

Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Alifiya Salsabila^{a,1*}, Dadang Mulyana^{a,2}, Cahyono^{a,3}

^a Universitas Pasundan, Indonesia

¹ alifiyaslsbl@gmail.com *

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 9 Oktober 2023;
Revised: 20 Oktober 2023;
Accepted: 23 Oktober 2023.

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran;
Wordwall;
Motivasi Belajar;
Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan.

Keywords:

Learning Media;
Wordwall;
Learning Motivation;
*Pancasila and Civic
Education*.

ABSTRAK

Media pembelajaran mengalami banyak perubahan seiring berkembangnya zaman. Salah satunya adalah *Wordwall*, sebuah media pembelajaran yang memasukkan berbagai game untuk menilai pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui apakah mempergunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan eksperimen quasi experimental atau eksperimen semu. Peneliti menggunakan sampling purposive. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan angket, kuesioner, wawancara, dan hasil pre- dan post-test. Sampelnya terdiri dari peserta didik VIII C dan VIII D. Peneliti memproses data yang dianalisis. Hasil uji analisis tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan respon yang sangat baik terhadap motivasi belajar ketika menggunakan media *wordwall*. Hasil ini sejalan dengan hasil uji hipotesis, yang menunjukkan bahwa nilai t hitung 7,847 lebih besar dari 2,042, dan dengan nilai R persegi 67,2%, yang berarti bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

ABSTRACT

The Influence of Wordwall Media on Students' Learning Motivation in the Subject of Pancasila and Civic Education. Educational media have undergone significant transformations in line with the evolution of time. One such innovation is Wordwall, an instructional tool that incorporates various games to assess online learning. This research aims to investigate whether the utilization of Wordwall as a learning medium enhances students' motivation to learn about Civic Education. The study adopts a quantitative approach and employs a quasi-experimental design. Purposive sampling is employed for participant selection. Data collection involves questionnaires, interviews, as well as pre- and post-tests. The sample consists of students from classes VIII C and VIII D. The collected data is processed and analyzed. The analysis results reveal that students exhibit a highly positive response to learning motivation when utilizing the Wordwall media. These findings align with the hypothesis test results, wherein the calculated t-value of 7.847 surpasses the critical value of 2.042. Additionally, the R-squared value of 67.2% indicates that Wordwall media significantly influences students' learning motivation in the subject of Pancasila and Civic Education.

Copyright © 2023 (Alifiya Salsabila, dkk). All Right Reserved

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



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Tujuan utama pendidikan adalah mencerdaskan generasi muda penerus bangsa. Tujuan ini harus dicapai melewati proses pengajaran. Pada dasarnya, belajar mengajar merupakan cara untuk komunikasi, yang berarti menggunakan media atau saluran tertentu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Peran media sangat penting untuk mencapai tujuan dan kemampuan pembelajaran dengan lebih baik dalam setiap bentuk komunikasi pembelajaran (Rohani, 2019).

Tujuan pendidikan, bahan atau materi pelajaran, metode dan media, evaluasi, siswa, dan pendidik adalah semua komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran sangat penting, karena mereka memastikan bahwa media digunakan dengan benar selama proses belajar (Rudi Susilana & Cepi Riyana). Media/alat pendidikan ialah komponen penting dari pendidikan di sekolah. Media pun berperan dengan penting dan strategis untuk tercapainya efektivitas dari tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ialah alat peraga yang dapat menjadi alat bantuan bagi pendidik agar dapat mengutarakan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik juga menambahkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media membuat peserta didik akan kian menambah motivasi pada belajar. Mereka didorong untuk menulis, berbicara, dan membayangkan lebih banyak rangsangan (Tafonao, 2018). Akibatnya, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menciptakan hubungan saling bergantung antara pendidik dan peserta didik dengan meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Media adalah elemen pedagogik yang berperan sentral untuk mengutarakan pengetahuan pada peserta didik. Dengan media pembelajaran, pendidik memiliki alat bantu untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan, proses pembelajaran akan berjalan dengan tingkat efektivitas yang tinggi. Media pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa nyaman selama kegiatan pembelajaran.

