



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 7831 - 7839

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV

Septariawan Prasetya Permana^{1✉}, Kasriman²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: septariawanprasetya@gmail.com¹ Kasriman@Uhamka.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan quasi eksperimen yaitu terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *randomized pre-test post-test group design*. Seluruh siswa kelas IV SDN Pisangan Baru 09 dengan berjumlah 60 peserta didik sebagai populasi. siswa kelas IV A yang berjumlah 30 dan siswa kelas IV B 30 siswa sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan instrumen angket berjumlah 16 pernyataan yang sudah teruji valid dan reliabel. Selanjutnya pada analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*, uji homogenitas menggunakan uji *Levene* dan uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* nilai terdapat pengaruh perbedaan yang terjadi sebelum dilakukan treatment dan sesudah diberikan treatment. Dilanjutkan *Uji N-gain Score* menunjukkan nilai kelas menggunakan media *wordwall* dengan media *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa. Sementara nilai kelas memakai media *power point* kategori tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran *wordwall*, Motivasi Belajar IPS, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of wordwall learning media on students' learning motivation. The research method uses a quasi-experimental, namely there is an experimental class and a control class with a randomized pre-test post-test group design. All fourth grade students at SDN Pisangan Baru 09 with a total of 60 students as the population. self class IV A totaling 30 students and class IV B 30 students as samples. This study uses a questionnaire instrument totaling 16 statements that have been tested valid and reliable. Furthermore, in the analysis of the data in this study using the normality test using Shapiro Wilk, homogeneity test using the Levene test and hypothesis testing using the paired sample t-test, there is a difference in the effect that occurs before and after treatment is given. Continued with the N-gain Score test, it shows that the class value using wordwall media with wordwall media is quite effective on students' learning motivation. Meanwhile, class grades using power point media are ineffective on students' learning motivation.

Keywords: *wordwall learning media, motivation to learn IPS, primary school.*

Copyright (c) 2022 Septariawan Prasetya Permana, Kasriman

✉ Corresponding author :

Email : septariawanprasetya@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 di Indonesia telah mengalami penurunan angka secara drastis. Sebelumnya pemerintah telah memutuskan untuk menutup intansi-intansi pendidikan untuk sementara waktu agar menghentikan laju virus yang kian meningkat. Dalam proses pembelajarannya mengalami perubahan yang sebelumnya ialah pembelajaran pertemuan tatap muka, lalu berubah menjadi belajar dari rumah dengan menggunakan dalam jaringan (DARING). Saat ini pemerintah melihat kondisi yang kian membaik. Sehingga pemerintah mengeluarkan surat keputusan bersama (SKB) tentang peraturan untuk melakukan sebuah kegiatan belajar pada saat pandemi Covid 19 (Kemdikbud, 2020). Berdasarkan keputusan pemerintah tersebut tugas guru harus memberikan materi selama pertemuan tatap muka terbatas dan belajar dari rumah. Selain itu guru perlu mengikuti kaidah BDR yang bertujuan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam layanan pendidikan selama keberlangsungan pandemi COVID-19. Dalam belajar dari rumah guru perlu menyiapkan sebuah program belajar yang menarik sehingga siswa bergairah dalam menjalankan kegiatan belajar.

