

PENGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SMP NEGERI 1 LEBAKWANGI

Rifal Nurfarizki¹, Asep Mahpudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: 211223026@mhs.upmk.ac.id

Article History

Received: 08-06-2025

Revision: 20-06-2025

Accepted: 24-06-2025

Published: 04-07-2025

Abstract. This study aims to describe the research plan on improving students' learning motivation in Science subjects using Wordwall learning media. This study was conducted using the Quasi Experiment method and using the Nonequivalent Control Group Design. This study was located at SMP Negeri 1 Lebakwangi and involved two classes as research samples, namely class VII D with 34 students and class VII E with 34 students. The data collection technique in this study was using a questionnaire. The results of this study were that the average learning motivation of students in the class using Wordwall media (62.32) was higher than the class without Wordwall (38.88). This difference of 23.44 points was statistically significant ($p = 0.000$), which indicated that the use of Wordwall was effective in improving students' learning motivation in Science subjects at SMP Negeri 1 Lebakwangi, based on the results of the Independent Samples T-Test.

Keywords: Motivation, Media, Wordwall

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang rencana penelitian terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Quasi Experiment* dan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 1 Lebakwangi dan melibatkan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VII D dengan jumlah siswa 34 orang dan kelas VII E dengan jumlah siswa 34 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan Angket (kuisisioner). Hasil dari penelitian ini yaitu rata-rata motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media *Wordwall* (62.32) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa *Wordwall* (38.88). Perbedaan sebesar 23.44 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi, berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test.

Kata Kunci: Motivasi, Media, *Wordwall*

How to Cite: Nurfarizki, R & Mahpudin, A. (2025). Penggunaan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP Negeri 1 Lebakwangi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 4983-4992. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3376>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat tidak dapat di pisahkan dari kehidupan manusia. Tanpa pendidikan yang baik maka masa depan pembangunan suatu negara tidak akan terwujud. Maju atau tidaknya suatu negara bisa dilihat dan diukur dari aspek pendidikan (Nugraha, 2022). Tentu saja dalam konteks kemajuan pendidikan juga tidak terlepas dari perkembangan

teknologi di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Tetapi dibalik berkembangnya pendidikan tentu saja sebagai tenaga pendidik dan peserta didik harus mengikuti alur atau pola pendidikan yang efektif untuk pembelajaran. Jika tidak mengikuti alurnya, mungkin dampak yang signifikan adalah kurangnya pemahaman siswa dalam sebuah materi dan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Pengalaman belajar merupakan serangkaian proses serta peristiwa yang dirasakan oleh setiap orang khususnya siswa dalam ruang lingkup tertentu (ruang kelas) sesuai dengan metode ataupun strategi pembelajaran yang diberikan oleh setiap guru (Gelar Pascawindra, Asep Mahpudin, 2024). Kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran ini menjadi faktor penghambat motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Simon Chan dan Stephen kejenuhan akan menurunkan prestasi dan keberhasilan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena itu sangat penting managerial pendidik agar motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik (stephan, 2021).

Dengan banyaknya perubahan dalam cara belajar mengajar, hal ini tentu menimbulkan tantangan yang harus dihadapi oleh siswa, tenaga pendidik atau guru, serta orang tua. Situasi ini membawa dampak tersendiri, di mana banyak siswa mengalami kejenuhan dan efek negatif lainnya yang mempengaruhi semangat belajar dan kualitas hasil belajar mereka. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan salah satu dasar ilmu yang perlu dipahami oleh siswa.

Kendala ini semakin nyata ketika metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu menarik perhatian siswa atau tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam dan aplikasi praktis, sering kali dirasa sulit dan membosankan oleh peserta didik jika tidak disampaikan dengan cara yang menarik. Situasi ini akan lebih buruk dengan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa kehilangan motivasi untuk belajar dan kesulitan dalam memahami materi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata bahkan kehidupan sehari-hari (Nahdi, 2020). Dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam, tidak hanya menekankan pada hasil yang di peroleh atau di dapatkan oleh siswa tetap siswa harus dapat berorientasi pada proses yang dapat di ketahui pada saat aktivitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Sari & Yarza, 2021). Oleh karena itu ini menjadi salah satu tantangan untuk tenaga pendidik atau guru untuk selalu berinovasi dalam proses penyampaian materi kepada siswa.