Wordwall adalah alat belajar yang dipergunakan oleh salah satunya. Penggunaan media *wordwall* ini dapat dijadikan sumber belajar, media ajar dan juga media penilaian atau evaluasi pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik (Pradani, 2022). Pada aplikasinya ini memuat visualisasi, suara, animasi dan permainan melibatkan interaksi yang mungkin bisa menarik perhatiannya. (Lestari, 2021). Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan *wordwall* untuk mengalihkan perhatian dari pelajaran. Didalamnya terdapat berbagai jenis template yang tersedia dan dapat digunakan. Media ini melibatkan interaksi yang mudah digunakan yang dapat menumbuhkan minat dan keinginan untuk belajar. Pendidik bisa memanfaatkan opsi lain sebagai cara untuk mengemas materi yang akan disajikan (Gultom, 2023).

Berbagai macam aspek yang dapat menumbuhkan minat juga keinginan belajar peserta didik ialah suatu hal penting dan krusial pada proses belajar. Ada perbedaan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik berdasarkan jenisnya (Emda, 2018). Motivasi yang berasal dari dalam (motivasi intrinsik) dan dari luar (motivasi ekstrinsik), adalah energi atau kekuatan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Seberapa kuat motivasi seseorang akan sangat memengaruhi perilaku mereka dalam berbagai aspek kehidupan mereka, seperti belajar, bekerja, dan lainnya. Motivasi yang menggerakkan pada setiap individu berasal dari kebutuhan atau keharusan untuk melakukan sesuatu. (Sardiman, 2014; Ristantomo, 2022). Banyak faktor seseorang dapat termotivasi. Motivasi atau dorongan itu sendiri dapat berasal dari luar ataupun dari dalam diri sendiri. Seseorang akan terdorong bila ingin menggapai tujuan yang akan dicapainya maka dari itu seseorang akan termotivasi dan melakukan berbagai cara agar tujuannya tercapai.

Masih banyak yang harus diketahui bahwa Pembelajaran di kelas harus dilaksanakan dengan cara yang terorganisir dan tersusun dengan baik. Hal ini bertujuan agar komponen didalamnya seperti pendidik, peserta didik serta tujuan pembelajaran agar bisa disampaikan oleh peserta didik dapat dipahami secara maksimal oleh peserta didik (Sakdah Siti Maya et al., 2022) Banyak cara agar proses kegiatan belajar di dalam kelas memiliki suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal tersebut

bermaksud agar materi yang disampaikan peserta didik dipahami dengan baik. Maka dari itu pendidik harus memastikan bahwa untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat suasana kelas yang tidak monoton, pendidik perlu merancang strategi dalam pembelajaran baik dengan menggunakan media ataupun media ajar yang relevan dengan materi pelajaran yang hendak disampaikan oleh pendidik. Pada dunia pendidikan diyakini bahwa adanya media sebagai sarana penyedia materi atau materi pendidikan dapat membantu aktivitas instruksional yang dimaksudkan untuk melaksanakan tujuan belajar ditetapkan oleh satuan pendidikan (Bahriah et al., 2017; Wadu, 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arimbawa (2021) dalam hal motivasi siswa untuk belajar biologi, ada banyak hal yang dapat menyebabkan kesulitan. Salah satu contohnya adalah proses pembelajaran yang tidak efektif. Selama proses pembelajaran, pendidik lebih cenderung berbicara dan tidak memberi peserta didik kesempatan untuk tumbuh bertumbuh pada kemampuannya. Akibatnya, siswa menjadi bosan dan tidak memiliki motivasi. Sama halnya pada mata pelajaran PPKn, pendidik dapat memanfaatkan teknologi seperti halnya dalam media pembelajaran. Pada pembelajaran PPKn, pendidik cenderung memaparkan materi dengan metode ceramah berbantuan dengan media visual atau powerpoint. Akibatnya peserta didik cenderung menjadi malas, lesu dan lelah yang pada akhirnya tidak memiliki keinginan untuk mengikuti pelajaran PPKn (Alfansyur & Mariyani, 2019; Nihayah, 2022). Pemanfaatan teknologi media ajar ini dapat menarik perhatian peserta didik. Bila penggunaan media pembelajaran dirancang dengan menarik hingga bisa menambah keinginan peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan observasi awal dengan beberapa peserta didik di SMP Negeri 1 Lembang khususnya kelas delapan menjawab pertanyaan mengenai penggunaan media pelajaran dalam kelas bahwa dalam mata pelajaran PPKn pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dengan mempergunakan media berbasis buku baaan pada kegiatan belajar di kelas. Dan untuk media evaluasi yang digunakan yaitu menggunakan kertas sebagai media evaluasi. Hal tersebut banyak membuat peserta didik bosan dan malas untuk belajar dan juga mengerjakan soal. Peserta didik juga merasa dalam mengerjakan soal atau kuis peserta didik akan lebih bersemangat bila tidak hanya menggunakan kertas saja namun juga dapat diselingi dengan game atau yang lainnya.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan dan juga kendala yang terjadi di latar belakang ini, peneliti merasa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan juga game dalam evaluasi pembelajaran di dalam kelas perlu untuk ditingkatkan sebab hal ini berpengaruh pada keinginan peserta didik untuk belajar PPKn.