Adapun belajar merupakan suatu proses individu yang di alami melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran sehingga individu dapat terlihat perubahannya (Putria dkk., 2020). Belajar dikatakan berhasil dapat ditinjau melalui gairah atau motivasi siswa yang mengikuti kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Menurut Ames dan Archer (dalam Sutri, 2018) siswa yang mempunyai motivasi yang bagus dapat dilihat dalam memahami tujuan pembelajaran, dari perkembangan di dalam siswa dan serta nilai yang didapatkan. Putrianasari dan Wasitohadi (2015 : 64) motivasi belajar faktor yang mendorong siswa dalam keefektifan pada saat kegiatan belajar. Motivasi belajar ada dua yaitu suatu dorongan yang berdasar dari dalam merupakan intrinsik dan dorongan yang berdasar dari eksternal diri merupakan ekstrinsik (Tampubolon dkk. 2021). Sehingga motivasi belajar adalah suatu kebutuhan yang penting khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS berintegrasikan dari hubungan manusia di dalam masyarakat dengan nilai-nilai yang menjadi karakter (Sulfemi & Mayasari, 2019). Dengan kata lain IPS mempelajari peristiwa-peristiwa yang berdasarkan fakta tentang konsep keadaan di lingkungan sosial dan seluruh yang berkaitan dengan isu sosial (Lilasari et al., 2019). Kesimpulan dari pernyataan sebelumnya bahwa pembelajaran IPS ialah konsep-konsep yang terkait dengan keadaan lingkungan sosial yang ada di sekitar. Sehingga dapat mengembangkan tingkah laku yang rasional dan keingintahuan terhadap konsep ilmu-ilmu sosial. Penyampaian materi yang ingin di sampaikan pada mata pelajaran IPS membuat guru berupaya dalam menyesuaikan dan membuat keterampilan yang kreatif untuk memberikan materi. Guru dapat menggunakan media untuk menunjang proses kegiatan belajar. Penggunaan media dalam kegiatan belajar oleh guru tidak ada yang sia-sia selama proses kegiatan belajar berlangsung, sehingga media pembelajaran sangat membantu guru untuk menunjang dalam memotivasi peserta didik serta membuat suasana belajar menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Mahadewi et al., 2020). Terdapat 4 manfaat media itu sendiri adalah memberikan pemahaman siswa, dapat menimbulkan gairah belajar, mengatasi mempersingkat dalam menyampaikan materi, memberikan pengalaman kepada siswa tentang suatu proses yang dilaluinya (Karo-karo & Rohani, 2018).

Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era Industri 4.0. Artinya pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran. menurut Sadikin & Hakim, (2019) kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi secara luas. Sehingga guru harus menguasai, berinovasi, kreatif dan serta memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan didalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus interaktif dan kreatif. Media pembelajaran yang melibatkan seorang siswa atau media interaktif dalam pembelajaran akan membuat menarik ketertarikan siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi (Nurfadhillah et al., 2021). Artinya media pembelajaran

yang melibatkan siswa didalamnya agar tidak terlihat membosankan. Teknologi media pembelajaran yang mengimplikasikan siswa dalam kegiatan belajar ialah media *wordwall* sebagai salah satunya.

Hasil observasi peneliti di SDN Pisangan Baru 09 pada pelajaran IPS bahwa guru kurang berinovasi didalam kegiatan belajar, tidak ada interaktif antara guru dan peserta didik. Guru kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang kreatif dan inovasi dalam menyelesaikan latihan soal pada pandemi sekarang ini. Sehingga kurangnya konsentrasi dan motivasi dari diri peserta didik. Tidak hanya itu, guru hanya memberi latihan soal kepada siswa, serta tidak memanfaatkan media pembelajaran seperti *wordwall*.

Untuk mengatasi persoalan diatas peneliti memberikan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu dengan mengimplikasikan media pembelajaran *wordwall* didalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai media pembelajaran yang bagus, mudah, dan menarik dipakai untuk pembelajaran pada tingkat sekolah dasar khususnya pelajaran IPS melalui smartphone bahkan bisa digunakan laptop melalui web yang dapat digunakan dengan mudah secara online kepada siswa. Keunikan pada media pembelajaran tersebut sebagai bagian penilaian pada Penilaian Harian (PH) bahkan dapat digunakan pada Penilaian Tengah Semester (PTS). Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain *quiz* untuk latihan pilihan ganda, latihan essay, *match Pairs* yaitu tentang menjodohkan pasangannya yang tepat, *find the match* Memasangkan pada jawaban yang tersedia dengan benar dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif didalam penyajian materi. Dipertegas dengan *wordwall* merupakan media yang sudah tersedia didalam website dipakai untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran fitur evaluasi yang ada di dalam media *wordwall* memiliki cirikhas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, essai pendek, menjodohkan, dan Serta kuis (Ninawati, 2021). Karakteristik media *wordwall* dengan media pembelajaran menggunakan jaringan lainnya yaitu adanya game dalam menjawab pertanyaannya membuat siswa atraktif didalam proses pembelajaran. Selain itu, kesulitan pada setiap soal dapat dilihat dan dibandingkan oleh guru, dan nilai peraih peringkat pada setiap siswa dapat diketahui mulai dari peringkat pertama sampai peringkat terakhir. Menurut Mujahidin & Kurniasih, (2019) pemilihan tepat terhadap media pembelajaran dapat membuat siswa bergairah dalam mengikuti kegiatan belajar berlangsung dan memberikan dampak positif terutama dalam segi motivasi. Maka tujuan dari penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS Kelas IV.

