



At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan
Jl. Meurandeh Kampus Zawiyah Kec. Langsa Lama Kota Langsa
email: j_tarbawi@iainlangsa.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 17/At-Tarbawi/VIII/2025

Redaksi Jurnal At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa dengan ini menerangkan bahwa artikel berikut ini:

Penulis : Nur Syahira Agustina dan Wanty Khaira
Judul : The Effectiveness of Wordwall Media Through Tutoring Services to Increase Student Motivation
Instansi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia.

Diterbitkan pada At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan dengan p-ISSN 2086-9754/e-ISSN 2656-6370 Volume 12 Nomor 2 Tahun 2025 pada laman <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/tarbawi> dengan dibebankan biaya publish sebesar Rp. 500.000 (lima ratus ribu rupiah).

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Langsa, 19 Agustus 2026
Editor Journal



Rita Sari, M.Pd

AR - RANIRY



At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan

e-ISSN: 2086-9754/p-ISSN: 2086-9754

Volume XX Number Y ZZZ

doi: 10.32505/tarbawi.

Efektivitas Media Wordwall Melalui Layanan Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Received:

Accepted:

Published:

Nur Syahira Agustina¹, Wanty Khaira²

¹Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

e-mail: 1210213054@student.ar-raniry.ac.id, wanty.khaira@ar-raniry.ac.id

Abstract

Learning motivation plays a crucial role in educational success; however, many students still show low interest, lack of focus, and easily feel bored. This condition was also found among Grade VIII-4 students at SMP Negeri 1 Baitussalam, who demonstrated low learning motivation during guidance sessions. Such issues need to be addressed through the selection of media that match students' characteristics. Along with technological development, interactive digital platforms such as Wordwall have emerged as innovative alternatives to create a more engaging and challenging learning atmosphere while encouraging active participation. Previous studies have also confirmed the effectiveness of game-based media in fostering motivation, making it important to examine Wordwall's effectiveness in the context of learning guidance. This study aims to analyze the effectiveness of Wordwall in enhancing students' learning motivation at SMP Negeri 1 Baitussalam. The research employed a quasi-experimental approach with a one group pretest-posttest design, involving 8 Grade VIII-4 students as the sample. The research procedure included the introduction of Wordwall (July 16, 2025), intensive application through interactive quizzes (July 18, 2025), and a posttest (July 19, 2025). The results revealed a significant increase in learning motivation ($p < 0.05$) with an average N-Gain of 0.90 (high category). These findings confirm that Wordwall

* **Korespondensi Penulis:** nama Penulis; ✉ 1210213054@student.ar-raniry.ac.id
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas tarbiyah dan keguruan, aceh, Indonesia

Alamat: Darussalam, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh

DOI: <https://doi.org/10.22460/quanta.v7i3.3918>

Title:
Author:

effectively fosters students' interest, activeness, and persistence while providing important implications for teachers and counselors to employ interactive digital media innovatively.

Keyword: Wordwall media, academic guidance, learning motivation

Abstrak

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan pendidikan, namun banyak siswa masih menunjukkan minat rendah, kurang fokus, dan cepat merasa bosan. Kondisi ini juga terlihat pada siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Baitussalam yang memiliki motivasi belajar rendah dalam layanan bimbingan belajar. Hal ini perlu diatasi melalui pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Seiring perkembangan teknologi, media digital interaktif seperti *Wordwall* hadir sebagai *alternatif inovatif* yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, menantang, dan mendorong partisipasi aktif. Penelitian sebelumnya juga menegaskan *efektivitas* media berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar, sehingga penting mengkaji *efektivitas Wordwall* dalam konteks bimbingan belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis *efektivitas Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Baitussalam. Metode yang digunakan adalah *eksperimen semu* dengan *desain one group pretest-posttest*, melibatkan 8 siswa sebagai sampel. Proses penelitian meliputi pengenalan, penerapan *intensif* melalui kuis *interaktif*, dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan peningkatan *signifikan* motivasi belajar ($p < 0,05$) dengan rata-rata N-Gain 0,90 (kategori tinggi). Temuan ini menegaskan *Wordwall efektif* menumbuhkan minat, keaktifan, dan ketekunan siswa, sekaligus memberikan implikasi penting bagi guru dan konselor untuk memanfaatkan media digital interaktif secara inovatif.

