



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 3 September 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III SD

Risa Amalia¹, Irfan Fajrul Falah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Sosial Dan Teknologi
Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia^{1,2}

Surel: Risa.amalia16072001@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to compare the learning motivation of students who used graphic learning media and those who used word walls. In addition, the purpose of this study was to determine whether or not there were significant differences between the two types of educational media. A quantitative experiment was conducted for the purpose of this study on students from Pajawankidul Elementary School enrolled in grade III A. The experimental class consisted of students from grade III A, while the second experimental class consisted of students from grade III B. When conducting the sampling method, a number of different types of media, such as word walls and photos, were used. The sample included a total of twenty male students and twenty-eight female students. The total number of students participating in the sample was twenty. Students in grades III A and III B who were studying science showed various learning interests when they were exposed to word walls and image learning media on their computers, according to the conclusions of the study presented. Third-grade students of Pajawankidul Elementary School had better learning motivation when they utilized word walls as one type of media compared to visual media.

Keywords: Wordwall Media, Picture Media, Student Learning Motivation

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran grafis dan yang menggunakan dinding kata. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kedua jenis media pendidikan tersebut. Eksperimen kuantitatif dilakukan untuk tujuan penelitian ini terhadap siswa SD Pajawankidul yang terdaftar di kelas III A. Kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas III A, sedangkan kelas eksperimen kedua terdiri dari siswa kelas III B. Dalam melakukan metode pengambilan sampel, sejumlah jenis media yang berbeda, seperti dinding kata dan foto, digunakan. Sampel terdiri dari total dua puluh siswa laki-laki dan dua puluh delapan siswa perempuan. Jumlah total siswa yang berpartisipasi dalam sampel adalah dua puluh. Siswa kelas III A dan III B yang sedang mempelajari sains menunjukkan minat belajar yang beragam ketika mereka dihadapkan pada dinding kata dan media pembelajaran gambar di komputer mereka, menurut kesimpulan penelitian yang disajikan. Siswa kelas tiga SD Pajawankidul memiliki motivasi belajar yang lebih baik ketika mereka menggunakan dinding kata sebagai salah satu jenis media dibandingkan dengan media visual.

Kata Kunci: Media Wordwall, Media Gambar, Motivasi Belajar Siswa.

Copyright (c) 2025 Risa Amalia¹, Irfan Fajrul Falah²

✉ Corresponding author

Email : Risa.amalia16072001@gmail.com
HP : 085624257753

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)
ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 22 July 2025, Accepted September 30 2025, Published 30 September 2025

DOI: [10.24114/sejpsgd.v15i3.67945](https://doi.org/10.24114/sejpsgd.v15i3.67945)

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, pendidikan sangatlah penting. Pendidikan memiliki kekuatan untuk memperbaiki keadaan. Suatu bangsa akan sangat menderita tanpa pendidikan. Akibatnya, pemerintah Indonesia harus lebih fokus pada sistem pendidikan negara (Andini dkk., 2023: 1). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisasi untuk menyediakan lingkungan dan metode pengajaran yang membantu peserta didik mencapai potensi penuhnya. Peserta didik diharapkan memiliki karakter, kecerdasan, kepemimpinan, kekuatan spiritual, dan kemampuan yang diperlukan untuk mendukung negara, masyarakat, dan negara.

Kompetensi pedagogik adalah kapasitas seorang guru untuk meningkatkan standar pengajaran. Kapasitas seorang guru untuk interaksi edukatif dikenal sebagai kompetensi pedagogik, dan itu termasuk mengajar siswa agar siap belajar di kelas dan memotivasi mereka untuk belajar. Keinginan yang datang dari dalam diri sendiri atau dari lingkungan sekitar untuk memotivasi seseorang untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dikenal sebagai motivasi belajar. Untuk mendorong semangat belajar dan sebagai pendahulu, motivasi sangatlah penting (Nisa & Susanto, 2022: 140-141).

Agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan dan menumbuhkan persepsi diri yang baik, motivasi belajar sangatlah penting. Oleh karena itu, motivasi siswa untuk menggunakan materi pembelajaran sangatlah penting, dan akan meningkat jika siswa melakukannya. Seberapa aktif seseorang berpartisipasi di kelas memiliki dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar mereka. Siswa dengan motivasi tinggi pada dasarnya sangat terlibat di kelas, yang berdampak positif

pada kinerja akademik mereka (Kusnadi & Azzahra, 2024: 324).

Agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan dan menumbuhkan persepsi diri yang baik, motivasi belajar sangatlah penting. Oleh karena itu, motivasi siswa untuk menggunakan materi pembelajaran sangatlah penting, dan akan meningkat jika siswa melakukannya. Seberapa aktif seseorang berpartisipasi di kelas memiliki dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar mereka. Siswa bermotivasi tinggi pada dasarnya sangat terlibat di kelas, yang berdampak positif pada kinerja akademik mereka (Kusnadi & Azzahra, 2024: 324).

Setiap siswa memiliki tingkat dorongan yang berbeda. Nuryanto & Prastiti (2024: 1223–1224) menyatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan ciri-ciri berikut: 1) etos kerja yang kuat, yang menunjukkan periode usaha yang gigih dan panjang. Hal ini membuat para peneliti percaya bahwa mereka tidak pernah berhenti sebelum mencapai tujuan mereka hingga waktu yang dialokasikan untuk mereka berkurang. 2) Siswa tidak mudah menyerah dan mempertahankan tekad mereka dalam menghadapi kesulitan. Merupakan tanggung jawab siswa untuk belajar dan menyelesaikan tugas belajar dengan sukses. Mereka harus tertarik pada berbagai jenis tantangan, memiliki keberanian untuk menghadapi kesulitan, dan memecahkan masalah. Siswa dengan motivasi yang buruk, di sisi lain, cenderung: 1) mudah bosan saat mengerjakan tugas sekolah. 2) Mudah menyerah. 3) Siswa mengabaikan arahan instruktur dan kurang memperhatikan instruksi. 4) mudah kehilangan semangat 5) dan sering menunda mengerjakan tugas sekolah.

Bahasa Indonesia: berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di Sekolah

Dasar Negeri Pajawankidul pada tanggal 24 September 2024. Selain melakukan observasi di kelas III A dan III B, peneliti berbicara dengan wali kelas dari kelas-kelas tersebut, yaitu Bapak Aip Hidayat S.Pd.I. dan Ibu Rumiati, S.Pd. sekolah dasar. Menurut hasil observasi dan wawancara mereka, para ilmuwan menemukan bahwa antusiasme siswa untuk belajar sains masih rendah karena mereka sering terganggu selama kelas karena mereka tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sains. Kebosanan siswa adalah akar penyebabnya. Banyak murid memiliki kecenderungan untuk tetap diam ketika guru mengajukan pertanyaan kepada mereka selama kelas. Beberapa dari mereka kurang memperhatikan instruksi karena mereka lebih suka bermain sendiri atau mengobrol dengan teman-teman. Karena mereka tampaknya dipaksa untuk hanya terlibat dalam tugas-tugas formal selama kelas, ini menunjukkan dorongan belajar mereka yang rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa bersumber dari ketidakmampuan mereka dalam menyerap pengetahuan dan informasi yang disampaikan guru, sehingga mengakibatkan pemahaman materi pelajaran yang kurang. Fasilitas yang kurang memadai dan lingkungan yang kurang mendukung juga dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar karena menghambat kemampuan siswa untuk fokus selama di kelas. Lebih lanjut, strategi pengajaran yang membosankan dan tidak menarik yang seringkali berupa ceramah tanpa sumber belajar juga dapat mengakibatkan kurangnya antusiasme belajar. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan hanya mendengarkan informasi tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, kontribusi guru terhadap proses pembelajaran dianggap kurang optimal. Untuk membangun hubungan

baik dengan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, guru harus mampu mengorganisir pembelajaran.

Permasalahan ini diperkuat oleh Nabila dkk (2024 : 4) Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, menurut pengamatan yang dilakukan di SDN Pakis V Surabaya, tempat mata pelajaran IPA diajarkan. Siswa tidak menanggapi pertanyaan guru karena mereka tidak memahami materi pelajaran. Mereka tidak menunjukkan minat terhadap pelajaran yang diajarkan dan tetap tidak aktif selama percakapan. Kondisi ini memengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa untuk belajar IPA. Hal ini sejalan dengan pendapat Roni Hamdani dkk (2022 : 753-754) bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar ini ditandai dengan beberapa siswa yang tidak berpartisipasi secara aktif atau pasif selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa yang tidak merespons pertanyaan guru, beberapa siswa yang tidak percaya diri saat mengemukakan pendapat, dan beberapa siswa yang jarang melakukan dinamika kelompok selama proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh guru masih kurang menggunakan media yang bervariasi dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dari permasalahan yang telah disebutkan, terlihat jelas bahwa motivasi belajar siswa bidang sains masih tergolong rendah. Siswa kelas III SDN Pajawankidul yang diobservasi dan diwawancarai tergolong siswa yang kurang motivasi, terbukti dari kurangnya aktivitas, kurangnya fokus, malas menyelesaikan tugas, mudah menyerah, dan cepat bosan selama proses pembelajaran. Akibatnya, kontribusi guru terhadap proses pembelajaran dinilai kurang optimal. Menurut penelitian, penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan beragam dapat membantu