Berdasarkan permasalahan diatas, adakah pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa, oleh karena itu peneliti untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan memberi judul pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS di kelas IV.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Pisangan Baru 09 dengan metode eksperimen yang digunakan. penelitian menggunakan quasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel terhadap variabel terkontrol (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan desain *Randomized pretest –posttest group design*. Berikut merupakan gambaran desain penelitian:

Tabel 1 Desain Penelitian

O1	X1	O2
O3	X2	O4

Keterangan :

- O1 : Motivasi belajar awal kelas eksperimen.
- O2 : Motivasi belajar akhir kelas eksperimen.
- O3 : Motivasi belajar awal kelas kontrol.

- O4 : Motivasi belajar akhir kelas kontrol.
X1 : Pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media *wordwall*.
X 2 : Pembelajaran kelas kontrol menggunakan *power point*.

Pada tabel 1 menjelaskan bahwa kelas eksperimen dikasih media *wordwall*, dan kelas kontrol dikasih perlakuan media *Power Point*, media yang sering dilakukan oleh guru kelas. pre-test dan post-test pada penelitian ini berupa angket awal dan angket akhir untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi merupakan suatu kelompok yang akan dijadikan objek ditunjuk peneliti untuk di teliti dan sehingga akan mendapatkan hasil asumsi yang telah diteliti (Sugiyono, 2019). Jadi, populasi adalah keseluruhan objek yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, bahwa seluruh siswa kelas IV SDN Pisangan Baru 09 dengan berjumlah 60 peserta didik sebagai populasi.

Sampel merupakan sepenggalan populasi yang akan diteliti (Suharismi, 2013). Sampel yang telah ditetapkan peneliti yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan IV B sebagai kelompok kontrol. Variabel indepen memakai media *Wordwall*, sedangkan variabel dependen memakai motivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini jenis pengukuran instrumen menggunakan angket dengan di uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hipotesis Ho tidak ada perbedaan rata-rata antara motivasi belajar pre-Test dengan post-test yang artinya tidak ada pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV SDN Pisangan Baru 09. Ha ada perbedaan rata-rata antara motivasi belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV SDN Pisangan Baru 09.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas instrumen angket atau kusioner kegiatan awal dalam melakukan penelitian ini, pada perhitungan validitas memakai rumus *product moment*, pelaksanaan dilakukan dengan perbandingan pada rtabel. Uji validitas dengan instrumen 25 poin pernyataan menghasilkan 16 dinyatakan valid dan 9 pernyataan dinyatakan tidak valid. Selanjutnya 16 poin pernyataan valid pengambilan keputusan berdasarkan Ttabel 0,361 yang sesuai dengan sesuai jumlah reasponden pada kelas uji coba soal. Selanjutnya 16 poin pernyataan valid di uji reliabilitasnya berdasarkan tolak ukur uji yang telah ditetapkan yaitu data dinyatakan reliabel apabila Alpha Cronbach $> 0,70$, Jika koefisien alpha Cronbach lebih kecil dari 0,70 (rhitung $< 0,70$) tidak reliabel sehingga perlu melakukan revisi atau perbaikan. Uji reliabilitas menghasilkan nilai data $0,747 > 0,70$ dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai data tersebut menerangkan reliabel sehingga bisa dipakai dalam penelitian. Pada tahap berikutnya peneliti melaksanakan penelitian di SDN Pisangan Baru 09 dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai tahapan berikutnya peneliti melakukan kegiatan pengambilan data yang diujikan dengan uji normalitas. Peneliti menggunakan Uji *Shapiro Wilk* (Suardi, 2019).