Kata Kunci: media wordwall, bimbingan belajar, motivasi belajar



Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang memungkinkan guru menyampaikan pesan dengan lebih jelas sekaligus melibatkan siswa secara aktif. Nurrita (2018) dan Nurfadhillah dkk. (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi memperjelas penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana komunikasi yang efektif agar siswa lebih mudah memahami konsep. Mengingat penyajian materi guru terkadang kurang sesuai dengan karakteristik siswa, maka penggunaan media pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat penting (Winara & Haniyyah, 2019). Untuk itu, guru dituntut lebih kreatif dan imajinatif dalam mengemas materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Rahma, 2019).

Namun, kenyataan di lapangan masih menunjukkan tantangan. Hasil pengamatan awal di kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Baitussalam memperlihatkan rendahnya *antusiasme* siswa dalam belajar. Kondisi tersebut tampak dari minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, kurangnya perhatian terhadap materi, serta sikap pasif ketika menyelesaikan tugas. Wali kelas VIII-4 juga menegaskan bahwa sebagian besar siswa cenderung kehilangan semangat belajar, terutama pada jam pelajaran sore, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan *interaktif*. Bahkan, beberapa siswa yang sebenarnya memiliki potensi akademik belum dapat berkembang secara optimal karena keterbatasan variasi teknik pembelajaran yang diterapkan guru.

Fenomena ini dapat dipahami melalui teori motivasi belajar. Menurut Abraham Maslow, motivasi merupakan dorongan *internal* yang menentukan keterlibatan individu dalam suatu aktivitas. Dalam hierarki kebutuhan yang ia kemukakan, motivasi belajar akan tumbuh apabila kebutuhan dasar siswa—seperti rasa aman, penghargaan, dan aktualisasi diri—dapat terpenuhi. Rendahnya motivasi siswa kelas VIII-4 menunjukkan bahwa kebutuhan

Title:
Author:

tersebut belum sepenuhnya tercapai melalui pembelajaran yang monoton. Sejalan dengan itu, Deci dan Ryan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Ketika pembelajaran kurang memberi ruang kemandirian, tidak menantang kemampuan siswa, serta minim interaksi yang bermakna, maka motivasi intrinsik siswa pun melemah. Selain itu, teori *konstruktivisme* dari Piaget dan Vygotsky memberikan perspektif bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Vygotsky dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menegaskan bahwa potensi siswa dapat berkembang optimal melalui bimbingan yang tepat serta interaksi sosial yang mendukung. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang masih tradisional dan minim media *interaktif* menjadi faktor penghambat terciptanya suasana belajar yang kondusif dan memotivasi.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menegaskan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang *variatif*. Tobamba dkk. (2019) menemukan bahwa penggunaan media yang kreatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat urgensi pengembangan media *interaktif* berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah. Salah satu *alternatif* yang dapat digunakan adalah media *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis, teka-teki, maupun permainan *interaktif* lainnya. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan paparan tersebut, rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Baitussalam menjadi fenomena yang penting untuk ditangani. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan media *Wordwall* dalam layanan bimbingan belajar sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen semu (quasi-experimental)*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran tingkat motivasi belajar siswa secara objektif melalui data numerik yang dapat dianalisis dengan teknik statistik. Sementara itu, metode *eksperimen semu* digunakan karena penelitian dilaksanakan dalam kondisi nyata di sekolah, sehingga tidak memungkinkan peneliti melakukan kontrol penuh terhadap variabel-variabel luar sebagaimana eksperimen murni. Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu satu kelompok diberikan perlakuan setelah terlebih dahulu dilakukan pengukuran awal (*pretest*), kemudian diukur kembali setelah perlakuan (*posttest*). Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan layanan bimbingan belajar dengan media *Wordwall*. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menunjukkan sejauh mana perlakuan yang diberikan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Baitussalam tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 30 orang. Populasi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas VIII-4 menunjukkan kecenderungan rendahnya motivasi belajar, khususnya dalam kegiatan pembelajaran pada jam pelajaran sore. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan adalah siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar sedang hingga rendah, yang diketahui melalui hasil penyebaran kuesioner motivasi belajar pada tahap awal. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 8 siswa sebagai subjek penelitian. Jumlah ini dipandang memadai karena dalam penelitian eksperimen dengan desain kelompok kecil, fokus utama tidak terletak pada upaya generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas, melainkan pada pengujian efektivitas perlakuan secara intensif dan terkontrol. Arikunto (2013) menegaskan bahwa apabila jumlah subjek kurang dari 100 orang,