siswa lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi pelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Afandi (2022: 17) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat mempercepat proses belajar mengajar dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak merasa bosan atau jenuh selama pembelajaran. Karena media pembelajaran sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, proses pembelajaran tidak dapat berjalan optimal tanpanya. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru ketika media pembelajaran digunakan. Selain itu, jika guru yang kompeten mampu menyelaraskan materi pembelajaran dengan metodologi pembelajaran, proses belajar mengajar akan lebih berhasil. Oleh karena itu, sumber daya, teknik, dan media terbuka yang digunakan harus sesuai dan saling melengkapi. Hal ini berarti materi pembelajaran harus konsisten dengan teknik guru, yang harus relevan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan proses pembelajaran memanfaatkan dinding kata dan gambar, serta mana yang lebih efektif dinding kata atau gambar berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan oleh peneliti di atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pajawankidul pada kelas III A dan III B. Survei dilaksanakan antara tanggal 22 April 2025 dan 22 Juli 2025, pada semester genap tahun ajaran 2024–2025. Dua variabel digunakan dalam penelitian ini: variabel terikat adalah antusiasme siswa dalam belajar

sains, dan variabel bebas adalah media pembelajaran berupa dinding kata dan gambar. Penelitian ini menggunakan desain komparatif dan metodologi kuasi-eksperimental kuantitatif. Seluruh 48 siswa kelas tiga SDN Pajawankidul menjadi populasi. Dua puluh empat siswa dari kelas III B dan dua puluh lima siswa dari kelas III A menjadi sampel.

Kuesioner awal diberikan kepada kelas eksperimen 1 dan 2 sebagai bagian dari desain penelitian untuk memastikan pemahaman awal siswa. Selanjutnya, dinding kata digunakan untuk kelas eksperimen 1, dan gambar digunakan untuk kelas eksperimen 2. Untuk memastikan pemahaman akhir siswa, skor akhir kemudian diberikan kepada kelas kedua.

Penelitian ini menggunakan kuesioner, dokumentasi, wawancara, dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Kuesioner awal dan akhir merupakan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode analisis data yang digunakan meliputi survei motivasi belajar siswa, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall*

Sebelum kelas diajar dengan menggunakan media *Wordwall*, peneliti menyebarkan lima belas pernyataan kuisisioner sebagai angket awal. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan kelas diajar dengan menggunakan media *wordwall* Peneliti selanjutnya memberikan sepuluh item kuesioner untuk menentukan bagaimana penggunaan media *Wordwall* memengaruhi motivasi belajar siswa kelas eksperimen 1. Informasi dari survei pertama dan terakhir

untuk kelas eksperimen 1, yang diinstruksikan menggunakan media *Wordwall*, ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Siswa Kelas Eksperimen 1

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Angket Awal Eksperimen 1	23	18	29	47	40,57	.800	3.836	14.711
Angket Akhir Eksperimen 1	23	11	39	50	45,09	.526	2.521	6.356
Valid (listwise)	N 23							

Berdasarkan tabel 1. Seperti disebutkan di atas, skor rata-rata pada kuesioner pertama yang mengukur antusiasme siswa untuk belajar adalah 40,57, dengan skor tertinggi adalah 47 dan terendah adalah 29. Kemudian motivasi belajar siswa dari angket akhir memperoleh 45,09 dengan nilai tertinggi sebesar 50 serta nilai terendah 39.

