

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Dita Dwi Lestari¹, Aries Tika Damayani²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Semarang

[¹ditadwi298@gmail.com](mailto:ditadwi298@gmail.com), [²damayaniarestika@gmail.com](mailto:damayaniarestika@gmail.com)

ABSTRACT

The background of this research is that in the learning process, teachers have not utilized learning materials optimally. Learning activities still use images found in textbooks, worksheets, and ordinary printed images as aids so that students feel bored in the learning process. The type of research used in this study is quantitative experimental research. Quantitative experimental research is research that aims to test the cause and effect relationship between variables. This research was conducted in class V SDN 3 Kepoh Kota Blora located at Karangtengah 11/7, Kepoh, Jati District, Blora City, Central Java. The results of the study show the results of a research questionnaire on 15 research subjects, obtained from questionnaire data based on 7 statement items. The results of the questionnaire show that as many as 15 students are classified as having very high learning outcomes with a percentage of 100%. Therefore, it can be concluded that the research subjects' learning motivation with the use of digital wordwall media is very high. The use of digital wordwall media can influence students' learning motivation. Based on the results of the hypothesis test calculations, the p-value is 0.000. These results indicate that the p-value < α (0.05), thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This means there is a significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in the influence of the use of digital media Wordwall on the learning motivation of elementary school students.

Keywords: *digital media, learning motivation, wordwall*

ABSTRAK

Latarbelakang dari penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan bahan ajar pembelajaran secara maksimal. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan gambar yang terdapat dibuku paket, LKS, dan gambar cetak biasa sebagai alat bantu sehingga peresta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan menguji hubungan sebab akibat antara variabel. Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan dikelas V SDN 3 Kepoh Kota Blora yang beralamat di Karangtengah 11/7, Kepoh, Kecamatan Jati, Kota Blora, Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan hasil angket penelitian terhadap subjek penelitian yang

berjumlah 15 orang, didapatkan dari data angket berdasarkan 7 item pernyataan. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa terkласifikasi memiliki hasil belajar yang sangat tinggi dengan persentase 100%. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian motivasi belajar dengan adanya penggunaan media digital *wordwall* ini sangat tinggi. Penggunaan media digital *wordwall* bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa hasil p-value yaitu sebesar 0,000. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa $p\text{-value} < \alpha$ (0.05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan media digital *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media digital, motivasi belajar, *wordwall*

A. Pendahuluan

Pelaksanaan pembelajaran harus memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan kognitif, aktif dan psikomotor siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan pada bab IV mengenai Standar Proses Pasal 19 ayat (1) mengatakan bahwa "Proses pembelajaran dalam satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa."

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi mulai memanfaatkan berbagai media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media digital yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah Wordwall, **sebuah platform interaktif yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.**

Siswa akan lebih tertarik atau lebih senang jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar pembelajaran yang kreatif. Selain itu siswa kurang memahami

materi karena merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung secara monoton.

Menurut (Ningrum, 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian atau minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan untuk proses pembelajaran dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan dan membantu guru dalam memudahkan menjelaskan suatu materi. Media juga dapat menarik perhatian siswa agar fokus terhadap materi yang diberikan guru, sehingga dapat mengikuti pembelajaran secara utuh dan penuh. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran digital yaitu wordwall dalam proses pembelajaran.

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Wordwall dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis game edukasi, seperti kuis, menjodohkan

pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan.

Menurut (Savira & Gunawan, 2022), Wordwall dapat menawarkan sistem pembelajaran yang relevan, mudah dipakai, dan dapat diterapkan ditingkat dasar maupun lanjutan. Wordwall memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: fleksibel dan dapat digunaikan oleh berbagai tingkat disekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, bersifat kreatif, meningkatkan minat siswa untuk belajar, serta dapat menjadi alat evaluasi. Yang melatar belakangi permasalahan ini yaitu bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran Wordwall di SD N 3 Kepoh dan mencari tahu faktor-faktor serta dampak yang terjadi dalam pembelajaran menggunakan media Wordwall.