Media pembelajaran yang digunakan pada saat ini masih cenderung menggunakan media konvensional walaupun media pembelajaran modern atau berbasis teknologi sudah mulai banyak digunakan. Salah satu media yang mulai sering digunakan yaitu power point, yang digunakan sebagai media presentasi atau sebagai penunjang bahan ajar dalam penyampain materi kepada peserta didik. Pemilihan media yang tepat bisa menunjang persentase keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan semangat dan hasil belajar saat proses pembelajaran (Abi & budi, 2022). Tentu hal ini sejalan dengan perkataan guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Negeri 1 Lebakwangi pada saat saya melakukan observasi, beliau mengatakan “Siswa lebih senang dan antusias ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media yang menggunakan teknologi dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan media konvensional atau hanya dengan penjelasan dari saya.” oleh karena itu dibutuhkan media yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Saya melakukan sedikit percobaan media media *e-learning* yang di rekomendasikan oleh google dan platform tiktok. Saya menemukan media yang paling menarik diantara yang lain, yaitu Media *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* memiliki keunikan keunikan tersendiri sebagai media instrument penilaian. Bisa dalam bentuk kuis ataupun dalam bentuk mencocokkan jawaban.

Berdasarkan hasil observasi saya di SMP Negeri 1 Lebakwangi bersama guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada saat proses pembelajaran mata pelajaran IPA itu dihadapkan dengan beberapa hambatan seperti siswa kurang bersemangat saat masuk jam Pelajaran, dan sedikit susah dalam menerima materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kuantitatif, yang bertujuan untuk mengolah dan menganalisis data dalam bentuk numerik secara sistematis. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada pandangan positivisme, yang mengutamakan pengukuran dan objektivitas dalam memahami suatu fenomena. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang sudah ditentukan sebelumnya. Data dikumpulkan menggunakan alat atau instrumen penelitian yang dirancang untuk menghasilkan data yang valid dan dapat dipercaya. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik statistik untuk memahami pola, hubungan antar variabel, dan menguji hipotesis yang sudah dirumuskan. Sedangkan metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experiment control design*, karena melibatkan dua kelas yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok 1 (eksperimen) dan kelompok 2 (kontrol) yang dimaksud dengan kelas eksperimen adalah kelompok subjek penelitian yang menerima perlakuan atau intervensi dari peneliti sedangkan kelas kontrol adalah yang tidak diberi perlakuan oleh peneliti. Sampel pada penelitian ini diambil 20% dari populasi dengan menggunakan teknik slovin 20% dengan ketentuan populasi harus lebih besar dari 100. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan dan kelas VII E sebagai kelas kontrol yang terdiri dari sebanyak 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan kuisisioner. Uji instrument dalam penelitian ini menggunakan uji validitas data, dan uji reliabilitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas yang digunakan untuk menguji apakah data yang di dapat berdistribusi normal, uji homogenitas yang digunakan untuk menguji suatu data yang di dapat apakah data tersebut tidak adanya keseragaman data, dan uji hipotesis yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan mengenai parameter suatu sampel.

HASIL

Hasil Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana ketepatan alat mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner, untuk suatu kuesioner dapat dikatakan valid jika suatu pernyataan atau item pada kuesioner mampu mengungkapkan suatu yang akan diukur teradap kuesioner tersebut. Dengan uji validitas dihitung dengan membandingkan nilai rhitung dengan nilai rtabel, Jika r hitung $>$ dari r tabel maka indikator dari variabel penelitian tersebut dapat dikatakan valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Kuisisioner

No.	P	r Hitung	r Tabel	Ket.
1.	p1	0,778	0,3388	Valid
2.	p2	0,801	0,3388	Valid
3.	p3	0,844	0,3388	Valid
4.	p4	0,781	0,3388	Valid
5.	p5	0,739	0,3388	Valid
6.	p6	0,802	0,3388	Valid
7.	p7	0,824	0,3388	Valid
8.	p8	0,81	0,3388	Valid
9.	p9	0,5	0,3388	Valid
10.	p10	0,761	0,3388	Valid