Motivasi Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Media Gambar

Peneliti membagikan lima belas pernyataan kuesioner sebagai survei pendahuluan sebelum kelas diinstruksikan menggunakan alat bantu visual. Kemudian, peneliti menggunakan media visual untuk mengajar. Selanjutnya, peneliti membagikan sepuluh pernyataan kuesioner untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen 2. Informasi dari kuesioner pertama dan terakhir untuk kelas eksperimen 2, yang diinstruksikan menggunakan alat bantu visual, adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data Nilai Siswa Kelas Eksperimen 2

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Angket Awal Eksperimen 2	24	11	34	45	40.96	.550	2.694	7.259
Angket Akhir Eksperimen 2	24	11	36	47	41.75	.508	2.489	6.196
Valid (listwise)	N 24							

Berdasarkan tabel 2. Diatas dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa dari angket awal memperoleh rata-rata 40,96 dengan nilai tertinggi sebesar 45 serta nilai terendah 34. Kemudian motivasi belajar siswa dari angket akhir memperoleh 41.75 dengan nilai tertinggi sebesar 47 serta nilai terendah 36.

Tantangan implementasi media *wordwall*:

- a. Motivasi dan keterlibatan siswa. Rendahnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam sains merupakan salah satu kesimpulan utama studi ini. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dinamis dengan bantuan beragam aktivitas interaktif yang menarik dari *Wordwall* Media, termasuk permainan kata, kuis, dan latihan interaktif. Aktivitas-aktivitas ini meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengurangi kebosanan. Menurut Putri dkk, (2025:110) Penggunaan media *wordwall* di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. pembelajaran berbasis kuis menciptakan interaksi yang mendorong siswa untuk berkompetisi, yang berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Siswa termotivasi mencapai skor tertinggi, mengembangkan keterampilan kolaboratif dalam suasana kompetitif yang sehat. Oleh karena itu, dinding kata

digunakan sebagai pengganti di kelas sains untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

- b. Pemahaman materi. Siswa sekolah dasar mendapatkan manfaat dari dinding kata dalam pembelajaran sains. Siswa mengatakan bahwa elemen interaktif pada dinding kata memudahkan mereka memahami pelajaran yang diajarkan guru. Misalnya, tes dan aktivitas interaktif memberi siswa kesempatan untuk berlatih dan meninjau materi secara berkala, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka tentang sains.
- c. Tantangan dalam penggunaan *wordwall*. Meskipun memiliki banyak keuntungan, *wordwall* memiliki sejumlah kekurangan, terutama bagi siswa sekolah dasar dan guru sains. Keterbatasan akses terhadap teknologi merupakan salah satu masalah utama. Penggunaan *wordwall* yang efisien dapat terhambat oleh kurangnya akses atau perangkat yang andal bagi siswa. Selain itu, mungkin perlu waktu bagi beberapa anak untuk terbiasa menggunakan teknologi baru di kelas.

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 3. Test Of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Motivasi Belajar	Angket awal kelas eksperimen 1	.170	23	.083	.915	23	.051
	Angket akhir kelas eksperimen 1	.166	23	.100	.943	23	.206
	Angket awal kelas eksperimen 2	.173	24	.062	.932	24	.110
	Angket akhir kelas eksperimen 2	.165	24	.090	.947	24	.235

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai kuesioner awal kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen II masing-masing menghasilkan nilai signifikansi 0,83 dan 0,62, berdasarkan hasil uji normalitas. Nilai signifikansi yang lebih tinggi dari 0,05 menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur. Oleh karena itu, data tersebut dianggap layak untuk digunakan. Selanjutnya, nilai signifikansi uji normalitas untuk skor kuesioner akhir kedua kelas eksperimen kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II ditemukan sebesar 0,100 untuk kelas eksperimen I dan 0,090 untuk kelas eksperimen II. Berdasarkan hasil ini, data tersebut layak untuk digunakan karena nilai signifikansinya lebih tinggi dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.207	1	45	.652
	Based on Median	.132	1	45	.718
	Based on Median and with adjusted df	.132	1	44.160	.718
	Based on trimmed mean	.155	1	45	.696

Dari hasil homogenitas menunjukkan analisis varians untuk dua jenis media pembelajaran nilai uji levener untuk kelas eksperimen 1 (media *wordwall*) adalah 0,207 (p-value 0,652), sedangkan untuk kelas eksperimen 2 (media gambar), nilai levener berdasarkan median adalah 0,132 (p-value 0,718) dan berdasarkan trimmed mean adalah 0,155 (p-value 0,696). Sesuai dengan ketentuan uji homogenitas, semua nilai value lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa varians antar kelompok tidak berbeda signifikan. Dengan demikian, asumsi

homogen varians terpenuhi.

