


Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak

¹⁾Nindy Puji Nabilah, ²⁾Attin Warmi

^{1,2)}Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia
Email Corresponding: 1910631050154@student.unsika.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Media Pembelajaran Wordwall IPTEK Motivasi Belajar Pembelajaran situs Website	Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK) salah satunya ditandai dengan penggunaan media pembelajaran yang melibatkan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu, media pembelajaran games matematika berbasis Website pada alamat website wordwall.net. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis wordwall games terhadap motivasi belajar matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Jalancagak yang berjumlah 22 siswa. Angket digunakan untuk menggali informasi terkait motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran wordwall. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan beberapa indikator antara lain yaitu: a) Motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis website wordwall games, b) Respon siswa terhadap media pembelajaran, c) Penyajian media pembelajaran berbasis website wordwall games. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan digunakannya media pembelajaran berbasis website wordwall games dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan kontribusi baik bagi motivasi belajar matematika siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan website Wordwall sebagai media pembelajaran matematika efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
Keywords: Learning Media Wordwall Science and Technology Motivation to Learn Website Learning	ABSTRACT The rapid development of Science and technology (IPTEK) one of them is characterized by the use of learning media involving technology. Learning Media used by researchers, namely, Learning Media based Math games Website at the website address wordwall.net. this study aims to analyze the use of Learning media based on wordwall games to motivate students to learn mathematics. The research method used is descriptive qualitative. The subjects were students of Class VIII SMPN 2 Jalancagak totaling 22 students. The questionnaire was used to explore information related to students ' motivation to learn mathematics after using wordwall Learning media. The instrument used in the form of a questionnaire with several indicators, among others, namely: a) student learning motivation after using Learning media based on wordwall games website, b) student response to learning media, c) presentation of Learning media based on wordwall games website. The conclusion of this study is that the use of website-Based Learning Media wordwall games in learning activities can contribute well to the motivation of students to learn mathematics. It can be concluded that the use of the Wordwall website as a medium for learning mathematics is effective in increasing student motivation.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dengan demikian, tantangan sebagai seorang guru menjadi bertambah, tidak hanya menjadi tenaga profesional guru juga dituntut untuk bisa mengimbangi serta

memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Saat ini, pemerintah tengah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar secara bertahap. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan bentuk pembelajaran intrakurikuler yang sangat beragam dimana konten akan lebih optimal sehingga siswa mampu mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Kemendikbud, 2022).

Kurikulum merdeka belajar memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Guna meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menganjurkan salah satu prinsip pembelajaran yaitu, menganjurkan penggunaan teknologi pada proses pembelajarannya. Namun, kenyataannya kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT masih menjadi tantangan besar bagi banyak guru. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nissa & Renoningtyas, 2021) bahwa kesulitan yang dialami guru dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga guru hanya mengandalkan buku cetak sebagai bahan ajar utama. Untuk itu media pembelajaran yang mudah untuk di buat dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam proses pembuatannya sangat diperlukan, sehingga guru dapat memanfaatkannya.

Menurut (Putri et al., 2021) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi ajar atau pesan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sementara itu, (Permansah & Murwaningsih, 2018) mengungkapkan definisi dari media pembelajaran yaitu setiap orang, bahan, alat dan peristiwa yang memungkinkan siswa untuk dapat menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi dalam bentuk perangkat lunak (*software*) disebut juga dengan media pembelajaran digital (Octalia et al., 2021). Dari beberapa teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan baik berupa hardware maupun software yang didesain dan dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat ditinjau melalui motivasi siswa ketika proses belajar berlangsung. Menurut (Sekaringtyas, 2017) motivasi belajar atau motivasi berprestasi merupakan kekuatan mental yang mendorong peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang diharapkan. Suatu motif rasa semangat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung merupakan definisi motivasi menurut (Sari, 2018). Dalam penelitiannya (Oktafiani & Mujazi, 2022) mengungkapkan bahwa motivasi belajar didefinisikan sebagai suatu dorongan dari baik dari faktor luar (eksternal) maupun faktor dari dalam (intenal) siswa untuk melakukan pengalaman belajar dengan optimal. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa indikator yaitu: 1) Ketertarikan belajar, 2) Semangat dalam memperoleh pengalaman belajar, 3) Melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran, 4) kemudahan dalam memahami materi, 5) Tidak mudah putus asa. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan rasa semangat yang dipengaruhi dari luar ataupun dalam diri yang timbul untuk melakukan segala usaha demi tercapainya tujuan belajar.

Rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya disebabkan karena guru kurang optimal dalam berinovasi memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permana & Kasrیمان, 2022). Solusi yang diperlukan dalam mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Sejalan dengan pendapat Mustikasari dalam penelitian (Persada, 2017) yang berpendapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain yaitu, materi dapat tersampaikan dengan jelas, menarik dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa selain itu, media pembelajaran juga mampu menanamkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

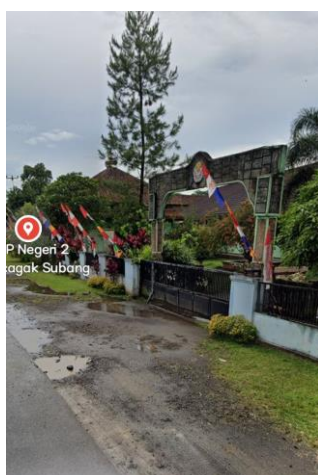
Untuk itu peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti adalah media pembelajaran berbasis website *wordwall*. *Wordwall* games merupakan media pembelajaran yang sudah tersedia didalam website dan digunakan untuk melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran (Permana & Kasrیمان, 2022). Dalam penelitiannya (Imanulhaq & Pratowo, 2022) berpendapat bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis website *wordwall* dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Untuk mengakses media pembelajaran *wordwall* yaitu melalui tautan <https://wordwall.net/> berbagai macam template juga dapat di unduh secara gratis melalui tautan tersebut. Media *wordwall* memiliki template dengan cirikhas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, essai pendek, menjodohkan dan quis games (Nurafni & Ninawati, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam motivasi. Peneliti tertarik untuk menggunakan website *wordwall* yang merupakan media pembelajaran interaktif serta mudah untuk digunakan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis IT. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memberi judul Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall Games* terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak.

II. MASALAH

Masalah yang selalu muncul adalah rasa bosan dan kurangnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran matematika karena kurangnya variasi dalam pembelajaran. Permasalahan lain adalah kesulitan yang dialami oleh guru dalam membuat media pembelajaran membuat guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media belajar. Dengan demikian, penggunaan variasi dalam media pembelajaran matematika untuk mendukung motivasi belajar siswa perlu digunakan. Media pembelajaran dengan akses yang mudah dapat membantu guru maupun siswa dalam mengoperasikannya.

Adapun lokasi pengabdian kepada masyarakat pada SMPN 2 Jalancagak yang beralamat di Jl. Raya Bunihayu, tambakan, Kec. Jalancagak, Kab. Subang, Jawa Barat, dengan kode pos 41281.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian

III. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif adalah untuk menggali informasi, gambaran serta deskripsi dari sebuah obyek yang sedang diteliti sehingga dapat ditarik kesimpulan yang objektif dan akurat (Saniah & Pujiastuti, 2021). Beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tahap perencanaan, tahap pengumpulan data dan tahap pelaporan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan angket atau kuesioner. Angket tersebut berupa seperangkat pertanyaan yang digunakan untuk menggali informasi mengenai motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan mengadopsi instrumen dari penelitian terdahulu. Beberapa aspek indikator yang ada pada angket tersebut yaitu : a) Motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis website *wordwall games*, b) Respon siswa terhadap media pembelajaran, c) Penyajian media pembelajaran berbasis website *wordwall games*.