maka sebaiknya digunakan seluruh populasi. Namun, dalam penelitian eksperimen, jumlah kecil diperbolehkan selama subjek dipilih sesuai kriteria khusus. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa penelitian *eksperimen* lebih menekankan pada kontrol variabel, konsistensi perlakuan, dan ketepatan alat ukur yang digunakan dibandingkan pada jumlah sampel yang besar.

Instrumen penelitian utama adalah angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator psikologi pendidikan. Angket ini mencakup enam aspek penting, yaitu motivasi intrinsik, ketekunan, minat, antusiasme, fokus belajar, dan respons positif terhadap pembelajaran. Instrumen disusun dalam bentuk skala Likert empat tingkat, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket terdiri dari 30 butir pernyataan yang memuat item *favorable* dan *unfavorable* sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Instrumen ini diadaptasi dari kuesioner yang dikembangkan oleh Ahdayani (2021), yang dalam penelitian sebelumnya telah melalui *uji validitas* dan *reliabilitas* sehingga layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Adaptasi dilakukan dengan penyesuaian konteks agar sesuai dengan kebutuhan penelitian ini.

Selain angket, penelitian juga menggunakan instrumen pendukung berupa lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan aktif siswa selama mengikuti layanan bimbingan belajar dengan media *Wordwall*, seperti partisipasi dalam menjawab pertanyaan, antusiasme dalam mengikuti permainan kuis, serta kerjasama dengan teman. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan penelitian, yang meliputi foto, video, maupun catatan lapangan. Penggunaan lebih dari satu instrumen ini dimaksudkan untuk mendukung *validitas* hasil penelitian melalui teknik triangulasi data, sehingga hasil yang diperoleh tidak hanya berdasarkan pengukuran kuesioner, tetapi juga diperkuat oleh data observasi dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk

memastikan apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji ini dipilih karena lebih sesuai digunakan pada jumlah sampel kecil dibandingkan uji normalitas lainnya. Data yang berdistribusi normal menjadi prasyarat penggunaan *uji statistik parametrik*. Kedua, dilakukan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan *signifikan* antara skor *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa. Uji ini digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok *eksperimen* dengan dua kali pengukuran. Kriteria pengujian *hipotesis* adalah *hipotesis alternatif* (H_a) diterima apabila nilai *signifikansi* (p -value) $< 0,05$, sedangkan *hipotesis nol* (H_0) diterima jika p -value $\geq 0,05$. Ketiga, dilakukan analisis N-Gain untuk menghitung besarnya peningkatan skor motivasi belajar dari *pretest* ke *posttest*. Analisis N-Gain memberikan gambaran efektivitas perlakuan dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi, sehingga dapat diketahui sejauh mana media *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Sukarelawan dkk., 2024).

Tabel 1. Uji normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.940	8	.615
Posttest	.878	8	.180

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk pada sampel berjumlah 8 orang, diperoleh nilai *signifikansi* untuk data *pretest* sebesar 0,615 dan *posttest* sebesar 0,180. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, salah satunya *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan

Dengan tahapan tersebut, metode penelitian ini dirancang untuk memperoleh data yang akurat mengenai efektivitas media *Wordwall* dalam

Title:
Author:

meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dengan *eksperimen semu* memungkinkan peneliti melihat perubahan yang terjadi secara nyata dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya, sekaligus memastikan bahwa temuan penelitian memiliki dasar empiris yang dapat dipertanggung jawabkan N-Gain dihitung menggunakan rumus:

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai N-GAIN	Kategori
Tinggi	$g \geq 0,7$
Sedang	$0,3 \leq g < 0,7$
Rendah	$g < 0,3$