Wordwall hadir sebagai salah satu solusi yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, roda acak, dan lain sebagainya. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong

siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut penelitian oleh (Velayati & Prastowo, 2022), penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Pembelajaran di era digital seperti sekarang ini guru dituntut untuk mengarahkan siswa lebih aktif dan membantu siswa memecahkan masalah didalam pembelajaran serta mengarahkan siswa memanfaatkan teknologi secara aktif dan paham menggunakannya (melek digital), dengan menerapkan pembelajaran yang mampu meningkatkan kecakapan informasi, kecakapan belajar, inovasi, media dan teknologi. Penggunaan aplikasi berbasis online banyak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat sebagai media dan alat evaluasi pembelajaran daring yaitu aplikasi wordwall. Aplikasi wordwall berisi permainan yang berupa gambar – gambar, atau proyek lain seperti diagram, yang dapat diisi dengan materi yang akan diajarkan maupun soal – soal yang akan dibahas, dan aplikasi ini memberikan kemudahan akses untuk siswa pada

pembelajaran. Penggunaan media wordwall juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu untuk meningkatkan hasil belajarnya (Aisyah, 2019).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Meski begitu, motivasi belajar di kalangan siswa sekolah dasar seringkali menurun karena kurangnya minat, rasa jemu terhadap metode pengajaran tradisional, serta keterlibatan siswa yang minim dalam kegiatan belajar. Menurut informasi dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023, hampir 47% siswa SD di Indonesia menunjukkan rendahnya motivasi belajar, terutama dalam pembelajaran online atau berbasis teknologi yang kurang interaktif. Faktor-faktor internal seperti minat pribadi, tujuan belajar, kepercayaan diri, dan cara belajar sangat memengaruhi semangat siswa untuk belajar. Di luar itu, faktor eksternal juga berdampak besar, termasuk dukungan dari keluarga, peran guru, metode pengajaran, teman sebaya, dan fasilitas yang tersedia.

Menurut penelitian, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki daya ingat yang lebih baik, serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Uno, 2019). Namun, masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dengan metode pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Di era digital saat ini, menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu contohnya adalah Wordwall, sebuah platform digital interaktif yang menawarkan berbagai aktivitas belajar dalam bentuk kuis, teka-teki, dan permainan edukatif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan cocok dengan karakter siswa SD yang cenderung aktif serta visual. Dengan demikian, penting mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD demi menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Kepoh terdapat beberapa masalah diantaranya guru masih belum memanfaatkan bahan ajar pembelajaran secara maksimal. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan gambar yang terdapat dibuku paket, LKS, dan gambar cetak biasa sebagai alat bantu sehingga peresta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Pentingnya teknologi dalam Pendidikan khususnya penggunaan wordwall sebagai media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Meskipun wordwall menawarkan aktivitas interaktif yang menarik, namun pengaruh penggunaan wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa masih diragukan oleh sebagian orang tua sehingga masih perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar dan memberikan rekomendasi praktis untuk penggunaan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian tentang bagaimana penggunaan media digital wordwall untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar. Sehingga peneliti dapat memberikan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR".

B. Metode Penelitian

Waktu penelitian dan pengambilan data dilaksanakan pada bulan Juni, Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan dikelas V SDN 3 Kepoh Kota Blora yang beralamat di Karangtengah 11/7, Kepoh, Kecamatan Jati, Kota Blora, Jawa Tengah. Variabale independent yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media wordwall (X). Variabel dependen dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa (Y). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan menguji hubungan sebab akibat antara variable. Populasi pada penelitian ini adalah kelas V SD Negeri

3 Kepoh. Teknik proposive sampling penentu sampling sampel dengan timbangan tertentu. Pengambilan sampel dari populasi, peneliti mengambil satu kelas. Sampel penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 3 Kepoh. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan kombinasi/triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi). Analisis dalam penelitian ini adalah *Pretest* sebelum diperlakukan dan *posttest* setelah perlakuan menggunakan media digital wordwall.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada 17 Juli 2025 sampai dengan 18 Juli 2025 di kelas V SDN 3 Kepoh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes yang diberikan berupa tes membuat teks deskripsi pada siswa. Teknik dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui menilai pengaruh penggunaan media digital *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Teknik nontes diambil dengan observasi dan juga dokumentasi. Hasil observasi berupa deskripsi pengaruh penggunaan media digital *wordwall* pada saat siswa mengikuti kegiatan

