanjutnya, uji validitas butir. Validitas kuesioner ditentukan berdasarkan perbandingan antara nilai R hitung dan R tabel. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka kuesioner valid $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka kuesioner tidak valid. Pada tingkat signifikansi 5%, keputusan mengenai validitas instrumen didasarkan pada perbandingan nilai r_{xy} hitung dengan r_{xy} tabel, sesuai dengan metode product moment. Pengujian butir kuesioner dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel. dilakukan dengan rumus korelasi product moment, menunjukkan bahwa seluruh item valid dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,344).

$$r_{hitung} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N\sum y^2 - (\sum y)^2}} \text{ sumber: statistician.com}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan variabel Y

N = Banyaknya subjek uji coba

$\sum_{xy}$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum_{x^2}$ = jumlah dari kuadrat nilai x

$\sum_{y^2}$ = jumlah dari kuadrat nilai y

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,726 yang berarti instrumen reliabel. Pengujian butir kuesioner dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel. Pada dasarnya, Uji reliabilitas memanfaatkan pernyataan atau pertanyaan untuk mengukur variabel. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai Cronbach's alpha terhadap tingkat signifikansi yang telah ditetapkan. Microsoft Excel digunakan untuk melakukan pengujian reliabilitas. 0,6 adalah tingkat signifikan atau level yang digunakan. Berikut kriteria pengujiannya:

- Apabila angka Cronbach Alpha $> 0,60$ (Cronbach Alpha $> 0,60$) disebut reliabel.
- Apabila angka Cronbach Alpha $< 0,60$ (Cronbach Alpha $< 0,60$), disebut tidak reliabel

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sum \sigma^2} \right) \quad \sigma \text{ (sumber : artikel binus.ac.id)}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas yang dicari n = jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t = varians

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur motivasi belajar siswa. Pengujian dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan hasil sebesar 0,726. Nilai ini berada di atas kriteria acuan 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22.0.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan yang berkesinambungan. Tahap pertama adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Pretest ini menjadi dasar untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan. Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi matematika secara lebih menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat memicu motivasi belajar siswa. Setelah serangkaian pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall, tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik inferensial untuk memberikan gambaran umum kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t untuk sampel berpasangan atau paired sample t-test, karena desain penelitian ini membandingkan dua data berpasangan dari kelompok yang sama

sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi statistik untuk menjamin ketepatan dan keakuratan hasil perhitungan, sehingga kesimpulan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pemilihan desain penelitian, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara hati-hati dan disesuaikan dengan tujuan penelitian, agar hasil penelitian benar-benar mampu menjawab rumusan masalah dan memberikan kontribusi ilmiah yang bermakna dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dalam upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Web Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Abang pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Perbandingan. Latar belakang dari penelitian ini adalah adanya permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada materi tersebut, yang terlihat dari kurangnya minat dan partisipasi aktif siswa saat proses pembelajaran konvensional berlangsung. Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Wordwall dipilih karena media ini dirancang secara digital, interaktif, dan dapat memuat beragam aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan, diketahui bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar yang signifikan. Pada hasil pretest, rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 62,27 dengan standar deviasi 4,88. Berdasarkan klasifikasi yang digunakan, 7 siswa berada dalam kategori motivasi rendah, 22 siswa pada kategori sedang, dan hanya 4 siswa termasuk dalam kategori tinggi. Data ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa masih berada pada tingkat motivasi belajar sedang, dan sebagian kecil berada di kategori tinggi, sedangkan ada cukup banyak yang berada di kategori rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya strategis dalam meningkatkan motivasi belajar, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Wordwall selama tiga kali pertemuan, skor posttest meningkat menjadi rata-rata 72,03 dengan standar deviasi 3,41. Jumlah siswa dalam kategori rendah menurun menjadi 2 orang, sedangkan siswa dalam kategori sedang

meningkat menjadi 25 orang, dan kategori tinggi bertambah menjadi 6 orang. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall sebagai media interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara merata, yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor dan penurunan standar deviasi. Artinya, tidak hanya motivasi secara umum yang meningkat, tetapi persebaran motivasi siswa menjadi lebih seragam.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas data menggunakan ShapiroWilk, mengingat jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,641 dan posttest sebesar 0,080, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji parametrik, dalam hal ini Paired Sample t-Test. Analisis dengan t-Test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,001 < 0,05$. Artinya, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Wordwall berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Media ini menawarkan berbagai bentuk aktivitas, seperti kuis interaktif, permainan teka-teki, dan latihan soal yang dikemas secara digital sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Wordwall juga memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman langsung, yang tidak hanya menumbuhkan perhatian dan ketertarikan siswa, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yang mencakup hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Lebih jauh, peningkatan motivasi siswa setelah penggunaan Wordwall juga dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar, di mana seluruh siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100. Temuan ini menguatkan keterkaitan antara motivasi belajar yang tinggi dengan peningkatan hasil belajar, sebagaimana dikemukakan dalam teori motivasi dan pembelajaran. Artinya, Wordwall bukan hanya berperan dalam meningkatkan aspek afektif berupa motivasi, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian kognitif siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Haryana dkk. (2024) yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari 46% menjadi 85% setelah penggunaan