Tabel 2 Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	Sig	Keterangan
Pre-Test Eksperimen	0,252	Normal
Post-Test Eksperimen	0,144	Normal
Pre-Test Kontrol	0,691	Normal
Post-Test Kontrol	0,226	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data menyatakan bahwa *pre-test* dan *pos-test* kelas eskperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dimana pada kelas eksperimen nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test*

yaitu 0,252 dan 0,144 > 0,05. pada kelas kontrol nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* ialah 0,691 dan 0,226 > 0,05. yang artinya nilai signifikansi semua berdistribusi normal. Pengambilan nilai keputusan ini berdasarkan apabila nilai (Sig) $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal dan Sig < 0,05 maka data tidak normal. Sehingga dilanjutkan dengan uji berikutnya yaitu homogenitas dengan menggunakan uji *Levane* (Usmadi, 2020).

Tabel 3 Data Uji Homogenitas

Kelas	Sig	Keterangan	
		> / <	Ltabel
Eksperimen	0,228	>	0,05
Kontrol			
			Homogen

Dari tabel 3 Artinya bahwa data uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen hal ini dikarenakan nilai signifikansi pada uji homogenitas bernilai Sig 0,228 > 0,05. Pengambilan kriteria homogenitas diambil dari kriteria yang telah ditetapkan yaitu apabila nilai pada Sig **lebih besar** (>) 0,05, maka dikatakan homogen dan apabila nilai signifikansi Sig **lebih kecil** (<) 0,05, dapat dikatakan tidak homogen. Uji selanjutnya ialah uji Hipotesis, peneliti pada uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test*.

Tabel 4 Data Uji Paired Sampel t-test

Kelompok	Rata-rata	Sig (2-tailed)	Ttabel
Pre-Test	59.20	0,000	< 0,05
Post-Test	82.73		

Dari tabel 4 bahwa paired sampel t-test signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pre-test dengan post-test. Artinya terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan yang terjadi sebelum dilakukan treatment dan sesudah diberikan treatment. Pengambilan keputusan diambil ini berdasarkan kriteria nilai thitung **lebih besar** (>) ttabel, tidak pengaruh pre-test dan post-test. Sebaliknya, jika nilai thitung **lebih kecil** (<) ttabel, terdapat berpengaruh pre-test dan post-test. Selanjutnya uji *N-Gain score* menjelaskan efektivitas penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 5 Data Uji N-Gain Score

Kelas	Rata-rata	Minimum	Maksimal
Eksperimen (<i>Wordwall</i>)	57,3%	35,1 %	95,1%
Kontrol (<i>Power Point</i>)	28%	0 %	59,6%

Dari tabel 5 bahwa Uji *N-gain Score* menunjukkan nilai kelas menggunakan media *wordwall* dengan presentase 57,3% dari 100% menyatakan bahwa media *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa. Sementara nilai kelas memakai media *power point* dengan presentase 28% dari 100% termasuk kategori tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa. sehingga kesimpulan pada uji N-Gain Score yaitu penggunaan media pembelajaran *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar IPS siswa dan sengan penggunaan media *power point* tidak efektif terhadap motivasi belajar.

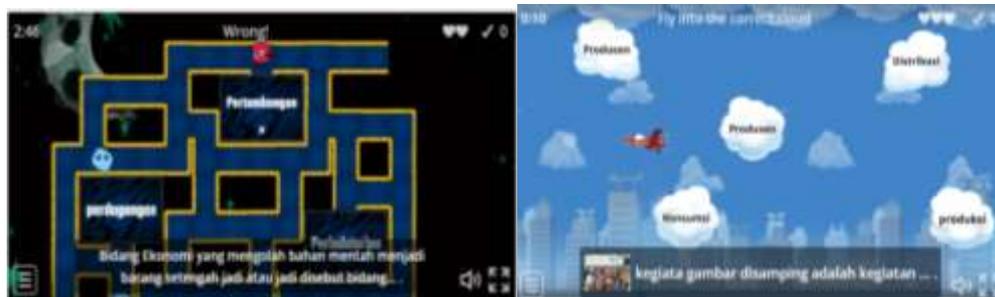
Peneliti melakukan penelitian di SDN Pisangan Baru 09 dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai bahan acuan untuk jalannya kegiatan belajar sesuai dengan materi yang diambil. Materi yang diambil pada penelitian yaitu kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pada mata pelajaran IPS. Pemilihan materi karena kurangnya konsentrasi dan semangat dalam proses pada saat proses belajar dan guru hanya menggunakan media apa adanya yaitu *powerpoint* sehingga siswa merasa jenuh.