Tabel 3.kriteria penentuan tingkat keefektifan

Presentase N-Gain	kategori
>81	Efektif
$62 < X \leq 81$	Cukup Efektif
<62	Tidak Efektif

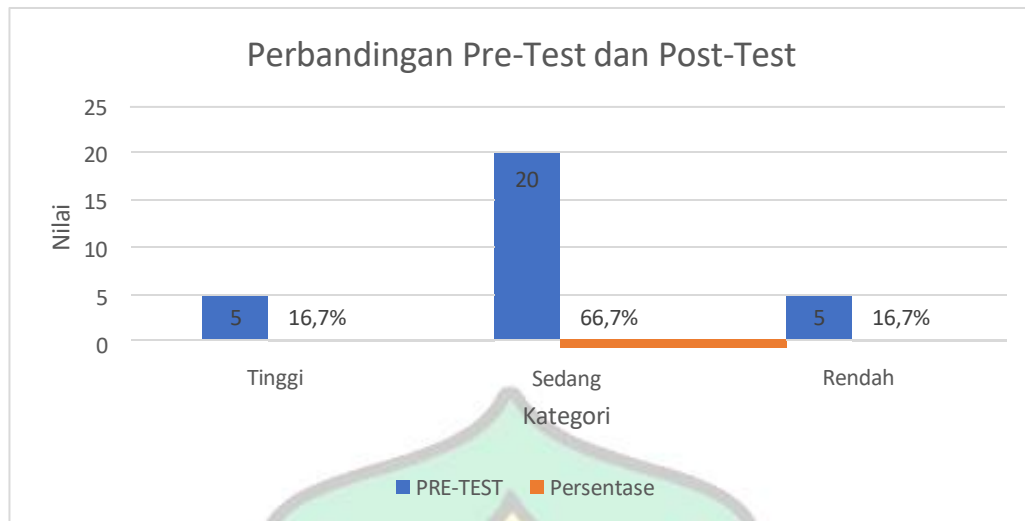
Tabel 4. Kriteria uji normalitas shapiro-wilk

Sig.	Interprestasi
>0,005	Data normal
<0,005	Data tidak normal

Tabel 5. Kriteria uji paired sample t-Test

Sig.	Interprestasi
<0,05	Ada perbedaan signifikan
>0,05	Tidak ada perbedaan signifikan

Hasil dan pembahasan



Bagan 1. Katagori hasil motivasi belajar siswa

Mayoritas siswa berada pada kategori sedang sebanyak 20 orang (66,7%), sedangkan kategori tinggi dan rendah masing-masing hanya 5 orang (16,7%). Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa cenderung berada pada tingkat menengah. Hal ini sejalan dengan *teori Mastery Learning* dari Bloom (1976) yang menyebutkan bahwa hasil *pre-test* umumnya membentuk distribusi normal dengan mayoritas berada pada tingkat sedang. Selain itu, menurut Arikunto (2012), *pre-test* berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran yang tepat.

Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan *pretest* guna mengukur motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, dilakukan dua kali pertemuan layanan bimbingan belajar dengan memanfaatkan *Wordwall*. Pada pertemuan pertama (16 Juli 2025), siswa diperkenalkan dengan fitur dasar *Wordwall* melalui kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, dan permainan acak kata. Aktivitas ini bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Hasil pengamatan menunjukkan antusiasme tinggi dengan durasi penggunaan bervariasi, yakni AS (11 menit), HN (10 menit), KA (14 menit), MNM (17 menit), MWH (20 menit), MK (15 menit), RH (14 menit), dan R (13 menit).

Pertemuan kedua (18 Juli 2025) difokuskan pada penggunaan *Wordwall* secara aplikatif melalui kuis tematik mengenai motivasi dan konsentrasi belajar. Aktivitas ini memunculkan suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Waktu penggunaan pada pertemuan kedua lebih singkat, yaitu AS (8 menit), HN (7 menit), KA (10 menit), MNM (15 menit), MWH (16 menit), MK (10 menit), RH (9 menit), dan R (8 menit). Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sudah lebih terbiasa menggunakan *Wordwall* sehingga dapat mengerjakan soal dengan lebih efisien.