11.	p11	0,4476	0,3388	Valid
12.	p12	0,568	0,3388	Valid
13.	p13	0,599	0,3388	Valid
14.	p14	0,52	0,3388	Valid
15.	p15	0,632	0,3388	Valid
16.	p	1	0,3388	Valid

Setelah dilakukan uji validasi mendapatkan hasil berupa pernyataan angket dinyatakan semua valid dengan nilai r hitung $> 0,3388$ (r tabel). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa angket motivasi yang akan di isi oleh siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sudah dapat digunakan.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan nilai hitung *cronbach's alpha* (α), jika nilai hasil hitung *cronbach's alpha* (α) $> 0,6$ maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan variabel.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0.925	15

Cronbach's alpha (α) dari data tersebut menunjukkan 0,925 dimana $0,925 > 0,6$, maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan reliabel.

Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data penelitian berdistribusi normal merupakan syarat dalam statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI Eksperimen	.149	34	.053	.940	34	.061
Kontrol	.133	34	.135	.946	34	.092

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada angket motivasi yang diberikan kepada siswa kelas VII-D (Eksperimen) dan kelas VII-E (Kontrol) keduanya memiliki nilai sig 0,053 untuk kelompok 1 (Eksperimen) dan nilai sig 0,135 untuk kelompok 2 (Kontrol). Maka dapat di simpulkan bahwa nilai Sig 0,053 > 0,05 dan nilai sig 0,135 > 0,05 di nyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitaas data adalah uji persayaratan untuk melakukan analisis tentang layak atau tidaknya sebuah data untuk di analisis dengan menggunakan uji statistik tertentu.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.001	1	66	0.975
	Based on Median	.012	1	66	0.913
	Based on Median and with adjusted df	.012	1	65.894	0.913
	Based on trimmed mean	.000	1	66	0.991

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai $p = 0,975$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada pernyataan angket tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,975 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial (t-test) paried samples test yang bertujuan untuk menguji sampel yang berpasangan (Pasangan Pretest dan Posttest) dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif (H1) diterima apabila nilai t hitung > nilai t tabel. Seandainya, H1 ditolak apabila nilai t hitung < nilai t tabel. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai t hitung lebih besar satu sama dengan t tabel pada taraf signifikan 0,05. Hasil uji (t-test) data pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Statistik kelompok

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	Eksperimen	34	62.32	4.734	.812
	Kontrol	34	38.88	4.728	.811

Berdasarkan data statistik, rata-rata motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media Wordwall (62.32) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Wordwall (38.88). Perbedaan sebesar 23.44 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.

Tabel 6. *Independent sampel test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	.001	.975	20.431	66	0.000	23.441	1.147	21.150	25.732
Equal variances not assumed			20.431	66.000	0.000	23.441	1.147	21.150	25.732

Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Wordwall dan yang tidak. Penggunaan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.

DISKUSI

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Lebakwangi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini di perkuat dengan beberapa penelitian terdahulu seperti (1) Penerapan QuGame (Quis dan Game Edukasi) interaktif pada pembelajaran IPA-Fisika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan Wordwall, (2) Penerapan media Wordwall kuis untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Islam Khalifah Annizam Palembang, dan (3) pengaruh media Wordwall game Quiz terhadap minat belajar siswa

Sampel yang diambil yaitu kelas VII-D sebagai kelas eksperimen yang dilakukan tindakan pada saat proses pembelajaran menggunakan media interaktif *wordwall* dan kelas VII-E sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional atau dengan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket motivasi. Dan Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tahap pertama pada penelitian ini yaitu melakukan uji validasi soal atau pernyataan pada kuesioner yang akan digunakan untuk mengukur Tingkat motivasi siswa dalam belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada uji validasi mendapatkan hasil berupa pernyataan angket dinyatakan semua valid dengan nilai r hitung $> 0,3388$ (r tabel). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa angket motivasi yang akan di isi oleh siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sudah dapat digunakan. Setelah uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitas, dimana Uji reliabilitas digunakan sebagai alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan nilai hitung *cronbach's alpha* (α), *cronbach's alpha* (α) dari data tersebut menunjukkan 0,925 dimana $0,925 > 0,6$, maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan variabel.