Subjek dari penelitian ini yaitu kelas VIII sebanyak 22 orang siswa. Penelitian dilakukan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall games* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 2 Jalancagak. Sebelum dilakukannya pengumpulan data melalui angket, peneliti terlebih dahulu melakukan penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* kepada siswa. Siswa mengerjakan beberapa soal dengan materi relasi dan fungsi pada *wordwall*.

Peneliti menetapkan skala likert sebagai alat penelitian, data angket yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan rumus pengukuran skala likert yang nantinya digunakan sebagai interpretasi skor. Skala likert ini bertujuan untuk menilai sikap serta pendapat individu maupun kelompok mengenai gejala sosial. Merujuk pada pendapat (Tunissa et al., 2022) mengenai skala likert, dikatakan bahwa skala ini memiliki variabel dengan pengukuran metrik, variabel yang digunakan sebagai langkah awal penyusunan suatu proyek. Instrumen yang digunakan dapat berupa pertanyaan atau pernyataan dengan jenis skala yaitu ordinal maupun interval. (Yuliarimi & Marhaeni, 2019) mengatakan bahwa umumnya respon untuk item dalam pertanyaan skala berupa kata-kata yaitu : Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Cukup Setuju (3), Setuju (4) Dan Sangat Setuju (5). Ataupun bisa berupa kata lain seperti kurang, sangat kurang, cukup, baik dan sangat baik.

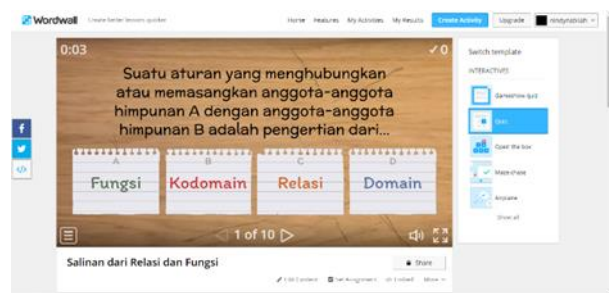
Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala *Likert*

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik
4	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
2	21% - 40%	Kurang Baik
1	0% - 20%	Sangat Kurang

Riduwan (2012, hlm.15)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis website *wordwall* tidak hanya menjadi media pembelajaran yang interaktif, tetapi dalam merancang dan mereview penilaian dalam pembelajaran juga dapat dilakukan. Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis website *wordwall* yaitu: 1) Langkah pertama yang dilakukan tentunya mengakses kemudian mendaftarkan akun dalam website <https://wordwall.net/> dengan melengkapi data yang tertera, 2) Pilih create activity dan lanjut untuk memilih template yang disediakan, 3) Tulis judul serta deskripsi quiz, 4) Tulis materi yang telah dibuat dengan jenis games yang dipilih , 5) Langkah terakhir yaitu pilih done ketika telah selesai membuat permainan.



Gambar 2. Tampilan Design *Wordwall*

Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Website *Wordwall*

Berikut ini merupakan data hasil angket yang diisi oleh 22 responden terkait dengan motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Indikator Motivasi Belajar

Pernyataan	SS.		S.		KS.		TS.		STS.	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya sangat antusias dalam mengisi soal matematika dengan media <i>Wordwall</i> Games matematika berbasis <i>Website Wordwall</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	17	77	0	0	0	0	5	23	0	0
Mengerjakan soal matematika menggunakan <i>Website Wordwall</i> sangat menyenangkan	17	77	0	0	0	0	5	23	0	0
Saya senang mengerjakan soal-soal matematika.	0	0	17	77	0	0	5	23	0	0
Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika yang disajikan dalam <i>Website Wordwall</i>	17	77	5	23	0	0	0	0	0	0
Jumlah	73	331	22	100	0	0	15	69	0	0
Rata-rata	14.6	66.2	4.4	20	0	0	3	13.8	0	0
Interpretasi Kategori	Baik									
Sangat Setuju										

