

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Word Wall* terhadap motivasi belajar IPS

oleh

Dewa Akbar Pamungkas
Universitas Negeri Surabaya
Email: dewapamungkas990@gmail.com

Ali Imron
Universitas Negeri Surabaya
Email: aliimron@unesa.ac.id

Muhammad Ilyas Marzuqi
Universitas Negeri Surabaya
Email: muhammadmarzuqi@unesa.ac.id

Dian Ayu Larasati
Universitas Negeri Surabaya
Email: dianlarasati@unesa.ac.id

Submitted: 30-12-2022

Reviewed: 12-01-2023

Accepted: 28-02-2023

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *WordWall* terhadap motivasi belajar IPS. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas 7 SMP 58 Surabaya sebanyak 314 orang, dengan besaran sampel 40 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik dianalisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed) $0,00 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan nilai antara pretest dan posttest akibat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS.

Kata Kunci: Media pembelajaran, wordwall, motivasi belajar IPS

Abstract

The research aims to determine the effect of WordWall learning media on social studies learning motivation. The study used an experimental method with the One-Group Pretest-Posttest Design model. The study population was 314 grade 7 students of SMP 58 Surabaya, with a sample size of 40 students. Samples were taken using a simple random sampling technique. Data collection techniques using tests. Techniques for analyzing data using the normality test, homogeneity test, and t-test. The results showed that the value of Sig. (2-tailed) $0.00 < 0.05$, meaning that there is a difference in scores between the pretest and posttest due to the influence of the use of Wordwall learning media on social studies learning motivation.

Keywords: learning medium, World wall, Social studies learning motivation

Pendahuluan

Munculnya berbagai permasalahan sosial yang terjadi di berbagai daerah di kota ataupun di desa, menjadi pelajaran bagi semua lapisan masyarakat utamanya dari kalangan akademisi. Penyimpangan sikap dan perilaku sosial berhubungan dengan tugas dan tanggung jawab dalam membina sikap dan perilaku melalui kegiatan pendidikan dan pembelajaran (Nasiwan, dkk, 2017). Meskipun pendidikan bukan menjadi satu-satunya penyebab terjadinya penyimpangan perilaku sosial, namun cukup menjadi bahan kajian untuk melakukan analisis berbagai kecenderungan, agar upaya untuk memperbaiki kegiatan pendidikan dan pembelajaran dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Pendidikan merupakan persoalan universal yang dipengaruhi oleh keadaan fasilitas, budaya, situasi dan kondisi. Tanggung jawab untuk mengembangkan pendidikan bukan hanya pada pemerintah saja melainkan masyarakat. Pendidikan seharusnya menyentuh seluruh dimensi kehidupan manusia baik intelektual, psychomotor, emosional, serta moral. Pengembangan manusia seutuhnya sebagaimana dimaksud dalam tujuan pembangunan nasional Indonesia, seharusnya lebih mengutamakan terbentuknya kepribadian yang mandiri dan kreatif disertai tanggung jawab moral dan sosial yang tinggi.

Perkembangan kehidupan yang semakin kompleks terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut paradigma baru pendidikan yang menekankan pada pengembangan manusia yang dapat beradaptasi terhadap perubahan, kreatif serta dapat memecahkan permasalahan kehidupan yang semakin kompleks secara mandiri. Pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan upaya otonomisasi atau pembebasan serta pembentukan pola berpikir kritis sebagai penyiapan generasi muda untuk menjadi warga masyarakat. Otonomisasi dan pembentukan pola berfikir kritis merupakan salah satu pilar civil society yang hanya dapat diwujudkan melalui pendidikan. Dewasa ini pendidikan nasional dihadapkan pada empat krisis pokok yakni: kuantitas, relevansi atau efisiensi eksternal, elitisme, dan manajemen (Sudrajat, 2020).

Untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan proses pembelajaran (Susarno, 2017). Seorang guru harus menjadi fasilitator belajar yang baik untuk siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal (Suprijono, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah mengakibatkan siswa jenuh dan bosan untuk belajar sehingga tidak dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menggembarakan. Untuk memberikan pembelajaran yang efektif, guru dapat menggunakan metode, model dan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar merupakan persoalan yang perlu mendapat perhatian dari berbagai kalangan baik guru, dosen, maupun peneliti dalam bidang

pendidikan. Rendahnya motivasi belajar siswa, dapat disebabkan oleh faktor baik yang berasal dari dalam diri, maupun dari luar diri siswa. Proses belajar mengajar di sekolah, metode pembelajaran yang digunakan guru merupakan faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi motivasi belajar. IPS merupakan salah satu pelajaran yang memiliki persoalan dengan hal tersebut. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diartikan sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar dan menengah. Keberadaan IPS dalam kurikulum pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari perkembangan *social studies* di Amerika Serikat.

Di negeri asalnya, yaitu Amerika Serikat, *social studies* merupakan sebuah kajian, bukan sebuah disiplin ilmu. Oleh karenanya, pendekatan yang dipergunakan adalah interdisipliner dengan menggunakan ilmu sosial sebagai inti keilmuannya. National Commission for Social Studies (Nasiwan, dkk, 2017) menyatakan bahwa *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology as well as appropriate content from humanities, mathematics, and natural sciences.*

Pendidikan IPS merupakan pendidikan yang mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan sosial dalam rangka membentuk pribadi warga negara yang baik dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah. Pembelajaran IPS Terpadu dirancang secara sistematis tujuannya untuk meningkatkan pemahaman dan penanaman sikap pada diri siswa. Di dalam proses pembelajaran banyak melibatkan peran aktif antara guru dengan siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran.

Esensi tujuan pembelajaran IPS adalah perubahan perilaku dan tingkah laku positif siswa sesuai dengan budaya, nilai, kebiasaan dan tradisi yang berlaku di dalam masyarakatnya. Dalam penelitian ini lebih mengarah pada tercapainya pola sikap pada diri siswa untuk saling menghormati, menghargai, dan kemampuan bekerjasama dengan orang lain. Dalam hal ini John Jarolimek (Nasiwan, dkk., 2017) menyatakan *social studies has as its mission the task helping young people to develop competencies that enable them to deal with, and to some extent manage, the physical and social forces of the world in which they live. Such competencies make to possible for pupils to shape their lives in harmony with those forces. Social studies education should also provide young people with a feeling of hope in the future and confidence in their ability to solve social problems.*

Pendidikan IPS diarahkan, dibimbing dan dibelajarkan agar peserta didik menjadi warga negara dan warga dunia yang baik dengan memiliki kepekaan, kemampuan memahami, menelaah dan ikut memecahkan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan serta mewarisi dan mengembangkan nilai-nilai

luluh budaya bangsa. IPS mempunyai misi yang sangat berat yaitu membina warga masyarakat agar mampu menyelarakan kehidupannya berdasarkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial, serta mampu melahirkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dihadapinya. Pengembangan kemampuan peserta didik sebagai warga masyarakat yang demokratis, kritis, peduli, dan sikap sosial tinggi harus dibarengi dengan upaya pengembangan nilai-nilai kehidupan yang kondusif dalam rangka terciptanya masyarakat yang demokratis dan dinamis.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membangkitkan keinginan belajar siswa (Prasetya, 2014). Perkembangan bidang pendidikan tidak luput dengan pengaruh berkembangnya teknologi informasi. Teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran yang merupakan perubahan dari cara lama menjadi modern (Sukirno, 2015). Pada masa pandemi, diberlakukan pembelajaran daring yakni sistem pembelajaran tidak langsung dengan menggunakan media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran ini pertama kali muncul di Universitas Liloni yang menggunakan sistem instruksi berbasis komputer yang diberi nama PLATO. Internet mulai terkoneksi pada masyarakat di dunia. Pada tahun 1999 diterapkan aplikasi pembelajaran yang berbasis web (*e-learning*) yang berkembang pesat untuk pembelajaran (Hayati, 2020).