Setelah itu dilakukan nya uji validitas dan reliabilitas kemudian penelitian ini dapat dilanjutkan dengan Tindakan sesuai dengan dengan perencanaan 3 pertemuan di setiap kelas, dan sampai dengan pengisian angket motivasi pada kelas eksperimen yang menggunakan Tindakan media interaktif *wordwall* dan pada kelas kontrol dengan Tindakan menggunakan media konvensional. Setelah mendapatkan data dari angket yang sudah di isi oleh semua siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudia data tersebut diolah dengan beberapa tahapan pengujian yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis (T-Test).

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Setelah melakukan penghitungan uji normalitas data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada angket motivasi yang diberikan kepada siswa kelas VII-D (Eksperimen) dan kelas VII-E (Kontrol) keduanya memiliki nilai sig 0,053 untuk kelompok 1 (Eksperimen) dan nilai sig 0,135 untuk kelompok 2 (Kontrol). Maka dapat di simpulkan bahwa nilai Sig $0,053 > 0,05$ dan nilai sig $0,135 > 0,05$ di nyatakan berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal kemudian dilakukan uji homogenitas dengan kriteria jika nilai signifikasi $p > 0,05$ maka data dinyatakan variansi populasi adalah sama (homogen). Namun jika nilai signifikasi $p < 0,05$ maka data dinyatakan variansi populasi adalah tidak sama (tidak homogen). Dan setelah dilakukan uji homogenitas diperoleh nilai $p = 0,975$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal pretest tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,6975 > 0,05$.

Langkah terakhir untuk mengetahui apakah media *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa atau justru tidak dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu dengan melakukan uji hipotesis (T-Test). Dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif (H1)

diterima apabila nilai t hitung $>$ nilai t tabel. Sebaliknya, H_1 ditolak apabila nilai t hitung $<$ nilai t tabel. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai t hitung lebih besar satu sama dengan t tabel pada taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Wordwall dan yang tidak. Penggunaan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas. Motivasi belajar siswa perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dari guru. Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tentu saja *wordwall* ini menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap belajar. Nilai peningkatannya juga begitu signifikan disbanding dengan yang hanya menggunakan media konvensional. Berdasarkan data statistik, rata-rata motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media Wordwall (62.32) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Wordwall (38.88). Perbedaan sebesar 23.44 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lebakwangi tentang penerapan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Setelah dilakukan pengujian data diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media Wordwall (62.32) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Wordwall (38.88). Perbedaan sebesar 23.44 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.
- Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Wordwall dan yang tidak. Penggunaan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Lebakwangi.

REKOMENDASI

Setelah dilakukannya penelitian ilmiah terkait peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *wordwall* yang dilaksanakan di kelas SMP Negeri 1 lebakwangi. Tentu saja peneliti mempunyai saran dan harapan yaitu sebagai berikut.

- Diharapkan kepada guru untuk menggunakan media interaktif *wordwall* dalam setiap proses pembelajaran pada mata Pelajaran apapun, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara menyenangkan.
- Sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas berupa akses internet dan pengkat digital yang memadai agar guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.
- Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan selalu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif karena terbukti meningkatkan semangat belajar.
- Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk peneliti selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas, seperti menganalisis pengaruh *wordwall* terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis atau pada mata pelajaran lain.

REFERENSI

- Abi, M. I., & Budi, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon. *Jurnal It*, 84-91. Retrieved From <https://doi.org/10.26740/It-Edu.V7i3.50070>
- Arnandari, Siregar, & Fitriawan. (2022). Jurnal Pendidikan Matematika. *Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar*, 345-356. Doi: <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14623>
- Gelar Pascawindra, Asep Mahpudin. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Antara Quizizz dan Baambozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Tik Kelas Ix Smp Negeri 1 Ciwaru. *Ict Learning*, 2.
- Nahdi. (2020). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9-16. Retrieved From <https://core.ac.uk/download/pdf/228882831.pdf>
- Nugraha. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila "Kompas" Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 214-223.
- Stephan, S. C. (2021). Jurnal Pendidikan. *Dampak Kejenuhan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*, 35-44.