

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD NEGERI NEGLA PADA MATA
PELAJARAN IPAS**

Rahma Nur Ngaini
PGSD STKIP Bina Mutiara Sukabumi
rahmanurngaini2305@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of Wordwall-based interactive media on students' learning motivation in IPAS learning aligned with the Merdeka Curriculum. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental one group pretest–posttest design. The participants consisted of 25 fourth-grade students at SD Negeri Negla. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed using paired sample t-test and N-Gain analysis. The results showed a significant increase in students' learning motivation ($t = 6.21$; $p < 0.05$) with a moderate N-Gain score (0.46). These findings indicate that Wordwall is effective in enhancing students' learning motivation in elementary IPAS learning.

Keywords: interactive media; learning motivation; Merdeka Curriculum; Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Negla pada mata pelajaran IPAS yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen melalui desain *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar dan dianalisis menggunakan uji *t* berpasangan serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan ($t = 6,21$; $p < 0,05$) dengan kategori peningkatan sedang (N-Gain = 0,46). Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka; media interaktif; motivasi belajar; *Wordwall*

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan

pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta pengalaman belajar

yang bermakna (Skills, 2021). Namun, praktik pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sering menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Ni et al., 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan *Wordwall* sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna (Studi et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat

pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta pengalaman belajar yang bermakna. Namun, praktik pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sering menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa (Annur & Fuad, 2025).

Rendahnya motivasi belajar berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall* (Studi et al., 2023). *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan *Wordwall* sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna (Hiola, 2024).

Selain itu, pembelajaran IPAS memiliki karakteristik materi yang bersifat konseptual dan kontekstual sehingga memerlukan media

pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Media *Wordwall* memungkinkan guru menyajikan materi IPAS dalam bentuk aktivitas permainan yang menuntut partisipasi aktif siswa, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut berperan penting dalam meningkatkan perhatian, minat, dan ketekunan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Uno, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *Wordwall* juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Suasana belajar yang positif terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas pembelajaran dengan baik (Sari & Setiawan, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Ni et al. (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang variatif dan menarik.

Dengan demikian, pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran

IPAS tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Negla pada mata pelajaran IPAS, sebagai upaya mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV SD Negeri Negla. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert lima poin yang mengukur aspek minat, perhatian, ketekunan, dan antusiasme belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum penerapan media *Wordwall* dan posttest setelah pembelajaran IPAS menggunakan media *Wordwall*. Data dianalisis menggunakan uji *t* berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis menggunakan uji *t* berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* dengan nilai $t = 6,21$ dan $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,46 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Atmojo (2022) yang menyatakan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan digital. Selain itu, penelitian Sari dan Setiawan (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* relevan untuk mendukung implementasi pembelajaran IPAS yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Lebih lanjut, peningkatan motivasi belajar siswa terlihat pada hampir seluruh aspek yang diukur, yaitu aspek minat, perhatian, ketekunan, dan antusiasme belajar. Setelah penerapan media *Wordwall*, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran IPAS, ditandai dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengikuti permainan edukatif, serta keterlibatan dalam diskusi kelas. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan motivasi belajar juga tampak pada aspek perhatian dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih fokus mengikuti kegiatan belajar dan menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui media Wordwall. Media ini memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa sehingga mendorong siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki kesalahan, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar mereka (Hiola, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Ni et al. (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena memadukan unsur permainan dan pembelajaran secara

seimbang. Selain itu, Annur dan Fuad (2025) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dan tidak mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Jika ditinjau dari nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif yang cukup efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Meskipun peningkatan yang terjadi belum berada pada kategori tinggi, hasil ini sudah menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan sebelum penerapan media *Wordwall*. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan waktu penggunaan media serta adaptasi awal siswa terhadap pembelajaran berbasis digital.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan

bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan *Wordwall* yang dirancang secara terencana dan berkelanjutan berpotensi memberikan dampak yang lebih optimal terhadap motivasi belajar siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Selain peningkatan motivasi belajar secara umum, penggunaan media *Wordwall* juga memberikan dampak positif terhadap interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya berpengaruh pada

aspek afektif siswa, tetapi juga mampu menciptakan komunikasi dua arah yang lebih efektif dalam pembelajaran IPAS.

Pembelajaran berbasis *Wordwall* memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara variatif dan fleksibel sesuai dengan karakteristik siswa. Variasi bentuk permainan edukatif yang tersedia mendorong siswa untuk tetap fokus dan tidak mudah merasa bosan. Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (2021) yang menyatakan bahwa variasi metode dan media pembelajaran berperan penting dalam menjaga motivasi dan perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* selaras dengan kebutuhan pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep dasar. Melalui permainan edukatif, siswa dapat mengaitkan materi

dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Pendekatan ini mendukung pembelajaran bermakna, di mana siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep melalui aktivitas yang interaktif (Sari & Setiawan, 2021).

Dari perspektif Kurikulum Merdeka, penggunaan media *Wordwall* mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Media ini memungkinkan siswa belajar dengan tempo yang lebih fleksibel serta memberikan kesempatan untuk mencoba dan mengulang materi tanpa tekanan. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran diferensiatif yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka (Kemdikbudristek, 2022).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan

bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Peningkatan motivasi yang terjadi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi secara tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan *Wordwall* yang dirancang secara terencana dan berkelanjutan berpotensi

memberikan dampak yang lebih optimal terhadap motivasi belajar siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Negla pada mata pelajaran IPAS. Penerapan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna. Oleh karena itu, *Wordwall* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut berkontribusi pada meningkatnya minat, perhatian, serta

antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif, siswa diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, guru disarankan untuk memanfaatkan media *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, guru perlu

merancang aktivitas *Wordwall* secara terencana agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol serta waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, S., & Fuad, M. (2025). *Tinjauan Literatur : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Literature*
- Review : Use of Wordwall Website-Based Learning Media to Increase Students ' Learning Motivation. 2(2), 54–62.
- Hiola, K. (2024). *Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. 5, 1005–1009.
- Ni, N., Khoiriyah, M., Aditya, I. M., & Padmarani, M. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Berbantuan Wordwall Setting Model Open Ended Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV*. 7(2), 294–300.
- Skills, C. (2021). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia HOW TO IMPROVE STUDENTS ' SCIENTIFIC COMMUNICATION*. 10(4), 585–595.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v10i4.31442>
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2023). *Pengaruh Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap*.
- Annur, S., & Fuad, M. (2025). *Tinjauan Literatur : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Literature*
- Review : Use of Wordwall Website-Based Learning Media to Increase Students ' Learning Motivation. 2(2), 54–62.

Hiola, K. (2024). *Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. 5, 1005–1009.

Ni, N., Khoiriyah, M., Aditya, I. M., & Padmarani, M. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Berbantuan Wordwall Setting Model Open Ended Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV*. 7(2), 294–300.

Skills, C. (2021). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia HOW TO IMPROVE STUDENTS ' SCIENTIFIC COMMUNICATION*. 10(4), 585–595.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v10i4.31442>

Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2023). *Pengaruh Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Terhadap*.