Pada perkembangan abad ke-21, guru harus bisa menjadi fasilitator belajar bagi siswa. Guru berkewajiban mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dengan baik. Sebagai fasilitator, guru berkewajiban menyediakan fasilitas belajar yang layak dan memungkinkan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran dengan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (Susarno, 2017). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang SMP. IPS merupakan mata pelajaran yang materinya diadopsi dari materi bidang ilmu sosial yang diimplementasikan untuk pengajaran di sekolah. Ilmu-ilmu sosial yang ada dalam IPS meliputi sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi (Sukardi, 2019).

Selama ini mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah masih menerapkan pembelajaran konvensional. Guru berperan sebagai sumber utama ilmu yang cenderung dominan di kelas sehingga pembelajaran hanya mencatat, mendengarkan dan meniru informasi yang disampaikan guru (Sukardi, 2019). Untuk mengatasi persoalan pembelajaran tersebut, guru harus menggunakan strategi dan media yang sesuai dan menarik agar memaksimalkan motivasi belajar siswa (Sari, 2014). Motivasi sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membangkitkan semangat belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif (Surhani & Purwanti, 2018). Situasi pandemi memaksa siswa mengikuti pembelajaran secara

daring dari rumah masing-masing (Adhetya, 2020). Pada materi lembaga sosial tentu tidak efektif apabila pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Beberapa permasalahan yang muncul pada pembelajaran daring, antara lain rendahnya tingkat kehadiran siswa dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kondisi seperti ini merupakan masalah motivasi. Motivasi belajar siswa ketika pembelajaran daring rendah (Wahyuningrum dan Azizah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS. Salah satu media yang menarik adalah *WordWall*. *WordWall* merupakan aplikasi pembelajaran online berbentuk evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran *WordWall* menawarkan instrumen penilaian yang beragam. Website ini fokus pada evaluasi belajar online yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran *WordWall* digunakan siswa supaya dapat belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar (Sudarsono, 2021).

Aplikasi *WordWall* memiliki keunikan sebagai instrumen penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun mencocokkan jawaban. Keunggulan lain, dalam aplikasi ini tersedia fitur game yang dapat dibuat dan diatur secara mudah sesuai dengan kebutuhan sehingga bisa digunakan untuk penilaian harian dalam rangka mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi ajar yang disampaikan oleh guru pada hari itu (Nadia, Afiani dan Naila, 2022). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Word Wall atau Dinding Kata merupakan kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan menggunakan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Media ini didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah

Gambar 1.

Tampilan Media WordWall



Sumber: Sudarsono, 2021

Taufiq dan Ariani (2020) mengembangkan media pembelajaran ilmu nahwu berbentuk aplikasi berbasis Android dengan tampilan menarik sehingga siswa dapat bermain sambil belajar. Kajian ini mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran ini dapat dipergunakan dengan mudah dan efisien, serta menarik minat belajar siswa (Taufik, 2020). Riset yang dilakukan oleh Rahmattullah (2011) melihat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Riset ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan tidak terdapat perubahan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan media film animasi. Setelah perlakuan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas yang tidak menggunakan pembelajaran film animasi (Rahmatullah, 2011).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi *outcome* kecuali variabel independen (*treatment*) telah ditetapkan. Dalam eksperimen peserta didik akan diberi tes sebelum perlakuan setelah itu akan diberikan tes dengan menggunakan media pembelajaran *WordWall*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono, 2012

Keterangan:

O₁ = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

O₂ = Nilai posttest setelah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *WordWall*

Penelitian mengambil lokasi di SMP Negeri 58 Surabaya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *WordWall* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Populasi penelitian adalah siswa kelas 7 SMP Negeri 58 Surabaya dengan total 314 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* dengan besaran sampel menurut Arikunto, 10-15% yakni 40 orang (Qotrunnada, 2016). Sampel dipilih secara acak sampai menemukan sebesar 40 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara dan studi kepustakaan. Data kemudian dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-test.