Metode

Pada penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif. Dengan desain penelitian eksperimen semu dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Jenis metode yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah penggunaan angket/kuesioner juga wawancara didukung oleh *pretest* dan *posttest* yang dibagikan kepada responden dengan populasi sebanyak 71 peserta didik. Dengan sampel penelitian sebanyak 35 peserta didik di kelas VIII C dan 36 peserta didik di kelas VIII D dan juga satu orang pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pada penelitian ini menggunakan sampel dengan cara *purposive sampling*.

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan pada rumusan masalah mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, hasil pernyataan no 9 yang menyatakan bahwa “Saya lebih bersemangat mengerjakan tugas PPKn dengan menggunakan media *wordwall*.” Peserta didik memilih 25% Sangat Setuju, 53% Setuju, 22% ragu-ragu dan 0% Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

Tabel 1. Hasil Jawaban Responden Pernyataan Kesembilan

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Saya lebih bersemangat mengerjakan tugas PPKn dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	1.	Sangat Setuju	8	25%
	2.	Setuju	17	53%
	3.	Ragu-ragu	7	22%
	4.	Tidak Setuju	0	0%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		Jumlah	32	100%

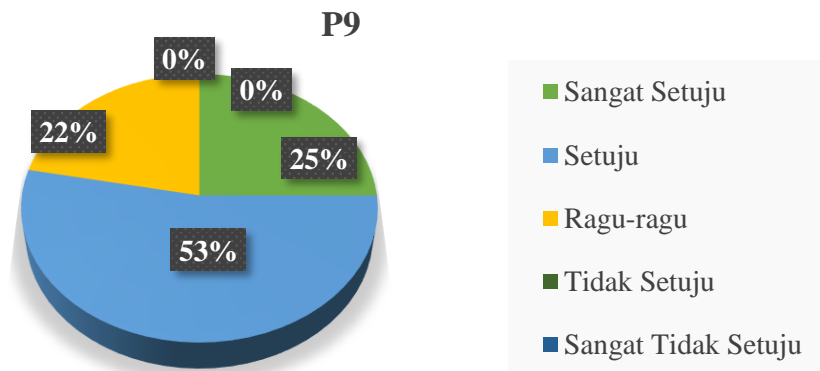


Diagram 1. Hasil Jawaban Pernyataan Kesembilan

Pada pernyataan no.15 “Pembelajaran menggunakan media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar saya.” Peserta didik banyak memilih 19% peserta didik menjawab sangat setuju, 44% peserta didik menjawab setuju, 34% menjawab ragu-ragu, 3% peserta didik menjawab tidak setuju dan 0% peserta didik menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 2. Hasil Jawaban Responden Pernyataan Kelima belas

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Pembelajaran menggunakan media <i>wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	1.	Sangat Setuju	6	19%
	2.	Setuju	14	44%
	3.	Ragu-ragu	11	34%
	4.	Tidak Setuju	1	3%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		Jumlah	32	100%