Tahap akhir penelitian dilakukan posttest pada 19 Juli 2025 dengan instrumen yang sama dengan pretest. Hasil pengukuran tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti layanan bimbingan belajar dengan memanfaatkan *Wordwall*.

Untuk menguji adanya perbedaan signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media *Wordwall*, digunakan analisis *Paired Samples t-Test*. Pemilihan uji ini didasarkan pada desain penelitian yang melibatkan kelompok yang sama, yaitu siswa kelas VIII-4 SMPN 1 Baitussalam, yang memperoleh *pretest* dan *posttest*. Melalui uji t ini dapat diketahui apakah peningkatan skor motivasi belajar setelah perlakuan terbukti signifikan secara statistik, sehingga memberikan gambaran tentang efektivitas penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 5. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence				
				Interval of the				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test — pos_test	14,375	5,069	1,792	-18,613	10,137	-8,021	7	.000

Title:
Author:

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh rata-rata selisih skor antara pretest dan sebesar 14,375 dengan nilai t-hitung -8,021 pada derajat kebebasan (df) = 7. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan kata lain, setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media *Wordwall*, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan sebelum perlakuan.

Tabel 6. Nilai pretest, posttest, dan skor N-Gain motivasi belajar siswa

NAMA	PRE	POST	N-GAIN	N-GAIN SCORE
			SCORE	%
AS	60	74	0,78	78
HN	66	82	1,33	133
KA	58	81	1,15	115
MNM	61	70	0,53	53
MWH	57	70	0,62	62
MK	66	75	0,75	75
RH	62	73	0,69	69
R	63	83	1,33	133
MEAN	61,625	76	0,90	90

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 61,63 meningkat menjadi 76 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menghasilkan rata-rata N-Gain sebesar 0,90 atau 90%, yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Secara individu, sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan, meskipun terdapat variasi antar individu. Misalnya, siswa HN dan R memperoleh nilai N-Gain tertinggi masing-masing sebesar 1,33 (133%), sementara siswa MNM

menunjukkan peningkatan terendah yaitu 0,53 (53%). Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Tabel 7. Aspek keberhasilan motivasi belajar

no	aspek	pretest	posttest	selisih
1.	Intristik	42%	46%	4%
2.	ekstrinstik	43%	45%	2%

Tabel menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan *Wordwall*. Aspek *intrinsik* naik dari 42% menjadi 46% (selisih 4%), sedangkan aspek *ekstrinsik* meningkat dari 43% menjadi 45% (selisih 2%). Hal ini menegaskan bahwa *Wordwall* berkontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa.

Pembelajaran *interaktif* dapat diwujudkan melalui pemanfaatan *Wordwall* sebagai media daring yang menyediakan beragam fitur, antara lain kuis, pencocokan pasangan, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, hingga esai singkat. Ninawati (2021) dalam Permana (2022:7833) menegaskan bahwa *Wordwall* bukan hanya berfungsi sebagai sarana permainan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai instrumen penilaian pembelajaran melalui fitur kuis dan pengelompokan. Senada dengan itu, Kurniasih (2021) dalam Sinaga (2022:1847) menyebutkan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang mampu mendukung kelas interaktif dengan nuansa permainan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Sebagai media pembelajaran, *Wordwall* memiliki sejumlah kelebihan. Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022:54-55), *Wordwall* memberikan sistem pembelajaran yang sederhana dan relevan, dapat diakses melalui perangkat seluler untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, serta menawarkan beragam templat interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini diperkuat oleh Mujahidin dkk. (2021:101) yang

menilai *Wordwall* menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mudah diakses. Pratiwi (2022:27) menambahkan bahwa *Wordwall* mampu membuat pembelajaran lebih menarik, berkesan, dan fleksibel, bahkan dapat digunakan melalui mode tugas. Sejalan dengan itu, Alaeda (2022:14) menekankan bahwa *Wordwall* mendukung karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang dinamis, fleksibel, serta tidak terbatas oleh waktu dan ruang.