Hasil dan Pembahasan

Kelompok eksperimen pada penelitian ini adalah 40 siswa di SMP Negeri 58 Surabaya. Pada kelas ini, siswa diberi perlakuan dengan memanfaatkan media *WordWall* dalam pembelajaran IPS, setelah guru menjelaskan materi ajar. Setelah penyampaian materi ajar, guru meminta siswa untuk mengakses *WordWall*. Dalam aplikasi *WordWall*, siswa disajikan berbagai fitur, dari video pembelajaran, latihan soal sampai game. Siswa diminta untuk menyaksikan video pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan menjawab soal. Kelas eksperimen difasilitasi oleh tim peneliti serta guru di sekolah tersebut dalam melaksanakan pemberian perlakuan. Selama kegiatan berlangsung kegiatan belajar berjalan dengan tertib, serta tampak peserta didik bersemangat dalam mengikuti perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 40 siswa di SMP Negeri 58 Surabaya, diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 2
Hasil Analisis Deskriptif

	N	Min.	Max.	Rata-rata	Standar Deviasi
Media	40	20	36	29,93	4,632
Motivasi	40	52	92	74,60	13,089

Dilihat dari tabel di atas, diperoleh data nilai yang paling rendah dari variabel media yaitu 20 dan nilai yang paling tinggi 36. Sedangkan nilai rata-rata hasil yang didapat dari variabel media *WordWall* sebesar 29,93. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa media *WordWall* menyenangkan bagi peserta didik SMP Negeri 58 Surabaya. Selain itu, nilai tertinggi dari variabel motivasi belajar adalah 92 dan nilai terendah 52, sedangkan nilai rata-rata dari variabel motivasi belajar 74,60. Data tersebut dapat dimaknai bahwa motivasi belajar peserta didik cukup tinggi. Nilai standar deviasi baik dari variabel media *WordWall* dan motivasi belajar menunjukkan bahwa data rata-rata bervariasi.

Selanjutnya uji normalitas dan uji homogen. Uji normalitas bertujuan mengetahui hubungan penyebaran data apakah berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji normalitas analisis Kolmogorov Smirnov seperti pada tabel berikut.

Tabel 3
 Hasil Uji Normalitas

		Media	Motivasi
Data		30	30
Parameter normal	Rata-rata	29,93	74,60
	Standar deviasi	4,632	13,089
Most Extreme Differences	Absolute	,117	,122
	Positif	,095	,092
	Negatif	-,117	-,122
Tes statistic		,117	,122
Asymp. Sig. (2-tailed)		,182 ^c	,136 ^c

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi data variabel media *WordWall* adalah 0,182, sedangkan variabel motivasi belajar 0,136. Dari kedua nilai data tersebut keduanya berdistribusi normal karena lebih dari 0,05 ($p > 0,05$).

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas

Levene statistik	Df1.	Df2.	Signifikan
1,946	9	30	,083

Selanjutnya, uji homogenitas bertujuan melihat homogenitas data. Hasil homogenitas menunjukkan bahwa nilai Sig. sebesar 0,083. Berdasarkan hasil tersebut maka menunjukkan bahwa nilai Sig $0,083 > 0,005$, yang berarti data eksperimen dalam penelitian ini homogen. Selanjutnya, uji t test bertujuan memperoleh kesimpulan apa ada selisih nilai rata-rata pada dua kelompok dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara media *WordWall* terhadap motivasi belajar siswa. Berikut tabel hasil uji t.

Tabel 5
Hasil Uji Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

		Rata-rata	Data	Standar Deviasi	Standar Error Rata-rata
Pair 1	Pretest	64,25	40	7,513	1,188
	Posttest	74,60	40	13,089	2,070

Pada nilai mean saat pretest menunjukkan nilai 64,25, sedangkan nilai posttest mendapatkan 74,60. Berdasarkan tabel di atas, maka nilai posttest motivasi belajar dengan menggunakan *WordWall* lebih besar daripada nilai motivasi belajar sebelum menggunakan *WordWall*.