Uji Independent Samples Test

Hipotesis dievaluasi setelah uji homogenitas dan normalitas selesai dilakukan. Untuk menentukan apakah terdapat variasi penerapan penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III di SD Negeri Pajawankidul, digunakan uji kesamaan kedua data rata-rata. Pengujian dengan melakukan uji t dan keentuan jika H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan taraf signifikan 0,05. agar lebih jelas dapat diperhatikan tabel uji t sebagai berikut:

Tabel 5. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.207	.652	4.566	45	.000	3.337	.731	1.865	4.809
	Equal variances not assumed			4.566	44.858	.000	3.337	.731	1.864	4.810

Uji sampel independen menghasilkan tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$, yang menempatkannya dalam area penolakan H_0 . Ini menandakan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, mendukung gagasan bahwa kelas eksperimen 1 (III A) dan kelas eksperimen 2 (III B) berbeda secara signifikan. Dengan demikian, siswa kelas tiga di Sekolah Dasar Negeri Pajawankidul yang diajarkan mata pelajaran sains melalui media gambar memiliki motivasi belajar yang jauh berbeda dengan mereka yang diajarkan materi

yang sama melalui *Wordwall*. Sementara itu, secara rata-rata, motivasi kelompok media *Wordwall* adalah 45,09, sedangkan kelompok media gambar adalah 42,75. Dengan demikian, kita dapat mengatakan bahwa media pembelajaran yang diterapkan berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang menunjukkan bahwa bentuk-bentuk media pembelajaran tertentu dapat memaksimalkan efek ini.

Pembahasan

Motivasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Pajawankidul yang diajar dengan menggunakan media *wordwall*. Dua proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan data kuesioner yang berasal dari pembelajaran di kelas III A, yang dieksplorasi menggunakan media *Wordwall*. Peneliti memperoleh skor rata-rata berkisar antara 40,6 hingga 45, dengan skor maksimum 50 dan skor minimum 39, serta simpangan baku 2,521, setelah menganalisis data dari kuesioner. Kuesioner terdiri dari kuesioner pra dan pasca yang masing-masing berisi 10 pernyataan.

Media *Wordwall* dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih banyak, menurut penelitian sebelumnya. Media *Wordwall* meningkatkan antusiasme belajar siswa, menurut penelitian di kelas lima (Ramadhani dkk., 2025: 37). Hasil uji coba menguatkan hubungan tersebut, menunjukkan bahwa pengaruh media interaktif berbasis situs web *Wordwall* terhadap antusiasme belajar siswa mencapai 75,51% dan sisanya sebesar 24,49% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa IPS kelas lima dipengaruhi secara positif oleh media interaktif berbasis situs web *Wordwall*. Berdasarkan hasil ini, dapat dikatakan bahwa

siswa IPS kelas tiga yang menggunakan *Wordwall* sangat termotivasi untuk belajar. Media *Wordwall* memikat siswa dengan aktivitas yang menarik dan beragam, yang pada gilirannya membuat mereka bersemangat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk menjaga siswa tetap terlibat dan mencegah mereka mudah bosan, media *Wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif di kelas. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka juga dapat memaksimalkan penyerapan pengetahuan mereka.

Motivasi belajar siswa kelas III B SD Negeri Pajawankidul yang diajar dengan menggunakan media gambar. Peneliti melakukan dua survei untuk mengukur pemahaman siswa, berdasarkan penelitian sebelumnya dengan siswa kelas tiga B, yang berfokus pada media visual di kelas. Peneliti memberikan kuesioner pra-pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan dan kuesioner pasca-pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan setelah menganalisis data yang dikumpulkan dari kuesioner. Setelah itu, peneliti mengolah angka-angka tersebut melalui statistik deskriptif, yang menghasilkan skor rata-rata antara 40,95 dan 41,75, rentang 35 hingga 45, dan simpangan baku 2,489.

Menurut penelitian sebelumnya, siswa mungkin lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka menggunakan media visual. Utami (2018:146) berpendapat bahwa siswa mungkin lebih termotivasi untuk memperoleh konsep-konsep ilmiah ketika media visual digunakan di kelas, dengan mengutip bukti dari setiap siklus sebagai bukti. Karena tidak ada media visual yang ditampilkan pada siklus I, motivasi siswa tetap memadai dengan

rata-rata 60–80. Namun, minat siswa tumbuh setelah penyajian media; pada siklus II, mereka telah mencapai tingkat motivasi yang sangat tinggi (80–100). Bukti seperti ini menunjukkan bahwa media visual sangat efektif dalam mempertahankan minat siswa dan meningkatkan pembelajaran mereka.