1. Responden menanggapi pernyataan no. 1 yaitu, “Saya sangat antusias dalam mengisi soal matematika dengan media *Wordwall*” tanggapan sebagian besar responden dari total 22 responden, sebagian besar responden yaitu sebanyak 77% responden memilih sangat setuju dan sisanya sebesar 23% memilih tidak setuju. Karena sebagian besar responden memilih setuju maka, kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik. Sebagian besar siswa merasa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *website wordwall*.
2. Responden menanggapi pernyataan no. 2 yaitu, “Games matematika berbasis *Website Wordwall* dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar”, sebanyak 100% responden memilih sangat setuju dari total keseluruhan 22 responden. Kondisi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena seluruh responden memilih sangat setuju. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa motivasi tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Website Wordwall*.
3. Responden menanggapi pernyataan no. 3 yaitu, “Mengerjakan soal matematika menggunakan *Website Wordwall* sangat menyenangkan” tanggapan responden dari total 22 responden, sebagian besar responden yaitu sebanyak 77% responden memilih sangat setuju dan sebesar 23% responden memilih tidak setuju. Kondisi tersebut menunjukkan kategori baik. Hal ini menandakan sebagian besar siswa merasa senang mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall*.

4. Responden menanggapi pernyataan no. 4 yaitu, “Saya senang mengerjakan soal-soal matematika” tanggapan responden dari total 22 responden, sebagian besar responden yaitu sebanyak 77% responden memilih setuju sedangkan 23% responden memilih tidak setuju. Kondisi tersebut menunjukkan kategori baik, karena sebagian besar siswa merasa senang mengerjakan soal matematika.
5. Responden menanggapi pernyataan no. 5 yaitu, “Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika yang disajikan dalam *Website Wordwall*”, dari 22 responden sebanyak 77% responden memilih sangat setuju dan 23% responden memilih setuju. Kondisi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena seluruh responden memilih sangat setuju dan setuju. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kepuasan dan kesenangan bila berhasil mengerjakan soal dengan baik pada media pembelajaran *wordwall*.

Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* memberikan kontribusi yang baik dalam aspek meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dapat ditunjukkan dengan antusias siswa dalam mengerjakan soal matematika, siswa berusaha agar menjawab soal dengan benar dan menyelesaikan soal sampai akhir untuk mendapatkan *score* yang maksimal. Siswa terlihat sangat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Rasa antusias dan senang yang luar biasa ditunjukkan siswa pada proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Motivasi adalah salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar, jika tidak memiliki motivasi yang kuat maka kecil kemungkinan bagi seseorang dapat berhasil dalam belajar (Maulani et al., 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa termotivasi untuk belajar setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall*. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis *website wordwall* ini membuat siswa lebih antusias serta teliti dalam menjawab soal karena termotivasi untuk mendapatkan *score* yang terbaik. Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan gairah serta semangat dalam melaksanakan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar besar kemungkinan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Sebaliknya, apabila siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka hasil belajar yang diperoleh belum mencapai harapan.

Data sebelumnya juga menunjukkan bahwa siswa merasa senang ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall*. Dapat diartikan media pembelajaran berbasis *website wordwall* ini berhasil menarik siswa untuk bersemangat ketika mengerjakan soal matematika. Persada (2017) juga berpendapat bahwa dengan proses pembelajaran yang menarik dan jelas akan menumbuhkan rasa senang bagi siswa dalam proses pembelajaran matematika pada terutama pada materi yang sedang diberikan oleh guru. Sikap positif pada proses pembelajaran sangat penting karena akan membuat siswa giat dalam belajar. Ketika sikap positif sudah muncul maka motivasi belajar siswa juga akan terbentuk dengan sendirinya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nisa & Susanto, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar”. Hasil penelitian tersebut yaitu, penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* secara signifikan serta positif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* membuat siswa lebih semangat serta termotivasi dalam pembelajaran.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Website Wordwall*

Berikut ini merupakan data hasil angket yang diisi oleh 22 responden terkait respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *website wordwall*.