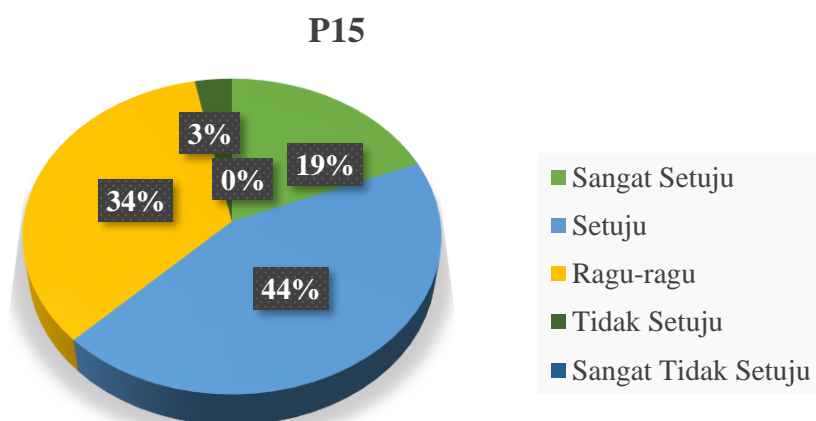


Diagram 2. Hasil Jawaban Pernyataan Kelima belas

Lalu pernyataan nomor 7 “Pembelajaran menggunakan media *wordwall* lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional (LKPD).” Dengan jawaban peserta didik yaitu 28% menjawab sangat setuju, 47% menjawab setuju, 22% ragu-ragu, 3% menjawab tidak setuju dan 0% menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 3. Hasil Jawaban Responden Pernyataan Ketujuh

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Pembelajaran menggunakan media <i>wordwall</i> lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional (LKPD).	1.	Sangat Setuju	9	28%
	2.	Setuju	15	47%
	3.	Ragu-ragu	7	22%
	4.	Tidak Setuju	1	3%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		Jumlah	32	100%

P7

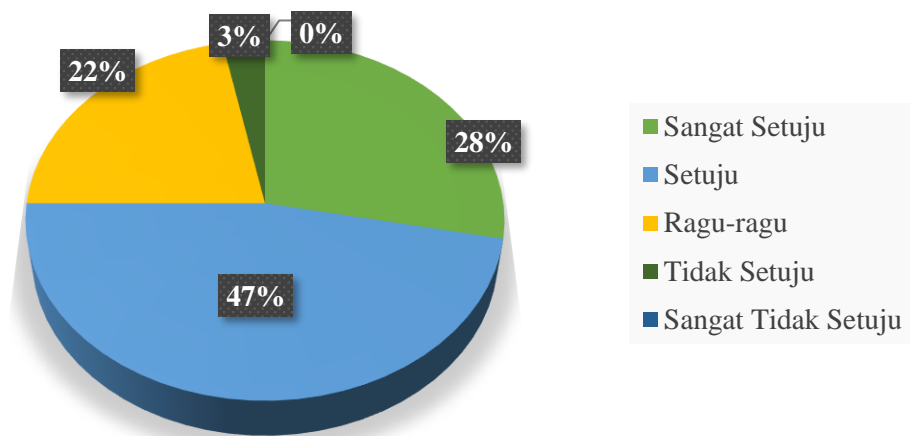


Diagram 3. Hasil Jawaban Pernyataan Ketujuh

Lalu selanjutnya rumusan masalah terakhir mengenai sejauh mana efektifitas belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Berdasarkan pernyataan nomor pernyataan nomor 14 “Saya merasa penggunaan media *wordwall* lebih efektif untuk mengerjakan soal/kuis dibanding dengan media konvensional.” Dengan jawaban peserta didik yaitu 25% menjawab sangat setuju, 47% menjawab setuju, 25% ragu-ragu, 3% menjawab tidak setuju dan 0% menjawab sangat tidak setuju.