Bukti ini menunjukkan bahwa kelas sains kelas tiga yang menggunakan media visual memiliki tingkat antusiasme siswa yang tinggi untuk belajar. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena media visual memaksa mereka untuk terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan bertanggung jawab penuh atas penguasaan materi pelajaran mereka sendiri. Siswa pada dasarnya didorong untuk berpikir kritis melalui penggunaan media visual. Siswa belajar mengartikulasikan pemikiran mereka dalam menanggapi kesulitan yang diberikan guru, selama ide-ide tersebut tidak menyimpang dari topik pelajaran. Akibatnya, anak-anak cenderung merasa lebih nyaman untuk berbicara.

Perbedaan motivasi belajar siswa pada mata pelajar IPAS yang diajar menggunakan media *wordwall* dan media gambar. Data dari kelas eksperimen 1 (III A), yang menggunakan media *wordwall* untuk pembelajaran, menghasilkan signifikansi $0,100 > 0,05$ menurut Uji Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel. Kelas 1 (III A), kelompok eksperimen yang menggunakan *wordwall* untuk mengajar sains, memiliki data motivasi belajar siswa yang berdistribusi normal. Sementara itu, kelas eksperimen 2 (III B) yang diajarkan menggunakan media gambar mencapai signifikansi $0,090 > 0,05$ dalam temuan analisis data. Dengan demikian, data kedua kelompok eksperimen berdistribusi normal, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen 2 (III B), yang diajarkan menggunakan media gambar,

memiliki data motivasi belajar sains siswa yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas, yang membandingkan kedua versi, menghasilkan tingkat signifikansi 0,718. Kedua kelompok eksperimen berasal dari populasi yang sama, karena tingkat signifikansinya adalah $0,718 > 0,05$. Data statistik yang menunjukkan nilai rata-rata dari dua kelompok menunjukkan bahwa mungkin ada perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media *wordwall* dan siswa yang diajarkan dengan media gambar. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa ada perbedaan yang bermakna antara kedua kelas. Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis perbedaan skor kuesioner akhir kelas eksperimen 1 (III A) dan kelas eksperimen 2 (III B). Jika hasilnya $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen 1 (IIIA) yang diajarkan menggunakan media *wordwall* mencapai 45. Kelas 2 (III B) dalam uji coba, yang diajarkan melalui media visual, mencapai nilai rata-rata 41,75. Memanfaatkan *wordwall* sebagai alat pengajaran meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dibandingkan dengan hanya menggunakan gambar. Permainan media *wordwall* harus disalahkan untuk ini, karena mereka menyediakan kegiatan menarik yang berpotensi membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Kuis, teka-teki, dan latihan instruksional lainnya tersedia untuk siswa. Siswa lebih mungkin berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan pendekatan ini. Permainan visual kurang menarik atau kurang interaktif dibandingkan permainan yang lebih interaktif, sehingga dapat membuat siswa bosan. Oleh karena itu, pembelajaran visual kurang memberikan umpan balik langsung,

yang merupakan alat penting untuk membantu siswa memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka. Namun, survei pertama dan terakhir menunjukkan bahwa minat belajar siswa jauh lebih tinggi di kelas yang menggunakan dinding kata dan gambar. Di sisi lain, hambatan kosakata memiliki dampak yang sedikit lebih tinggi terhadap motivasi siswa sains, terutama dalam diskusi tentang cara hidup selaras dengan alam.

