



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PERKALIAN BILANGAN BULAT

<sup>1)</sup> Mochammad Agri Triansyah  
Universitas Jenderal Soedirman  
[mochammad.agri@unsoed.ac.id](mailto:mochammad.agri@unsoed.ac.id)

<sup>2)</sup> Ines Sri Suryana  
Institut Pendidikan dan Bahasa Invada  
[innessrisuryana@gmail.com](mailto:innessrisuryana@gmail.com)

### Artikel history

Diterima : 12 Feb 2024

Direvisi : 13 Feb 2024

Disetujui : 14 Feb 2024

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran wordwall, Motivasi Belajar, Matematika

**Keywords:** wordwall learning media, learning motivation, mathematics

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukasi word wall based dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa di SDN Bojonggenteng kelas VI . Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas VI yang berjumlah 87 siswa, dimana sampelnya adalah siswa Kelas VI A yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Informasi yang diperoleh dari responden dengan menggunakan kuesioner ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pengujian parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan uji parsial (uji t) adalah  $3,552$  (thitung)  $>$   $2,045$  (ttabel) dengan signifikansi  $0,000 <$   $0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran berbasis wordwall terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas VI di SDN Bojonggenteng.

### Abstract

*This research aims to determine the effect of using word wall based educational games in mathematics learning on student learning motivation in grade VI at SDN Bojonggenteng Elementary School. This research is quantitative research using survey methods. The subjects of this research were 87 Class VI students, where the sample was 37 Class VI students. The data collection technique in this research is by using a questionnaire. Information obtained from respondents using this questionnaire was used to determine the effect of using wordwall-based educational games on learning motivation. This research uses partial testing (t test) to determine the hypothesis. The hypothesis*

---

*results obtained based on the partial test ( $t$  test) are  $3.552$  ( $t_{count}$ )  $> 2.045$  ( $t_{table}$ ) with a significance of  $0.000 < 0.05$ . These results show that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which means that there is a positive and significant influence between wordwall-based learning media on learning motivation in mathematics learning for class VI students at SDN Bojonggenteng.*

---

**Koresponden:** [mochammad.agri@unsoed.ac.id](mailto:mochammad.agri@unsoed.ac.id)

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2024



---

## PENDAHULUAN

Abad ke-21 dipandang sebagai era yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan ICT, globalisasi, dan kebutuhan akan inovasi. Peningkatan mutu pendidikan memerlukan inovasi yang mengikuti perkembangan zaman. Inovasi ini dibangun dalam proses pembelajaran (Manurung et al., 2020) Menginternalisasi pengetahuan ke dalam skema siswa adalah pembelajaran. Aktivitas siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai pembelajar sama-sama terlibat dalam proses ini. Guru menerapkan pembelajaran mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian, didukung dengan alat yang tepat (Syarifudin, 2020).

Kemampuan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu jenis kemampuan mengajar (Susanto, 2021) Kemampuan mengajar adalah kemampuan guru yang berkaitan dengan interaksi edukatif, termasuk mengatur kesiapan belajar di kelas, termasuk juga bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa (Kurni & Susanto, 2018).

Motivasi belajar diartikan sebagai penggerak motivasi belajar. Pembelajaran datang dari dalam dan luar diri individu sehingga menimbulkan gairah belajar. Motivasi mendorong individu untuk melakukan aktivitas, disadari atau tidak, untuk mencapai tujuan yang ada. Motivasi memegang peranan penting dalam belajar sebagai syarat dan dorongan untuk belajar (Andriani & Rasto, 2019).

Berdasarkan observasi lapangan, pembelajaran matematika sekolah dasar kurang populer di kalangan siswa karena kurang efektif. SDN Bojonggenteng 60% siswa Kelas VI berperilaku pasif dalam proses pembelajaran, seperti pendiam dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengikuti pembelajaran secara aktif, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran matematika. Keadaan ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar. Akomodasi sangat diperlukan untuk membantu siswa termotivasi dalam belajar matematika (Hidayat et al., 2021).

Era Revolusi Industri 4.0 menekankan pentingnya mengartikulasikan literasi digital, yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pengajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada tiga bidang yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Susanto, Rachmadtullah, & Rachbini, 2020) Teknologi informasi dan komunikasi semakin kompleks seiring berjalannya waktu (Agustina & Susanto, 2017). Salah satu inovasi dimana teknologi digunakan sebagai media pembelajaran (alat peraga) dalam bidang pendidikan (Nugroho et al., 2021). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang teknologi terdapat pada ayat 13 yang menyatakan bahwa TIK dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Karena kebijakan ini, guru diharuskan menggunakan media berbasis ICT dalam pembelajarannya (Tjahjono et al., 2020). Berdasarkan observasi lapangan, sesuai kondisi sekolah di SDN Bojonggenteng, guru mempunyai ketersediaan laptop dan konsentrasi di setiap kelas. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran

sebagai bagian dari proses pembelajaran belum tercapai. Keadaan ini diperkuat dengan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan berupa wawancara, yang menggambarkan pandangan guru bahwa penggunaan media itu rumit dan memerlukan banyak waktu. Hal ini mengakibatkan siswa kehilangan motivasi karena bosan dan jenuh karena fokus pembelajaran tertuju pada buku dan peran komunikatif guru. Wawancara khusus dengan guru senior mengungkapkan bahwa guru sekolah tidak menerapkan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi siswa. Solusi untuk menumbuhkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan alat peraga yang menarik, seperti Word Wall (Elyas Putri dkk., 2021). Wordwall merupakan website yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk memberikan alat bantu penilaian dan alat evaluasi yang menarik kepada siswa. Mudah digunakan oleh pelajar dan dapat diakses melalui gadget dan laptop masing-masing. Dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan kesempatan siswa berkompetisi untuk mendapatkan gelar atau nilai terbaik (Lestari, 2021).

Penggunaan media merupakan bagian dari keterampilan pengelolaan kelas dalam kerangka kondisi pembelajaran dan merupakan unsur kompetensi mengajar kompetensi utama guru (Susanto & Rozali, 2022). Sebagai penerapan kemampuan mengajar, secara mendasar mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran dan hasil kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut yang merupakan hal yang sangat mendasar untuk mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, maka dalam hal ini digunakanlah permainan edukasi berbasis wordwall sebagai fokus penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Informasi yang diperoleh dari siswa yang menjadi responden menggunakan angket atau angket digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan dinding kata terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Media pembelajaran *wordwall* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VI A SDN Bojonggenteng yang berjumlah 37 siswa. Teknik *purposive sampling* digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Oleh karena itu, sampel ini diidentifikasi sebagai Kelas VI A karena kelas tersebut merupakan kelas dengan motivasi belajar matematika yang rendah, sehingga sampel ini menjadi sampel penelitian untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar tersebut.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji korelasi untuk melihat pengaruh respon siswa terhadap motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS *for windows release 25*.

## **HASIL**

Sebelum memulai uji korelasi antara dua variabel, penting untuk melakukan uji prasyarat analisis guna memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi yang diperlukan untuk melakukan analisis korelasi secara valid. Uji prasyarat ini melibatkan beberapa langkah, termasuk pemeriksaan distribusi variabel, pengujian normalitas untuk memastikan bahwa data terdistribusi secara normal, serta pemeriksaan homogenitas varians untuk memastikan bahwa varians variabel relatif seragam di seluruh rentang nilai. Selain itu, penting juga untuk memeriksa adanya outlier atau pencilan yang dapat mempengaruhi hasil analisis. Dengan memastikan bahwa data memenuhi asumsi-asumsi ini sebelum melakukan uji korelasi, kita dapat meningkatkan validitas dan interpretasi hasil analisis korelasi yang dilakukan. Adapun hasil uji tersebut sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.84792460
Most Extreme Differences	Absolute	.135
	Positive	.098
	Negative	-.135
Test Statistic		.135
Asymp. Sig (2-tailed)		.088 <sup>c</sup>

Tabel 1. Menunjukkan uji Kolmogorov-Smirnov diatas, dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,88 > 0,05$ , artinya data tersebut berdistribusi normal, maka dapat dinyatakan  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Korelasi**

		Correlations	
		media pembelajaran wordwall	motivasi belajar
media pembelajaran wordwall	Pearson Correlation	1	.515**
	Sig (2-tailed)		.000
	N	37	37
motivasi belajar	Pearson Correlation	.515**	1
	Sig (2-tailed)	.001	
	N	37	37

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nilai koefisien korelasi X dengan Y yaitu 0,515 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan.

**Tabel 3. Hasil Koefisien R**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.515 <sup>a</sup>	.265	.244	1.87414

a. Predictors: (Constant), media pembelajaran wordwall

b. Dependent Variable: motivasi belajar

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat koefisien (R) yaitu 0,515 dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang sempurna antara X terhadap Y.

**Tabel 4. Hasil Uji Parsial (t)**

		<b>Coefficients<sup>a</sup></b>				
		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2.155	4.335		.497	.622
	media pembelajaran wordwall	.288	.081	.515	3.552	.000

a. Dependent Variable: motivasi belajar

Dari tabel Coefficients diatas bahwa hasil uji t untuk Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* diperoleh thitung = 3.552 > 2,045 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* (X) dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y).