Gambar 1 Penggunaan Media Wordwall

Dalam kegiatan belajar berlangsung siswa berantusias dilihat dari ekspresi siswa yang mengarah ke positif dalam bentuk semangat dan berunjuk gigi dalam menjawab pertanyaan pada tugas yang diberikan dengan tepat. Sesuai waktu yang telah ditetapkan dengan menggunakan media *wordwall*. Pada gambar 1 dapat kita lihat bahwa siswa menunjukkan motivasi dan cermat dalam menjawabnya pertanyaan tugas yang telah diberikan.

Dibawah ini salah satu sebagian dari pada media pembelajaran *wordwall*, dan masih banyak template lain yang dipergunakan oleh siswa pada saat penelitian seperti dibawah ini:



Gambar 2 Media Pembelajaran Wordwall

<https://wordwall.net/resource/32681710>

Berdasarkan pendapat guru kelas IV SDN Pisangan Baru 09 khususnya pada saat kegiatan belajar berlangsung guru belum pernah memakai media *wordwall*. Kondisi kegiatan proses belajar berbeda ketika guru menggunakan media *wordwall*. Siswa sangat senang, serta antusias dalam menikmati template yang ada pada media *wordwall* kondisi seperti ini mempengaruhi terhadap motivasi pada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, selaras dengan karakteristik motivasi belajar siswa seperti (1) ketekunan dalam belajar (2) ulet dalam menghadapi kesulitan (3) minat dan ketajaman perhatian dalam pembelajaran (4) berprestasi dalam belajar (5) mandiri dalam belajar (Lestari dkk., 2022). Motivasi belajar memiliki peran penting dalam proses belajar sebab motivasi belajar menentukan tingkat keberhasilan didalam kegiatan belajar dalam bentuk penguatan maupun tujuan belajar (Mujiyanto, 2019).

Pada gambar 2. merupakan sebagian template pada media *wordwall* yang unik dan memikat siswa seperti video game dalam kegiatan belajar. Dalam penggunaan media *wordwall* siswa diberi kesempatan sebanyak tiga kali untuk dapat melewati tantangan yang ada agar dapat menjawab pertanyaan yang tepat. Media *wordwall* siswa dapat menyelesaikan tugasnya secara berulang sehingga mendapatkan nilai yang

baik.banyaknya template di media pembelajaran ini membuat siswa dapat memilih template apa yang ia suka. Hasil dan rangking yang siswa selesaikan dalam mengerjakan tugasnya bisa dilihat dari menu *leaderboard* dan Selain itu siswa dapat melihat jawaban salah benar dalam salah satu template yaitu *show answer*.

Kelebihan pada media *wordwall* pada siswa memberikan sistem pembelajaran yang signifikan serta mudah digunakan khususnya pada tempat dan waktu. Selain itu kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan karena memiliki cirikhas tersendiri pada template yang ada untuk menjawab pertanyaan. kelebihan lainnya pada media *wordwall* dapat memberikan data hasil rata-rata nilai siswa dan selain itu pengajar bisa membuktikan gambaran grafik diagram pada jawaban betul maupun tidak, latihan soal pada software *wordwall* dapat diakses melalui ponsel yang dimiliki siswa.

Kesukaran dalam penelitian ini ialah dalam alat yang digunakan oleh siswa berupa *handphone* merupakan milik orang tua yang dipakai untuk bekerja sehingga siswa dapat melakukan penggunaan media *wordwall* setelah orang tuanya pulang kerja sehingga peserta didik dapat menggunakan ketika orang tua sudah pulang kerumah dan selain itu, keterbatasan media *wordwall* membutuhkan kuota internet yang besar serta memerlukan jaringan internet yang stabil dan bagus.