Tabel 4. Hasil Jawaban Responden Pernyataan Keempatbelas

Pernyataan	No.	Jawaban	F	Persen
Saya merasa penggunaan media <i>wordwall</i> lebih efektif untuk mengerjakan soal/kuis dibanding dengan media konvensional.	1.	Sangat Setuju	8	25%
	2.	Setuju	15	47%
	3.	Ragu-ragu	8	25%
	4.	Tidak Setuju	1	3%
	5.	Sangat Tidak Setuju	0	0%
		Jumlah	32	100%

P14

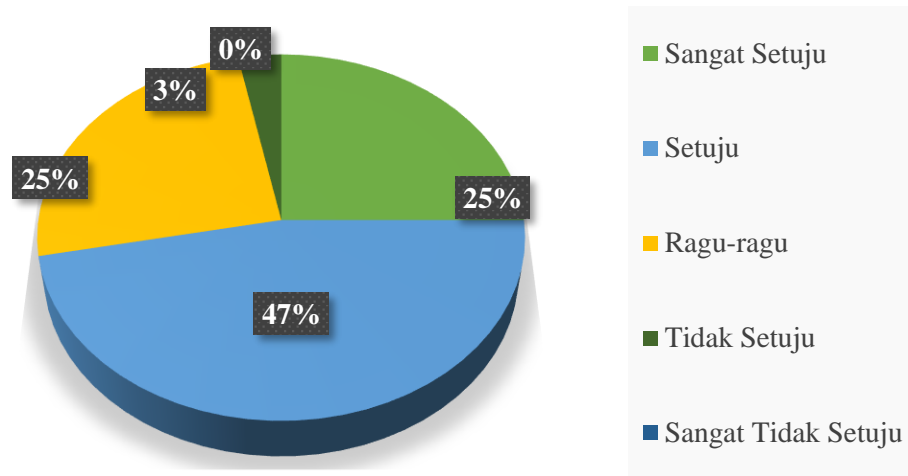


Diagram 4. Hasil Jawaban Pernyataan Keempatbelas

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pemusatan dan penyebaran data	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Keles Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Terendah	40	30	70	50
Nilai Tertinggi	90	90	100	100
Modus	70	70	90	80
Rata-Rata	70,3	68	87,8	75

Tingkat kesadaran peserta didik didasarkan pada kesadaran akan tujuan pembelajaran dan kebutuhan untuk mendorong tingkah laku dan perbuatan (Hamalik, 2009). Sebagai seorang pendidik dalam kegiatan belajar yang dilakukan harus mempunyai kecakapan dalam penggunaan media pembelajaran agar materi dan juga penilaian yang dilakukan sesuai. Penggunaan media pembelajaran harus dipertimbangkan agar dapat disesuaikan dengan arah belajar yang hendak dicapai.

Terdapat tiga karakteristik media yang menunjukkan mengapa media digunakan di dalam kelas, berbagai prinsip yang harus diikuti pendidik ketika memilih dan menggunakan media pengajaran, salah satunya prinsip dalam menggunakan media, yaitu (1) Tidak semua media sesuai dipergunakan pada setiap tujuan, beberapa media sesuai dipergunakan pada tujuan pembelajaran tertentu, sedangkan yang lain tidak. (2) Media merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Hal tersebut berarti tidak pula berfungsi sebagai alat pengajaran bagi pendidik, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. (3) Ketika pendidik memilih media apa pun, tujuan utamanya adalah untuk membuat belajar lebih mudah bagi peserta didik. (4) Perbedaan media yang digunakan pada proses belajar mengajar bukan hanya untuk mengisi waktu atau hiburan, tetapi memiliki fokus utama yang terintegrasi dalam kehiatan belajar sepanjang itu berlangsung. (5) Media dalam belajar harus dipilih secara objektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), bukan berdasarkan pada kepuasan satu individu saja. (6) Menggunakan media lebih dari satu dalam satu waktu akan membuat bingung peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran memang saat ini sangat diperlukan dan pendidik dituntut untuk menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran perlu diselaraskan dengan bahan ajar dan

media pembelajaran harus disesuaikan dengan apa yang disampaikan pendidik. Maka dari itu media pembelajaran akan dikatakan efektif bila penggunaan media oleh pendidik sesuai atau memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Media pembelajaran adalah semua hal yang berkaitan dengan sarana, ruang lingkup dan semua yang dipergunakan agar meningkatkan pengetahuan, merubah sikap, dan menumbuhkan kepandaian setiap individu yang menggunakannya (Sanjaya, 2016). Pada penelitian ini memanfaatkan media *wordwall* dalam pembelajaran pada peserta didik SMP Negeri 1 Lembang. Memanfaatkan alat pembelajaran Kahoot membutuhkan fasilitas. Ketersediaan jaringan internet yang kuat, handphone, dan LCD adalah fasilitas yang dimaksud di sini.