Saat ini, terdapat konsensus kuat bahwa siswa mungkin sangat termotivasi dengan memasukkan media ke dalam pembelajaran mereka. Dalam hal menginspirasi siswa untuk belajar, dinding kata dan gambar memiliki manfaatnya masing-masing. Meskipun dinding kata dan gambar meningkatkan antusiasme belajar siswa, studi tersebut menemukan bahwa dinding kata lebih efektif. Saat memasukkan dinding kata dan gambar ke dalam kelas, ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan, seperti memastikan siswa memiliki akses ke buku teks dan modul pembelajaran telah disiapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa: Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS mengenai materi hidup bersama alam di SD Negeri Pajawankidul yang diajar dengan menggunakan Media *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang cukup baik dengan rata-rata nilai dari sebelumnya 40,6 menjadi 45. Dimana nilai tertinggi yaitu 50, nilai terendah 39, menunjukkan adanya perubahan motivasi setelah penerapan media pembelajaran ini. Hal ini dikarenakan oleh penggunaan media *wordwall* menyediakan permainan menarik yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan

menyenangkan. Siswa dapat terlibat dalam kuis, teka-teki, dan aktivitas edukatif lainnya. Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi.

Motivasi belajar siswa pada mata IPAS mengenai hidup bersama alam di SD Negeri Pajawankidul yang diajarkan dengan menggunakan Media Gambar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang signifikan, dengan rata-rata nilai dari sebelumnya 40,9 menjadi 41,75. Dimana nilai tertinggi yaitu 47, dan nilai terendah yaitu 36, yang menunjukkan perubahan terhadap motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran ini. Hal ini dikarenakan oleh penggunaan media gambar cenderung kurang dinamis dan menarik dibandingkan dengan game yang lebih interaktif, sehingga membuat siswa cepat bosan. Sehingga pembelajaran menggunakan media gambar tidak memberikan umpan balik langsung, yang penting untuk membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.

Media *Wordwall* dan Media Gambar memiliki dampak positif terhadap antusiasme belajar siswa kelas tiga dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Pajawankidul. Karena nilai Sig kurang dari 0,05 (0,00), kita dapat menolak H_0 dan menerima H_a . Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen pertama dan kedua (IIIA dan IIIB). Dibandingkan dengan siswa kelas eksperimen 2 (IIIB) yang diajar menggunakan Media Gambar, yang rata-rata motivasi belajarnya adalah 41,75, siswa di kelas eksperimen 1 (IIIA) yang diajar menggunakan Media *Wordwall* memiliki rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi, yaitu 45. Namun, penggunaan media apa pun dalam

pembelajaran IPAAS terkait gaya hidup ramah lingkungan memang memengaruhi keinginan belajar siswa.

Penggunaan media *wordwall* menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kuisioner motivasi siswa meningkat dari 40,6 menjadi 45. Dimana media *wordwall* ini menyediakan permainan menarik yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlibat dalam kuis, teka-teki dan aktivitas edukatif lainnya. Yang mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. dibandingkan dengan media gambar, yang hanya meningkatkan motivasi dari 40,9 menjadi 41,75, media *Wordwall* terbukti lebih efektif. Dengan demikian, media *Wordwall* merupakan alternatif yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M Arif. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Al-ibtida: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 10(02): 14–28. <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/alibtida/article/view/5237>
- Andini, Ayu, Luki Yunita, and Dedi Irwandi. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia 10(1): 11–28. [doi:10.36706/jppk.v10i1.20211](https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211).
- Kusnadi, Edi, and Syifa Aulia Azzahra. (2024). *Penggunaan Media*

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya.* Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran 12(2): 323–39. [doi:10.24269/dpp.v12i2.9526](https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526).
- Nabila, Putri, Nur Faizzah, and Anna Roosyanti. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS SDN Pakis V Surabaya.* 4: 13520–26. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13114>
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.* JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) 7(1): 140. [doi:10.29210/022035jpgi0005](https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005).
- Nuryanto, Edi, and Tri Dyah Prastiti. (2024). *Pengaruh Penerapan Project Based Learning (PJBL) Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Di SD Muhammadiyah Terpadu Ponorogo.* 5: 1221–28. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1009>
- Putri, Taryzca, Laela Ramadhani, Angel Maria Vlk, Cantika Dinova, and Ramadila Desi. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS.* RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Ramadhani, Dina Suci, Heru Purnomo, and Beny Dwi Lukitoaji. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V.* Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar 11(1): 31–39. [doi:10.29408/didika.v11i1.26823](https://doi.org/10.29408/didika.v11i1.26823).
- Roni Hamdani, Acep, Taufiqulloh Dahlan, Rina Indriani, and Ayu Ansor Karimah. (2022). *Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar.* Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 7(02): 751–63. [doi:10.36989/didaktik.v7i02.252](https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252).
- Utami, Sarwik. (2018). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar.* Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 7(1): 137. [doi:10.33578/jpkip.v7i1.5346](https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5346).