Walaupun *Wordwall* memiliki sejumlah keterbatasan, seperti ukuran huruf yang tidak dapat diubah, beberapa fitur hanya tersedia bagi pengguna premium, hasil permainan yang tidak bisa dicetak tanpa akun berbayar (Mujahidin dkk., 2021), kelemahan format teks (Pratiwi, 2022), kendala teknis instalasi (Alaeda, 2022), serta kebutuhan waktu pembuatan kuis yang cukup lama dan ketergantungan pada jaringan internet (Septyadi & Alfiah, 2021), media ini tetap terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. *Wordwall* mendukung aspek motivasi intrinsik, karena siswa merasa senang dan tertarik saat mengikuti kuis interaktif, sebagaimana dijelaskan Sardiman (2018) bahwa rasa senang dapat menumbuhkan motivasi dari dalam diri.

Di sisi lain, *Wordwall* juga memunculkan motivasi *ekstrinsik* melalui suasana kompetitif yang mendorong siswa berusaha tampil lebih baik dari teman sekelasnya. Unsur penerapan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik instan (Deterding dkk., 2011; Uno, 2016) semakin memperkuat semangat belajar mereka. Hal ini konsisten dengan temuan Nisa & Susanto (2022) serta Khusna & Septikasari (2024) yang menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar, tetapi juga membantu pemahaman materi. Dengan demikian, meskipun terdapat keterbatasan teknis, *Wordwall* tetap relevan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

Pembahasan

Program bimbingan dan konseling, khususnya dalam layanan bimbingan belajar, memiliki peran penting dalam membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang *efektif* sekaligus mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan layanan ini sangat ditentukan oleh kemampuan pendidik atau konselor dalam memilih strategi, metode, dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses bimbingan berlangsung *interaktif*, menyenangkan, serta relevan dengan dunia mereka. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*, sebuah platform pembelajaran *interaktif* yang menawarkan beragam aktivitas seperti kuis, roda acak, mencocokkan pasangan, dan teka-teki silang. Media ini memudahkan guru maupun konselor dalam merancang kegiatan belajar, sekaligus terbukti *efektif* dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, dan motivasi siswa. Hasil penelitian Firdaus, Rulviana, dan Rakini (2024) menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan *game-based learning*. Hal ini diperkuat oleh temuan Tobamba, Sarjan, dan Sumarni (2019) yang menegaskan bahwa media digital *interaktif* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, terutama bagi siswa dengan gaya belajar *visual* dan *kinestetik*.

Motivasi belajar sendiri merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan siswa. Sardiman (2014) mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan mental yang memberi energi, arah, dan ketekunan dalam aktivitas belajar. Senada dengan itu, Ridwan (2019) menegaskan bahwa tanpa motivasi, siswa cenderung sulit terdorong untuk belajar secara optimal. Kompri (2016) menambahkan bahwa hubungan motivasi dan belajar bersifat timbal balik, di mana kegiatan belajar hanya akan berjalan *efektif* apabila didukung oleh motivasi yang memadai. Dalam perspektif lain, Winkel (2009) memandang motivasi belajar sebagai daya penggerak psikis yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungannya, dan memberi arah hingga tujuan tercapai. Dalyono (2015) menekankan fungsi motivasi sebagai penguat semangat ketika siswa menghadapi kesulitan, sedangkan Uno

(2016) menguraikan enam komponen motivasi belajar, meliputi hasrat berhasil, dorongan kebutuhan, harapan masa depan, penghargaan, aktivitas menarik, serta lingkungan belajar yang *kondusif*.

Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan integrasi berbagai pendapat ahli. Ekawarna (2013) menyoroti aspek *intrinsik* dan *ekstrinsik*, seperti keaktifan belajar, kesungguhan mengerjakan tugas, dan ketekunan menghadapi kesulitan. Susanto (2018) menekankan persistensi, durasi keterlibatan, dan orientasi mental terhadap tujuan belajar, sedangkan Hamzah (2017) menambahkan peran dorongan maju, kebutuhan, apresiasi, dan pengaruh lingkungan. Tyas (2014) menekankan kegembiraan, minat, dan dorongan berprestasi, sementara Uno (2016) menegaskan peran hasrat berhasil, ketekunan, dan dukungan sosial. Dari integrasi tersebut, indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) aktivitas belajar yang tinggi, (2) keinginan berprestasi, (3) ketekunan menghadapi kesulitan, (4) minat dan perhatian, (5) lingkungan belajar kondusif, dan (6) kemandirian dalam belajar. Indikator ini sesuai dengan teori motivasi belajar dalam psikologi pendidikan yang menekankan pentingnya faktor *internal* dan *eksternal* (Sardiman, 2014; Kompri, 2016; Uno, 2016).