Tabel 3. Hasil Pengolahan Data Indikator Respon Siswa

Pernyataan	SS.		S.		KS.		TS.		STS.	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Mengerjakan soal matematika yang disajikan dalam <i>Website Wordwall</i> sangat membosankan	0	0	0	0	18	82	0	0	4	18
Saya menjawab semua pertanyaan dengan baik	10	45	12	55	0	0	0	0	0	0
Saya menjawab pertanyaan yang disajikan dalam <i>Website Wordwall</i> dengan asal-asalan	0	0	0	0	0	0	7	32	15	68
Jumlah	10	45	12	55	18	82	7	32	19	86
Rata-rata	3.3	15	4	18.3	6	27.3	2.3	10.7	6.3	28.7
Interpretasi Kategori	Sangat Kurang									
Sangat Setuju										

1. Responden menanggapi pernyataan no. 6 yaitu, “Mengerjakan soal matematika yang disajikan dalam *Website Wordwall* sangat membosankan”, dari 22 responden sebanyak 82% responden memilih kurang setuju dan 18% responden memilih sangat tidak setuju. Kondisi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena 18 responden memilih kurang setuju dengan pernyataan negatif tersebut. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* tidak membosankan.
2. Responden menanggapi pernyataan no. 7 yaitu, “Saya menjawab semua pertanyaan dengan baik” tanggapan responden dari total 22 responden, sebagian besar responden yaitu sebanyak 55% responden memilih setuju dan sisanya sebesar 45% memilih sangat setuju. Karena sebagian besar responden memilih setuju dan sisanya memilih sangat setuju, maka kondisi ini termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menandakan siswa berusaha mengerjakan soal yang disajikan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dengan sebaik mungkin.
3. Responden menanggapi pernyataan no. 8 yaitu, “Saya menjawab pertanyaan yang disajikan dalam *Website Wordwall* dengan asal-asalan” tanggapan responden dari total 22 responden, sebagian besar responden memilih sangat tidak setuju yaitu sebanyak 68% dan sisanya sebesar 32% responden memilih tidak setuju. Karena sebagian besar responden memilih sangat tidak setuju dan sisanya memilih tidak setuju, maka kondisi ini termasuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menandakan siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal yang disajikan media pembelajaran berbasis *website wordwall*.

Rasa bosan terhadap kegiatan belajar yang monoton sering kali dialami oleh siswa. Maka perlu bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran untuk membangun motivasi belajar dalam diri siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *website wordwall*. Sebuah *website* yang pada dasarnya merupakan sebuah game yang dikemas menjadi media pembelajaran dengan materi matematika pada quiz-nya mampu memberikan semangat belajar bagi siswa. Dilihat dari data sebelumnya bahwa dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *website wordwall* siswa tidak lagi merasa bosan saat mengerjakan soal matematika. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam proses memahami materi, terlihat dari siswa sikap positif siswa yang aktif serta memiliki semangat yang tinggi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang memuaskan (Saniah & Pujiastuti, 2021).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil akhir saja, tetapi juga dilihat dari proses dan berbagai usaha yang dilakukan oleh siswa yang berlangsung dari awal hingga akhir. Motivasi adalah berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang sehingga memiliki keinginan untuk mengerjakan

sesuatu, jika ia tidak tertarik maka akan berusaha untuk menghilangkan perasaan suka tersebut (Sardiman, 2011). Siswa yang dengan motivasi belajar yang rendah memiliki antusias yang rendah pula dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak tertarik pada materi yang diberikan oleh guru, bersikap acuh pada proses pembelajaran, tidak aktif saat dikelas, bahkan tidak bersungguh-sungguh saat mengerjakan tugas.

