

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWERPOINT BERBANTU WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Resti Hawa Annisya¹, Gimin², Supentri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

[¹resti.hawa1626@student.unri.ac.id](mailto:resti.hawa1626@student.unri.ac.id), [²gimin@lecturer.unri.ac.id](mailto:gimin@lecturer.unri.ac.id),

[³supentri@lecturer.ac.id](mailto:supentri@lecturer.ac.id)

ABSTRACT

The objective of this study is to ascertain the impact of employing interactive learning media, namely PowerPoint assisted by Wordwall, on students' learning motivation in the context of learning PANCASIL Education. The impetus for this research was the observation of a pervasive lack of motivation among students in their learning of pancasilan education. The present study employs a quantitative approach, integrating both experimental and observational elements. The research design is of the pretest-posttest, control group variety. The population of this study comprised 412 students enrolled in the eighth grade at SMP Negeri 13 Pekanbaru. The sampling technique employed was a random one, and the samples were subjected to a homogeneity test. The total sample size of this study was 80, with each class comprising 40 students. The research instruments employed included questionnaires, student observation sheets, teacher observation sheets, and documentation. The findings indicated a substantial impact of the integration of PowerPoint presentations with Wordwall on learning motivation, as demonstrated by the t-count value of 5.421, which exceeds the critical value of 1.990 at the 1% level of significance (see Table 1). The N-Gain value in the experimental class was 0.11 (high category) higher than the control class, which was 0.03 (low category).

Keywords: *learning motivation, powerpoint, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya fenomena-fenomena kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian *pretest-posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Pekanbaru sebanyak 412 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* dan diuji homogenitas, dan sampel pada penelitian ini berjumlah 80 dengan masing-masing

kelas berjumlah 40 peserta didik. Instrumen penelitian berupa angket, lembar observasi peserta didik, lembar observasi guru, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media PowerPoint berbantu Wordwall terhadap motivasi belajar, dibuktikan berdasarkan hasil nilai $t_{hitung} 5,421 > t_{tabel} 1,990$. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,11 (kategori tinggi) lebih tinggi dibanding kelas kontrol 0,03 (kategori rendah).

Kata Kunci: motivasi belajar, powerpoint, wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Dunia pendidikan terus berkembang dan berubah, ada banyak hal yang saat ini mempengaruhi sistem pendidikan di sekolah. Tujuan kinerja yang ingin dicapai tidak lain adalah keinginan peserta didik untuk belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Motivasi belajar merupakan faktor esensial dalam pencapaian tujuan pendidikan yang optimal. Tanpa motivasi yang kuat, peserta didik cenderung menunjukkan ketidaktertarikan terhadap materi pelajaran, pasif dalam proses pembelajaran, dan berisiko mengalami penurunan prestasi belajar. Motivasi belajar dapat menjadi bagian yang sangat penting dalam keberhasilan seseorang karena pengembangan motivasi belajar akan

membuat hasil belajar menjadi ideal (Hasri, 2024). Tentunya untuk mencapai motivasi belajar yang maksimal memerlukan inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik yang kreatif, inovatif, kritis, dan mandiri.

Monika & Adman (2017) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Namun, di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung pasif.

Di SMP Negeri 13 Pekanbaru, peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan rendahnya motivasi belajar, seperti mengantuk, kurang aktif, hingga sering izin keluar kelas. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar turut menjadi faktor penyebab rendahnya

motivasi belajar. Penggunaan media yang monoton dan kurang melibatkan interaksi peserta didik membuat suasana pembelajaran kurang menarik dan kurang menantang. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang perhatian, memfasilitasi pemahaman, dan menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Ada keterkaitan antara pendidikan dan media pembelajaran, tanpa adanya media pembelajaran yang tepat, maka proses kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan lancar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif (Hasan dkk., 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Gabriela, 2021). Dengan media pembelajaran yang tepat, guru dapat memfasilitasi proses

pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022). Media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint dan Wordwall merupakan dua platform yang memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Kombinasi keduanya diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendorong motivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

PowerPoint adalah salah satu program aplikasi microsoft yang dapat digunakan untuk presentasi, baik dalam sebuah rapat atau kegiatan lain seperti digunakan sebagai media pembelajaran disekolah (Maknunah dkk., 2022). PowerPoint sebagai alat bantu mengajar untuk membuat paparan dalam bentuk slide

presentasi yang interaktif sehingga materi yang disampaikan dapat ditampilkan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

PowerPoint sebagai salah satu media pembelajaran visual memiliki kelebihan dalam menyampaikan materi secara menarik dengan kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi. Wordwall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari dkk., 2020).

Wordwall dapat dikatakan sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik. Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan belajar yang menyenangkan (Sari & Yarza, 2021). Penelitian sebelumnya yang dilakukan Mellenia dkk. (2022) membuktikan PowerPoint mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar di kelas yang menggunakan media PowerPoint interaktif lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran metode ceramah. Hal tersebut dapat dilihat

dari skor rata-rata angket motivasi belajar yang diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan media PowerPoint interaktif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Demikian pula penelitian Salsabila dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terbukti dengan hasil angket yang telah disebar pada peserta didik. Dan juga didukung oleh wawancara dan hasil dari pretest dan posttest yang dilakukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMP Negeri 13 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus pada penelitian ini, penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 13 Pekanbaru yang berlokasi di Jl. Ronggowarsito I No. 15, Suka Maju Sail Kota Pekanbaru, Riau 28127. Penelitian ini dilaksanakan

pada bulan Juli 2024 hingga bulan September 2024. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivism* dengan hasil penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan (Sugiyono, 2015).