Motivasi belajar pada dasarnya dapat dibedakan menjadi faktor intrinsik dan ekstrinsik. Rubiana (2020) menjelaskan bahwa faktor intrinsik meliputi minat, kebutuhan, kepercayaan diri, tujuan hidup, serta keinginan berprestasi, sementara faktor *ekstrinsik* mencakup penghargaan, kompetisi, hukuman, pujian, penerimaan sosial, dan kondisi lingkungan belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* mampu menstimulasi keduanya. Dari sisi intrinsik, *Wordwall* menumbuhkan rasa senang, keingintahuan, dan semangat belajar; sementara dari sisi *ekstrinsik*, media ini menghadirkan variasi pengalaman belajar, menumbuhkan kompetisi sehat, serta memungkinkan penguatan positif dari guru maupun konselor.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam layanan bimbingan belajar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Baitussalam. Hal ini dibuktikan melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang memperlihatkan adanya peningkatan skor motivasi belajar secara signifikan, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,90 (90%) yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini diperkuat oleh uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* ($p < 0,05$).

Peningkatan motivasi belajar siswa tercermin pada berbagai *indikator*, antara lain: meningkatnya aktivitas belajar, bertambahnya minat dan perhatian siswa, munculnya keinginan berprestasi, ketekunan menghadapi kesulitan, serta terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif. Dengan demikian, media *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa sesuai dengan teori motivasi belajar, baik dari perspektif Maslow, *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan), maupun teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky.

Selain memiliki kelebihan berupa tampilan yang interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses, *Wordwall* juga menghadirkan tantangan serta kompetisi yang sehat bagi siswa sehingga mampu mendorong motivasi intrinsik maupun *ekstrinsik*. Namun demikian, keterbatasan fasilitas teknologi, ketergantungan pada koneksi internet, serta kebutuhan akun premium menjadi kelemahan yang perlu diperhatikan dalam implementasi di lapangan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang *relevan* dan *efektif* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada layanan bimbingan belajar. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru maupun konselor untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Title:
Author:

Referensi

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi. (2024). *Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn No. 138 Inpres Mangulabbe. Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–55.
- Fajarini, N., Amillina, L., Parida, N. A., Hidayah, W., & Nurman. (2025). *Pemanfaatan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Pai Di Sd Islam Ibnu Rusyd Kotabumi. Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(1), 682–693.
- Firdaus, I. C., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 99–106.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, Pp. 527-532).
- Khairunnisa. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas Iv Sdn Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang. *Seminar Nasional Lppm Ummat*, 2(4), 353–361.
- Melvi, Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Al Muttaqin

Title:
Author:

Sawahlunto. At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam, 2(1), 428–433.

Pratama, D. (2021). Bab Ii: Kajian Teori. Universitas Jambi. Diunduh Dari <https://Repository.Unja.Ac.Id/43617/4/Bab%20%20ii%20kajian%20teori.Pdf>.

Rahman, M. F., & Al-Anshori, H. A. (2024). Efektivitas Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti. Borneo Journal Of Islamic Education, 4(2), 147–162.

Ramadhani, D. S., Purnomo, H., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V. Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan , 11(1), 31–39.

Rizky, A. S., Faradita, M. N., & Afiani, K. D. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komika (Komik Ipas) Sebagai Bentuk Literasi Sains Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Sekolah Dasar. Jurnal Simki Pedagogia, 8(2), 310–323.

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di Sdn 3 Nagri Kaler. Journal On Education, 5(2), 1965-1973.

Septantiningtyas, N. (2024). Media Pembelajaran Era Digital. Pustaka Nurja.

Pratama, D. (2021). Bab Ii: Kajian Teori. Universitas Jambi. Diunduh Dari <https://Repository.Unja.Ac.Id/43617/4/Bab%20%20ii%20kajian%20teori.Pdf>.