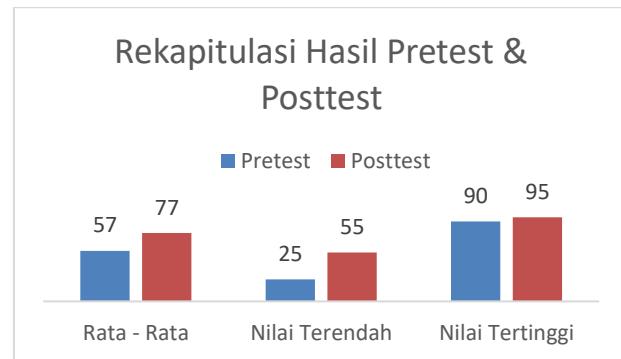
pembelajaran. Hasil dokumentasi berupa dokumen siswa, deskripsi pelaksanaan pembelajaran, serta foto ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti tes *pretest* dan *posttest* sebanyak 15 orang siswa. Dari 15 orang siswa ini dapat dilihat nilai rata-rata pada soal *pretest* dan *posttest* secara berturut-turut adalah 57 dan 77, Nilai terendah 25 dan 55, nilai tertinggi 90 dan 95, siswa yang mencapai batas ketuntasan pada *pretest* sebanyak 33% dan naik pada *posttest* 67%, dan siswa yang tidak mencapai batas ketuntasan pada *pretest* 67% dan turun pada *posttest* menjadi 33%. Hasil *pretest* dan *posttest* ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Nilai Rata-Rata, Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Dan Ketuntasan

Jenis	N	Rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Tuntas	Tidak
Pretest	15	57	25	90	33%	67%
Posttest	15	77	55	95	67%	33%

Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Rekapitulasi Hasil Pretest Dan Posttest

Hasil angket penelitian terhadap subjek penelitian yang berjumlah 15 orang, didapatkan dari data angket berdasarkan 7 item pernyataan. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa terkласifikasi memiliki hasil belajar yang sangat tinggi dengan persentase 100%. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan bahwa subjek penelitian motivasi belajar dengan adanya penggunaan media digital *wordwall* ini sangat tinggi. Penggunaan media digital *wordwall* bisa mempengaruhi motivasi belajar sisiwa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Gandasari & Pramudiani, 2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Klasifikasi untuk mengetahui persentase hasil belajar siswa kelas V

SDN 3 Kepoh dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Rentang Skor Motivasi Belajar

No	Rentang Skor	Klasifikasi	F	%
1	6 - 7	Sangat Tinggi	15	100%
2	4 - 5	Tinggi	0	0%
3	2 - 3	Sedang	0	0%
4	0 - 1	Rendah	0	0%
	Jumlah		15	100%

Sebelum dilakukan penelitian dilakukan terlebih dahulu uji validasi. Hasil perhitungan validitas soal diperoleh item soal dinyatakan valid yaitu 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 29, 35, 37, 43, 46, 47, 49, 50. Hasil validasi soal dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

Kriteria	Nomer soal	Jumlah soal
Valid	1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 29, 35, 37, 43, 46, 47, 49, 50	20
Tidak valid	3, 5, 10, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 48	30

Kemudian dilakukan uji reliabilitas, Hasil r_{11} dapat dibandingkan dengan harga r_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan $N=15$ sehingga diperoleh harga $r_{tabel} = 0,6319$. Dari perhitungan hasil uji reliabilitas telah diperoleh bahwa $r_{11}>r_{tabel}$ yaitu $0,813>0,6319$, maka dapat disimpulkan bahwa data tes tersebut dapat dikatakan reliabel.

Hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan L_0 , diperoleh data uji normalitas pada pretest dengan hasil L_0 yaitu 0,957 dengan $N = 15$ dan L Tabel yaitu 0,220 maka hasil L_0 $0,957 > L$ Tabel 0,220 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan data berdistribusi normal. Pada postest dengan hasil L_0 yaitu 0,816 dengan $N = 15$ dan L Tabel yaitu 0,220 maka hasil L_0 $0,816 < L$ Tabel 0,220 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan data berdistribusi normal. Hasil dari perhitungan uji normalitas disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	N	L_0	L	Keterangan
			Tabel	
Pretest	15	0,957	0,220	Normal
Posttest	15	0,816	0,220	Normal

Perhitungan uji homogenitas dengan $N = 15$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ atau taraf signifikan 0,05 maka diperoleh hasil F hitung yaitu 1,885. Dari hasil perolehan tersebut maka $F_h < F$ tabel yaitu $1,885 < 2,484$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang artinya varian yang sama atau bersifat homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas varians maka diperoleh hasil pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