## PEMBAHASAN

Sebelumnya terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa Kelas VI A SDN Bojonggenteng, antara lain siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika (yaitu volume dan jaring geometri), siswa Kelas VI A memiliki hasil belajar kognitif yang rendah, dan pembelajaran matematika kurang populer dikalangan masyarakat. siswa, karena pembelajaran matematika yang kurang efektif, seperti pendiam, hanya mendengarkan penjelasan guru, tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan kurangnya penerapan teknologi pembelajaran, sehingga identifikasi masalah terbatas pada penggunaan word wall education. . Selidiki permainan dan motivasi belajar dengan melakukan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan pengaruh penggunaan permainan edukasi berbasis kata dinding dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa tingkat VI A di SDN Bojonggenteng tahun pelajaran 2023/2024. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah Kuesioner Penggunaan media pembelajaran Berbasis Word Wall (berisi 7 indikator) dan Kuesioner Motivasi Belajar (berisi 5 indikator). Indikator penggunaan permainan edukasi berbasis wordwall yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada sintesa teori, yaitu: (1) penggunaan media mengikuti prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat merangsang minat siswa, (3) Mudah digunakan oleh siswa, (4) mengembangkan rasa senang dalam mencoba belajar melalui permainan dinding kata, (5) mengembangkan kemampuan memori siswa, (6) mengembangkan kreativitas siswa, dan (7) mempelajari keterampilan literasi secara konsisten dalam matematika (Angka, Bahasa dan Data). Sedangkan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada sintesis teoritis, yaitu: (1) kesadaran belajar yang tidak dipaksakan, (2) perlunya mencapai tujuan belajar, (3) semangat belajar), (4) sikap belajar Jangan mudah menyerah, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Online (Quizizz, Sway, dan Wordwall) pada Kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Wonopeti” (Agus Mujahidin dkk., 2021). Penelitian ini mengarah pada penggunaan media wordwall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Demikian pula, peneliti telah melakukan penelitian yang menunjukkan dampak penggunaan permainan edukasi berbasis dinding kata terhadap motivasi belajar.

Temuan penelitian ini didukung oleh temuan penelitian “Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah” oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022). Penelitian ini menghasilkan perubahan sikap siswa setelah menggunakan media permainan edukasi word wall dalam pembelajarannya. Demikian pula penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi berbasis dinding kata merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan permainan edukasi berbasis kata dinding ditemukan memberikan dampak terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika. Hal ini didukung dengan temuan penelitian dimana peneliti meminta 31 responden untuk menanggapi pernyataan peneliti. Setelah memperoleh hasil tersebut, peneliti menghitung rata-rata dan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah penggunaan permainan edukasi berbasis dinding kata dalam pembelajaran matematika pada penelitian ini memberikan dampak terhadap motivasi belajar. Dapat disimpulkan nilai thitung ( $11,796 > t_{tabel} (2,045)$ ). Hasil tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti penggunaan permainan edukasi berbasis dinding kata (X) dalam pembelajaran matematika memberikan dampak terhadap motivasi belajar (Y).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukasi berbasis word wall dalam pembelajaran matematika memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di SDN Bojonggenteng. Penelitian menggunakan metode survei. Data dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner dan dianalisis menggunakan uji parsial (uji t). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran word wall dan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t-hitung yang lebih besar dari nilai t-tabel, serta nilai signifikansi yang lebih kecil dari nilai alpha ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan permainan edukasi word wall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di SDN Bojonggenteng.

## REFRENSI

- Chalkiadaki, A (2018). A Systematic Literature Review of 21st Century Skills and Competencies in Primary Education. *International Journal of Instruction*, 11(3), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1131a>
- Agustina, N., & Susanto, R (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 44–48. <http://e proceeding.undiksha.ac.id/index.php/senapati/article/download/1171/879>
- Andriani, R., & Rasto (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80 <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.

- Hidayat, A., Zuhendri, & Casandra, B (2021). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika di SDN 012 Kp. Panjang Airtiris. *Journal on Education*, 4(1), 1–6. Id, S (2020). *MBERDAYAAN \_ KOMPETENSI \_ PEDAGOGIK \_ BERBASIS \_ KEMAMPUAN \_ REFLEKTIF . pdf*.
- Kurni, D. K., & Susanto, R (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 39–45. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/232/160>
- Syarifudin, A. S (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tjahjono, Susanto, & Yulhendri (2020). The Development of Collaborative Learning in The Frame work of Learning Developmnet HE 4.0. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(4), 298–305. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i4.95>
- Lestari, R. D (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A (2020). Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi. *Jurnal ABDI PAUD*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Susanto, R (2021). Pemetaan kompetensi pedagogik dalam keterkaitan dimensi pengetahuan pedagogik dan profil karakteristik awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(1), 155–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/020211167>
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Susanto, R., & Rozali, Y. A (2022). Analisis kompetensi dan peran coach akademik terhadap kemampuan guru dalam menerapkan strategi pengembangan kompetensi pedagogik. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/169300>
- Susanto, R., Rozali, Y. A., & Agustina, N (2020). Pedagogic Competence Development Model: Pedagogic Knowledge and Reflective Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 422(Icope 2019), 19–23. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.082>