Melalui data yang telah diperoleh, terlihat bahwa siswa berusaha menjawab pertanyaan yang disajikan dalam *website wordwall* dengan sangat bersungguh-sungguh untuk mendapatkan score yang maksimal. Score yang diperoleh serta jawaban siswa akan langsung terlihat ketika siswa selesai menjawab pertanyaan, hal ini yang membuat siswa berusaha untuk mendapatkan jawaban yang benar. Penting bagi seseorang untuk mengetahui prestasi belajarnya, karena dengan mengetahui hasil belajar yang telah dicapai siswa akan lebih berusaha mempertahankan bahkan meningkatkan prestasi belajarnya. Senada dengan pernyataan Wasty dalam (Sekaringtyas, 2017) yaitu jika seseorang mengetahui prestasi belajarnya maka peningkatan hasil belajar menjadi lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang telah diraih sebelumnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* membuat siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal matematika, sehingga mendapatkan hasil score yang memuaskan. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian (Maghfiroh, 2018) yang berjudul “Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”. Kesimpulan dari penelitiannya yaitu, penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.

Penyajian Media Pembelajaran Berbasis *Website Wordwall*

Berikut ini merupakan data hasil angket yang diisi oleh 22 responden terkait respon siswa terhadap penyajian media pembelajaran berbasis *website wordwall*.

Tabel 4. Hasil Pengolahan Data Indikator Penyajian Media *Wordwall*

Pernyataan	SS.		S.		KS.		TS.		STS.	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website wordwall</i> melalui handphone atau laptop	16	73	6	27	0	0	0	0	0	0
Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto dalam <i>website wordwall</i> sangat menarik	11	50	11	50	0	0	0	0	0	0
Gambar dan tulisan dapat terlihat dengan jelas	16	73	6	27	0	0	0	0	0	0
Media pembelajaran berbasis <i>website wordwall</i> efektif	18	82	0	0	0	0	0	0	4	18

untuk melakukan aktivitas menjawab soal matematika										
Jumlah	61	278	23	104	0	0	0	0	4	18
Rata-rata	15.3	69.5	6	26	0	0	0	0	1	4.5
Interpretasi Kategori Sangat Setuju	Baik									

1. Responden menanggapi pernyataan no. 9 yaitu, “Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* melalui handphone atau laptop”, dari 22 responden sebanyak 73% responden memilih sangat setuju dan 27% responden memilih setuju. Kondisi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena seluruh responden memilih sangat setuju dan setuju. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa siswa menilai media pembelajaran *wordwall* memiliki kemudahan untuk diakses baik melalui laptop maupun handphone.
2. Responden menanggapi pernyataan no. 10 yaitu, “Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto dalam *website wordwall* sangat menarik” tanggapan responden dari total 22 responden, sebagian responden yaitu sebanyak 50% responden memilih sangat setuju dan sisanya sebesar 50% memilih setuju. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website wordwall* memiliki kategori sangat baik. Tampilan ilustrasi, grafis dan foto dalam media pembelajaran tersebut membuat siswa tertarik.
3. Responden menanggapi pernyataan no. 11 yaitu, “Gambar dan tulisan dapat terlihat dengan jelas”, dari total 22 responden sebagian besar responden memilih sangat setuju yaitu sebanyak 73%, dan sebanyak 27% responden memilih setuju. Kondisi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik karena seluruh responden memilih sangat setuju dan setuju. Artinya, data tersebut menunjukkan bahwa siswa menilai tulisan seta gambar yang disajikan pada media pembelajaran *wordwall* memiliki dapat terlihat dan terbaca dengan jelas.
4. Responden menanggapi pernyataan no. 12 yaitu, “Media pembelajaran berbasis *website wordwall* efektif untuk melakukan aktivitas menjawab soal matematika”, dari 22 responden sebanyak 82% responden memilih sangat setuju dan 18% responden memilih sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan perbedaan pendapat mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dalam menjawab soal. Akan tetapi, pernyataan tersebut masih termasuk dalam kategori sangat baik karena sebagian besar responden memilih sangat setuju. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat setuju apabila media pembelajaran *wordwall* digunakan dalam kegiatan menjawab soal matematika.