Wordwall ialah media melibatkan interaksi yang mudah digunakan agar bisa mengembangkann minat juga keinginan untuk belajar. Saat ini, konten bisa dijadikan alat yang memiliki nilai manfaat pada pembelajaran jarak jauh. Bukan hanya mudah dan murah untuk digunakan, *wordwall* pun memiliki banyak opsi untuk penyajian bahan ajar dan pertanyaan. Pendidik bisa memanfaatkan opsi lain sebagai cara untuk mengemas materi yang akan disajikan. Melalui media yang menghibur dan beragam, akan menjadi pendorong peserta didik agar lebih aktif juga membuat mereka kian termotivasi untuk belajar (Pradani, 2022).

Media pembelajaran *wordwall* merupakan media ajar berbasis teknologi digital. *Wordwall* sering dimanfaatkan oleh pendidik selama proses belajar jarak jauh berlangsung. Namun *wordwall* pun dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka. Media *wordwall* memiliki banyak variasi games di dalamnya, pendidik dapat menentukan media yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dimungkinkan untuk menggunakan media berbasis teknologi dalam bidang pembelajaran PPKn karena kajian PPKn berfokus pada hal-hal sosial yang ada pada masyarakat. Untuk menjadi menarik, kajian PPKn harus dikemas dengan cara yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar.

Menurut Fathurrahman et al., (2019) Efektivitas pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila proses pembelajaran mencapai tujuan pendidikan dan mencapai prestasi optimal peserta didik. Menurut Arsyad, (2017) Mempergunakan alat peraga dalam proses belajar bisa memiliki efek positif terhadap peserta didik, termasuk meningkatkan keinginan dan minat mereka, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan bahkan memiliki efek psikologis. Penggunaan alat peraga dalam belajar dapat berguna membantu proseskegiatan belajar dan penyampaian pesan dan materi pembelajaran dengan efektif.

Dari beberapa pertanyaan wawancara yang dilakukan pada pendidik di SMP Negeri 1 Lembang bahwa penggunaan teknologi sudah diterapkan dalam pembelajaran namun penggunaannya masih tergolong jarang. Penggunaan media sudah diterapkan dan dipergunakan untuk sumber belajar ataupun evaluasi belajar namun frekuensi penggunaannya masih tidak terlalu sering. Maka *wordwall* adalah salah satu cara baru untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan menarik. Ini juga dapat membantu guru menilai kinerja siswa mereka.

Menurut pendidik di SMP Negeri 1 Lembang menuturkan bahwasannya mata pelajaran PPKn ialah mata pelajaran Sebagian besarnya membahas teori dan cenderung banyak menggunakan text book dalam pembelajaran. Maka dari itu diperlukan banyak perhatian dan focus peserta didik agar peserta didik bisa beradaptasi dengan kegiatan belajar. Dengan menggunakan bantuan dari media *wordwall* hal ini dapat mempermudah pendidik untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran pada peserta didik. Setelah itu, dengan mempergunakan alat peraga *wordwall*, respon peserta didik berbasis permainan berhasil menambahkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran siswa. Selain itu, *wordwall* juga membuat siswa lebih fokus, lebih bekerja sama, dan lebih termotivasi untuk belajar. Hasil uji hipotesis dari penelitian ini membuktikan hal ini.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	8.031	3.963		
	Media Wordwall	.793	.101	.820	7.847

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dalam hasil uji hipotesis diatas nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan koefisien 0,793 dan t-hitung 7,847 dan t-tabel 2,042. Maka dari itu dapat penarikan kesimpulan dapat diambil sebagai berikut: (1) Pada hasil nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,050$ yang dapat disimpulkan bahwa variabel media *wordwall* (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y). (2) Pada hasil nilai t-hitung $7,847 > t$ -tabel 2,042 yang dapat disimpulkan bahwa variabel media *wordwall* (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y). Jadi berdasarkan hasil hipotesis tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena adanya pengaruh signifikan pada variabel X dan variabel Y.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.820^a	.672	.661	1.470

a. Predictors: (Constant), Media Wordwall

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan pada tabel *model summary* tersebut menjelaskan bahwa hubungan antara media *wordwall* dengan motivasi belajar peserta didik dengan korelasi produk momen by pearson didapatkan nilai R hitung sebesar 0,820. Adapun R square bernilai 0-1 memiliki ketentuan bila semakin mendekati angkat 1 maka korelasinya semakin baik. Jika dilihat pada hasil uji ini didapatkan R hitung sebesar 0,820 yang berarti tingkat korelasi dan kekuatan hubungan tergolong kuat.