Keberhasilan penelitian menggunakan media pembelajaran *wordwall* tidak hanya pada data perhitungan data. Pada media *wordwall* memberikan pengalaman kepada pesertadidik bermain sambil belajar sehingga permainan tidak dianggap negatif saja. Tampilan pada template media *wordwall* yang banyak membuat peserta didik tidak jenuh memberikan gairah baru ingin mencobanya. Guru dapat menuntun siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik. Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berhasil mendapatkan hasil tertinggi dalam menjawabnya. Terlibatnya siswa pada saat kegiatan belajar secara dapat meningkatkan gairah atau motivasi belajar yang ada dalam diri siswa (Kompri, 2015: 247).

Menurut Gandasari & Pramudiani, (2021) berpendapat bahwa pengaruh aplikasi *wordwall* memberikan reaksi yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. lebih lanjut, penelitian ini didukung oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran tematik kelas II khususnya pada minat dan serta memberikan dorongan belajar yang ada dalam diri siswa. Artinya bahwa media pembelajaran *wordwall* ini memiliki keunggulan dalam menumbuhkan rasa minat dan gairah belajar sehingga siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan ulasan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar IPS SDN Pisangan Baru 09 ada pengaruhnya. Pembelajaran tatap muka terbatas tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar pada guru untuk dapat melakukan inovasi baru didalam kegiatan pembelajaran seperti media *wordwall* ini. media *wordwall* yang didalamnya terdapat template yang berisikan tentang video game. hal ini dapat mengubah pandangan bahwa video game tidak hanya untuk bermain saja, namun bisa dijadikan bahan ajar yang membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Bagi calon peneliti selanjutnya yang minat ingin melanjutkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran *wordwall* diamati kesukaran yang ada untuk diatasi agar lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1079>

- 7838 *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV – Septariawan Prasetya Permana, Kasriman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Vii, 91–96.
- Kemdikbud. (2020). Kepmendikbud Nomor 719/P/2020 Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus. *Www.Kemdikbud.Go.Id*, 022651, 9. <https://Www.Kemdikbud.Go.Id/Main/Blog/2020/08/Kemendikbud-Terbitkan-Kurikulum-Darurat-Pada-Satuan-Pendidikan-Dalam-Kondisi-Khusus>
- Kompri, M. P. I. (2015). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa. *Bandung Pt Remaja Rosdakarya Offset*.
- Lestari, N. P. P., Ardana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2022). *Analisis Motivasi Belajar Matematika Beserta Alternatif Solusinya Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Denpasar Di Masa Pandemi*. 16(1), 40–51.
- Lilasari, Q. In E., Muhari, & Suhanadji. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Materi Masalah Sosial Kelas Iv Sekolah Dasar*. 5(1).
- Mahadewi, N. K. N., Ardana, I. M., & Mertasari, N. M. S. (2020). Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Model Reciprocal Teaching Berbantuan Media Interaktif. *Jnpm (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 338. <https://Doi.Org/10.33603/Jnpm.V4i2.3606>
- Mujahidin, E., & Kurniasih, I. (2019). Penanggulangan Sampah Dengan Pendekatan Sosial Di Kelurahan Kedung Halang Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52. <https://Doi.Org/10.32832/Jpls.V13i2.2634>
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135–159. Www.Journal.Uniga.Ac.Id
- Ninawati, Dan M. M. (2021). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree Dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(2), 217–225.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/880>
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i4.460>
- Putrianasari, D. (2015). *Scholaria*, 5(20), 62–70.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Sma. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://Doi.Org/10.22437/Bio.V5i2.7590>
- Suardi, S. (2019). Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pt Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak. *Business, Economics And Entrepreneurship*, 1(2), 9–19. <https://Doi.Org/10.46229/B.E.E..V1i2.124>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suharismi, A. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://Doi.Org/10.33830/Jp.V20i1.772.2019>
- Sutri, R. (2018). Metode Pembelajaran Matematika Dan Ips Dengan Penemuan Kembali Dan Pengamatan Kerja Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains,*

7839 *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV – Septariawan Prasetya Permana, Kasriman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>

Dan *Humaniora*, 4(1), 7–12. [Http://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Suaraguru/Article/Viewfile/5482/3223](http://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Suaraguru/Article/Viewfile/5482/3223)

Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133.

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.