Dalam proses pembelajaran penting bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan memberikan dampak positif terutama dalam segi motivasi. Media pembelajaran interaktif berbasis *website word wall* adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi positif bagi siswa , dan menyediakan berbagai jenis *games* seperti teka-teki silang (ttt), *quiz*, kartu acak dan beberapa games lainnya (Imanulhaq & Pratowo, 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* dapat dinilai efektif untuk melakukan aktivitas menjawab soal matematika, hal ini berdasarkan bahwa *word wordwall* dapat menjadikan siswa semangat dalam mengerjakan soal serta dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Meskipun media pembelajaran berbasis *website wordwall* mudah untuk di akses, namun dalam penyajiannya tetap melalui berbagai atau langkah-langkah untuk membuat soal yang terstruktur. Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran berbasis *website wordwall* adalah: (a) menentukan materi dengan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (b) mengidentifikasi pula indikator pada materi yang dipilih agar soal sesuai dengan materi (c) mencari referensi terkait materi yang akan disajikan (d) membuat rancangan soal-soal yang sesuai dengan indikator pembelajaran (e) mengakses *website*

wordwall (f) menuliskan soal yang telah dibuat ke dalam *website wordwall* (g) memilih template yang sesuai dengan bentuk soal yang akan disajikan (h) menyesuaikan soal dengan templat untuk memastikan penyajian animasi, gambar dan tulisan dapat dilihat dengan jelas.

Dalam proses kegiatan belajar, antusias siswa sangat baik hal ini dapat dilihat dari respon positif siswa dengan semangat dan bersungguh-sungguh ketika menjawab pertanyaan pada media pembelajaran berbasis *website wordwall*. Selain penggunaannya yang mudah dan murah, media pembelajaran berbasis *website wordwall* memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal yang dapat digunakan oleh guru sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain (Nissa & Renoningtyas, 2021). Sejalan dengan penelitian (Nisa & Susanto, 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar” bahwa dengan digunakannya media game edukasi berbasis *wordwall* dapat menjadi inovasi pembelajaran matematika.

V. KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis *website wordwall* dengan fitur template berupa berbagai jenis quiz dapat merubah pandangan bahwa game tidak digunakan untuk bermain saja, namun dapat digunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Kelebihan media pembelajaran berbasis *website wordwall* adalah mudah untuk diakses oleh para guru untuk membuat media pembelajaran sehingga dapat dijadikan solusi pembelajaran berbasis IT.

Media pembelajaran dengan menggunakan *wordwall games* yang diterapkan pada kelas VII di SMPN 2 Jalancagak memberikan kontribusi yang baik bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *website wordwall* sebagai media pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari siswa. Penyajiannya yang inovatif serta didukung dengan tema yang menarik membuat siswa tidak bosan saat belajar. Respon yang positif dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan *wordwall games* menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan digunakannya *website wordwall* ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pihak peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran diamati kesukaran yang ada sehingga dapat diatasi agar lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Kemendikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk : Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., & Satrio, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Challenges Untuk Meningkatkan Computational Thinking Dalam Pembelajaran Mandiri Sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar*. 149–166.
- Oktafiani, & Mujazi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>

- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3(2), 75. <https://jurnal.uns.ac.id/snppap/article/view/27906>
- Persada, A. R. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website*. 6(1), 62–76.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61. www.Dw.com
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8, 76–86.
- Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, I. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris. *Manajemen Tools*, 9(1), 41–52. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMANT/article/view/191>
- Sekaringtyas, T. (2017). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD Sukatani IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 159–171.
- Tunissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Gamasis (Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 183–192. <https://doi.org/doi.org/10.21009/012.02>
- Yuliarmi, N. N., & Marhaeni, A. (2019). *Metode Riset Jilid 2*. CV. Sastra Utama.