F hitung < F tabel	=	Data Homogen
1,885 < 2,484	=	Data Homogen

Hasil perhitungan uji hipotesis yang ada dapat dilihat bahwa hasil p-value yaitu sebesar 0,000. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa p-value $< \alpha$ (0.05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan media digital *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Uji T

Jenis Data	p-value	< 0,05	=	H_a diterima
Pretest	0,000	< 0,05	=	H_a diterima
Posttest	0,000	< 0,05	=	H_a diterima

Hasil penelitian tersebut dikuatkan dengan adanya hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas Aniq Triutami, S.Pd, menyatakan bawah:

“penggunaan media digital Wordwall belum pernah digunakan untuk pembelajaran, setelah melihat penggunaannya ternyata lebih mudah daripada media digital lainnya. Selain itu anak lebih

interaktif dan semangat saat penggunaan media ini. Media ini juga mempengaruhi motivasi anak dimana yang awalnya malas untuk mengikuti pembelajaran menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.”

Selain wawancara yang dilakukan kepada guru kelas, wawancara juga dilakukan kepada kepala sekolah SDN 3 Kepoh. Bapak Edi Kurniawan, S.Pd menyatakan bahwa:

“Penggunaan media digital sangat penting karena dengan adanya media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran, setelah pengamatan sangat bagus untuk memotivasi siswa, jadi pembelajaran lebih menyenangkan, dan siswa lebih aktif. Dengan media ini responnya sangat luar biasa siswa termotivasi dan berlomba – lomba untuk menjawab pertanyaan.”

Penelitian ini sejalan dengan (Gandasari & Pramudiani, 2021). “Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI. Kedua penelitian

sama – sama memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *wordwall*. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari (Nurhafitri et al., 2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian dilakukan menggunakan uji hipotesis independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,00 < 0,05$ maka pengambilan Keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kesimpulan adanya “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil angket penelitian terhadap subjek penelitian yang berjumlah 15 orang, didapatkan dari data angket berdasarkan 7 item pernyataan. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa terkласifikasi memiliki hasil belajar yang sangat tinggi dengan persentase 100%. Oleh sebab itu, dapat diambil kesimpulan bahwa

subjek penelitian motivasi belajar dengan adanya penggunaan media digital *wordwall* ini sangat tinggi. Penggunaan media digital *wordwall* bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Gandasari & Pramudiani, 2021) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan hasil perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa hasil p-value yaitu sebesar 0,000. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa $p\text{-value} < \alpha (0.05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan media digital *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah Diharapkan seorang pendidik lebih memperhatikan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan proses kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih kreatif dan inovatif, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidik

seharusnya tidak hanya menggunakan media seperti proyektor saja, melainkan juga dapat menggunakan media digital yang lebih luas seperti game *wordwall*. Dengan media digital *wordwall* siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk peserta didik, saran yang dapat disampaikan adalah agar lebih giat dalam belajar. Tidak hanya terbatas pada pembelajaran IPAS, tetapi juga pada pembelajaran lainnya. Dengan penggunaan media digital *wordwall* ini akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan akan lebih aktif. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini memiliki keterbatasan pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital *wordwall* saja. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Produk Untuk Siswa Kelas XI Di Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 510–516.
- 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](https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i6.1079)
- Ningrum, F. O. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV MI Dayatussalam Cileungsi Bogor. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253).
- Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V Sdn Gadog 06. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6403–6409. [Https://Doi.Org/10.30997/Karimahtauhid.V3i6.13524](https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.V3i6.13524)
- Sabila, B. F. (2023). Pengaruh Brand Ambassador, Fanatisme Penggemar Dan Perilaku Konsumtif Terhadap Keputusan Pembelian Produk Somethinc (Studi Pada Penggemar Nct Dream Di Indonesia). *Skripsi*, 1–207. [Http://Www.Nber.Org/Papers/W16019](http://Www.Nber.Org/Papers/W16019)
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. [Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V4i4.3332](https://doi.org/10.31004/edukatif.V4i4.3332)
- Velayati, M. A., & Prastowo, A. (2022). Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model

Simulasi Berbasis Tik Pada Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 181–198.

<Https://Doi.Org/10.24252/Auladuna.V9i2a6.2022>