Media *wordwall* memiliki hubungan yang kuat terhadap motivasi belajar siswa dilihat dari output koefisien determinasi (R square) sebesar 0,672 atau 67,2 persen. Yang berarti media *wordwall* berpengaruh sebesar 67,2 persen terhadap variabel motivasi belajar peserta didik (Y). Sementara sebanyak 32,8 persen motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh variabel tambahan yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Simpulan

Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan juga deskripsi hasil penelitian yang sudah disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* pada peserta didik memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media *wordwall*, ini memiliki dampak yang signifikan. Hal ini terbukti dengan hasil angket yang telah disebar pada peserta didik. Dan juga didukung oleh wawancara dan hasil dari pretest dan posttest yang dilakukan. Dan juga dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu pada nilai t hitung $> t$ tabel ($7,847 > 2,042$) dengan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$.

Dengan hasil tersebut terbukti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. dilihat dari output koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,672 atau 67,2 persen. Yang berarti media *wordwall* berpengaruh sebesar 67,2 persen terhadap variabel motivasi belajar peserta didik (Y). Sementara sebanyak 32,8 persen motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh variabel tambahan yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Referensi

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Asfah Rahm)*. Raja Grafindo Persada.
- Bahriah, E. S., Feronika, T., & Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 132–143. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.07>
- Damanik, Y. (2022). Internalisasi Nilai-nilai Karakter Kebangsaan Melalui Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah. *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 36–42.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fakurulloh, Y. A. (2022). Urgensi Pendidikan Pancasila bagi Peserta Didik dalam Upaya Mengembangkan Generasi Pancasila. *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 60–65.
- Fathurrahman, A., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). the Enhancement of Learning Effectiveness Through the Increase of Pedagogical Competence and Teamwork. *Journal of Educational Management*, 7(2), 843–850.
- Gultom, A. F. (2021). *Makna Perubahan Dalam Identitas Diri: Perspektif Filsafat Eksistensi Soren Kierkegaard dan Relevansinya Bagi Revolusi Mental Warga Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada)*.
- Gultom, Andri, “Pendidik Hebat dan Kesaksian yang Melampauinya,” Researchgate, 2023<https://www.researchgate.net/publication/370398013_Pendidik_Hebat_dan_Kesaksian_yang_Melampauinya>
- Hamalik. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Bumi Aksara.
- Kenedi, G. (2022). Manajemen Stress dan Motivasi Belajar Siswa Pada Era Disrupsi. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 27–34.
- 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*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Liuk, M. D., Sularso, P., & Mustikarini, I. D. (2021). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila untuk Membangun Karakter Kesetiakawanan. *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 20–24.
- Nihayah, S. (2022). Analisis Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pendekatan Problem-Based Learning pada Peserta Didik. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(1), 19–26.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rifki, A. W. (2022). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bojonegoro. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 57–63.

- Ristantomo, R. (2022). Pembentukan Karakter Berdasarkan Pancasila di Sila Ketuhanan Yang Maha Esa. *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 55-59.
- Rudi Susilana, M. S., & Cepi Riyana, M. P. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.
- Sakdah Siti Maya, Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sardiman, M. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Sembiring, N. T. B. (2021). Mempertahankan Keberadaan Pendidikan Pancasila di Era Revolusi Industri 4.0. *Paidea: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(2), 54-60.
- Sukmawati, A. (2022). Pembinaan Karakter Disiplin Berkendara Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dan Budaya Disiplin. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 64-71.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wadu, L. B. (2016). Partisipasi Masyarakat Dalam Pembangunan Berkelanjutan Bidang Kebudayaan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 15(2).