Wordwall. Tarigan (2023) juga menemukan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dari skor pretest 39,79 menjadi posttest 79,37. Penelitian Mutmainnah & Rizky (2024) menyebutkan bahwa Wordwall sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Wijaya dkk. (2024) menegaskan bahwa Wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di berbagai mata pelajaran, menunjukkan fleksibilitas dan efektivitas media ini dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan skor motivasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Wordwall menjadi alternatif media yang efektif untuk mendukung pembelajaran matematika, terutama dalam konteks kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis aktivitas. Penerapan media ini juga mendukung upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Abang pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Perbandingan. Hasil pengolahan data melalui uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 62,27 pada pretest menjadi 72,03 pada posttest, sedangkan nilai standar deviasi menurun dari 4,88 menjadi 3,41, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar secara merata di antara siswa. Peningkatan ini bukan hanya sekadar angka statistik, tetapi juga mencerminkan adanya perubahan positif dalam sikap, minat, dan partisipasi aktif siswa selama mengikuti pembelajaran. Penerapan media Wordwall memberikan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus, terlibat, dan antusias dalam proses pembelajaran. Aspek motivasi intrinsik, seperti dorongan untuk berhasil, keinginan untuk menguasai materi, dan rasa percaya diri siswa mengalami peningkatan. Sementara itu, aspek motivasi ekstrinsik,

seperti penghargaan dari guru dan kepuasan dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran, juga turut berkembang seiring penggunaan media Wordwall. Media Wordwall juga terbukti mampu menjawab tantangan dalam pembelajaran Matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Dengan desain berbasis digital dan fitur interaktif yang dimilikinya, Wordwall mampu menggabungkan elemen permainan edukatif dengan materi ajar, sehingga siswa merasa tertantang sekaligus terhibur saat belajar. Hal ini tidak hanya berdampak pada motivasi belajar, tetapi juga pada pencapaian hasil belajar, sebagaimana terlihat dari seluruh siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari berbagai studi terdahulu yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk Wordwall, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan Wordwall dapat menjadi salah satu strategi guru dalam menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagai catatan, keberhasilan implementasi media Wordwall juga didukung oleh kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran dan memanfaatkan fitur-fitur Wordwall secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor penting agar manfaat media ini dapat dirasakan secara maksimal oleh siswa. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan belajar siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. (2023). BAB II landasan teori. Universitas PGRI Pontianak. <http://digilib.upgrink.ac.id>
- Anwar, Z. E. (2019). Efektivitas penggunaan media Wordwall dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Negeri 1 Pangkep.
- Cahya Firdaus, C. G. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1).

- Darma, B. (2021). Statistika penelitian menggunakan SPSS. Jakarta: Qupedia.
- Dwijayani. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes.
- Journal of Physics: Conference Series, 1321(2).
<https://doi.org/10.1088/17426596/1321/2/022099>
- Febi Dui Hariana, T. A. (2024). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis web (Wordwall Net) dalam pembelajaran dan pendidikan dasar. Jurnal Pendiksar.
<https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/index.php/Pendiksar>
- Harsiwi, U. B. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kompri. (2016). Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lailiyah, N. N. (2023). Pengembangan media diorama berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education.
- Lutifa, D. (2022). Penerapan kurikulum Merdeka dalam pembelajaran matematika SMK Diponegoro Banyuputih. Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan.
- Mutmainnah, A., & Rizky, D. (2024). Pemanfaatan media Wordwall terhadap evaluasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 3(3). <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- Putri, A. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Microsoft PowerPoint interaktif pada kelas IV di SD Inpres Tinggimae.
- Romi. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 3019–3026.
- Rosinta, H. W., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal Banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dawuh Guru, 3(1).
<https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Sari, R. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline

- tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1).
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Science, U. (2021). BAB II tinjauan pustaka motivasi belajar. Universitas Sains dan Teknologi.
<https://eskripsi.usm.ac.id>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, G. I. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa matematika kelas IV SDN 173633 Porsea. *Jurnal Pendidikan*.
- Wijaya, H., Wibowo, E., & dkk. (2024). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Negeri 28/IV Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Dasar*