Metode penelitian eksperimen dalam kata lain menerapkan metode uji coba, dimana peneliti mencoba memberikan perlakuan yang berbeda dengan perlakuan seperti biasanya. Perlakuan diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kebermanfaatan metode atau teknik tertentu agar dapat diterapkan dalam berbagai bidang dalam rangka meningkatkan hasil tertentu (Dianti, 2017).

Desain yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group* yang terdiri dari dua kelompok, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan, dengan materi yang sama untuk kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Pekanbaru yang berjumlah 412 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* dan diuji homogenitas, diperoleh kelas VIII.8 sebagai kelas eksperimen dan VIII.10 sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 40 peserta didik.

Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah angket, lembar observasi peserta didik, lembar observasi guru, dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t (*independent sample t-test*), dan uji N-Gain. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum menarik kesimpulan terhadap pengaruh perlakuan yang diberikan, diperlukan analisis statistik untuk pengujian data yang diperoleh. Beberapa pengujian dilakukan guna memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis secara lebih lanjut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil angket kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan syarat suatu data dikatakan terdistribusi normal apabila $\text{sig.} > 0,05$. Berikut hasil uji normalitas yang tersaji dalam bentuk tabel 1:

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	0,967	40	0,277
Kontrol	0,961	40	0,180

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel 1 bahwa data hasil angket kelas eksperimen yaitu $0,277 > 0,05$ dan kelas kontrol yaitu $0,180 > 0,05$ yang artinya data hasil angket baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa kedua data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data hasil angket terdistirbusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk

mengetahui apakah data hasil angket memiliki varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 dengan kriteria pengambilan keputusan apabila $\text{sig.} > 0,05$. Berikut hasil uji homogenitas yang tersaji dalam bentuk tabel 2:

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

Kelas	Level Statistic	Sig.	α	Kesimpulan
Eksperimen Kontrol	4,788	0,032	0,05	Tidak Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 2 data hasil angket antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikannya adalah 0,032 dengan perbandingan $\alpha = 0,05$ yang artinya $\text{sig.} < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data tidak memiliki varians yang homogen atau dalam artian tidak homogen.

3. Uji T (*Independent Sample T-Test*)

Uji-t (*independent sample t-test*) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok uji-t adalah data yang homogen. Uji-t digunakan bertujuan untuk menjawab pernyataan

masalah yang diajukan. Uji-t dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan taraf signifikan 5%. Uji-t dilakukan pada data hasil angket untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah diberikan perlakuan kepada dua kelas tersebut. Berikut hasil uji-t yang tersaji dalam bentuk tabel 3:

Tabel 3 Hasil Uji-t Hasil Angket
Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
4,456	0,032	5,421	78	0,000
		5,421	74,311	0,000

Berdasarkan uji-t pada tabel 3 diperoleh $t_{hitung} = 5,421$ kemudian menentukan df dengan menggunakan rumus $n-2$. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 80 ($80 - 2 = 78$). Dengan $df = 78$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,990$. Hal ini menunjukkan hipotesis dalam penelitian ini diterima dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, membuktikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antar variabel (X) yaitu media pembelajaran interaktif PowerPoint terhadap variabel (Y)

yaitu motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Pekanbaru.

4. Uji N-Gain

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti terlebih dahulu memberikan angket sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka selanjutnya diberikan angket sesudah diberikannya perlakuan. Kemudian data skor angket sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dapat dicari sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan rumus N-Gain.

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Hasil dari uji tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hake menyatakan n-gain memiliki kriteria berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4 Kriteria N-Gain

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Rendah	$g \leq 0,3$

((Istiqomah dkk., 2017))

Berikut hasil N-Gain yang tersaji dalam bentuk tabel 5:

**Tabel 5 Data Peningkatan Skor
Sebelum Perlakuan dan Sesudah
Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol**

Kelas	Rata-Rata		N-Gain	Kategori
	Before	After		
Eksperimen	58,4	63	0,11	Tinggi
Kontrol	58,5	59,8	0,03	Rendah

Berdasarkan hasil pengujian N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki $g > 0,7$ berada pada kategori tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki $g = 0,03$ yang artinya $g \leq 0,3$ pada kategori rendah. Berdasarkan tabel tersebut, kelas eksperimen mengalami peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMP Negeri 13 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t (*independent sample t-test*) yang menunjukkan nilai t_{hitung} 5,421 lebih besar dari t_{tabel} 1,990. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,11 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 0,03, yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, dalam artian adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 13 Pekanbaru. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif PowerPoint berbantu Wordwall layak untuk diterapkan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dianti, Y. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i1.40>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasri, A. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII SMP Negeri 23 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(02), 72–86.
- Istiqomah, Kadaritna, N., & Efkar, T. (2017). Efektivitas LKS Berbasis Problem Solving dalam Meningkatkan Keterampilan Memprediksi dan Inferensi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 6(2), 387–399.
- Maknunah, D., Intrisya, G. L., Mushallina, S., Riyanto, A. A., Andriansyah, F., Ali, M., Rozikin, M. K., Ellya, S. N., Firmansyah, V. A., Wianah, & Sadiyah, K. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah. *Khaira Ummah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 53–60. <https://journal.unisnu.ac.id/khairaummah/article/view/352>
- Mellenia, C. A., Trisniawati, T., Muanifah, M. T., & Rhosyida, N. (2022). Pengaruh penggunaan media powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar Matematika pada siswa kelas III SD Negeri Sumber Jaya. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), 56–64. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.13559>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 3(2), 42-51.

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 195–199.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.