Tabel 6
Hasil Korelasi Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

		Data	Korelasi	Sig.
Pair 1	Pretest dan Posttest	40	,265	,099

Berdasarkan output pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi adalah 0,265 dan nilai signifikannya $0,099 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara pretest motivasi belajar dengan posttest motivasi belajar.

Tabel 7

		Hasil Uji t Test Motivasi Belajar							
		Rata-rata	Standar Deviasi	Standar Error	95% intrerval different	confiden of			
						Low	Up		
Pair 1	Pretest - Posttest	-10,350	13,256	2,096	-14,589	-6,111	-4,938	39	,000

Pada tabel di atas diketahui nilai t hitung -4,938 disebabkan nilai motivasi belajar pada saat sebelum perlakuan lebih rendah daripada nilai motivasi belajar setelah perlakuan. Berdasarkan uji paired sample t test, terdapat perbedaan rata-rata antara motivasi belajar pretest dan posttest yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *WordWall* terhadap motivasi belajar siswa kelas 7 SMP Negeri 58 Surabaya.

Tabel 8

		Hasil Uji Pretest dan Posttest Hasil Belajar			
		Rata-rata	Data	Standar Deviasi	Standar Error
Pair 1	Pretest	61,42	40	11,708	1,851
	Posttest	84,66	40	7,795	1,233

Pada nilai mean pretest menunjukkan angka 61,42 sedangkan pada nilai posttest menunjukkan nilai 84,66. Berdasarkan tabel di atas, maka nilai posttest hasil belajar menggunakan media pembelajaran *WordWall* lebih besar daripada sebelum menggunakan *WordWal*.

Tabel 9

		Hasil Uji Korelasi Hasil Belajar		
		Data	Korelasi	signifikan
Pair 1	Pretest Posttest	& 40	,461	,003

Berdasarkan tabel di atas, nilai koefisien korelasi adalah 0,461 dan nilai signifikan $0,003 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara pretest hasil belajar dengan posttest hasil belajar.

Tabel 10
Hasil Uji t Test Hasil Belajar

	Rata-rata	Standar Deviasi	Standar Error Rata-rata	95% confidence interval of the diferent	
				Low	Up
Pair 1	Pretest - - Posttest 23,240	10,666	1,686	-26,651	-19,829 -13,781 39 ,000

Tabel di atas diketahui nilai t hitung -13,781 disebabkan nilai hasil belajar sebelum perlakuan lebih rendah dibandingkan nilai hasil belajar setelah perlakuan. Berdasarkan hasil uji paired sampel t test, terdapat selisih rata-rata hasil belajar pretest dan posttest yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *WordWall* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 11
Hasil Uji Pretest dan Posttest Skor Media *WordWall*

	Rata-rata	Data	Standar Deviasi	Standar Error Rata-rata
Pair 1 Non Media	23,83	40	6,629	1,048
Media <u>Wordwall</u>	29,93	40	4,632	,732

Tabel di atas menunjukkan nilai mean pada pretest 23,83, sedangkan nilai posttest menunjukkan angka 29,93. Dapat disimpulkan bahwa nilai posttest media pembelajaran *WordWall* lebih besar dari pada sebelum menggunakan media *WordWall*.

Tabel 11
Hasil Uji Sample t Test Media *WordWall*

	Rata-rata	Standar deviasi	Standar error	95% confidence interval of the diferent	
				Low	Up
Pair 1	NonMedia - - Media 6,100	9,800	1,550	- 9,234	- 2,966 3,937 39 ,000

Pada tabel di atas diketahui nilai t hitung $-2,966$ disebabkan penilaian pembelajaran sebelum perlakuan lebih rendah daripada penilaian pembelajaran setelah perlakuan. Berdasarkan hasil uji paired sampel t test, terdapat perbedaan rata-rata antara pembelajaran sebelum menggunakan media *WordWall* dan setelah menggunakan media *WordWall*.

Pada hasil output SPSS, menunjukkan hasil uji normalitas pada variabel media pembelajaran *WordWall* $0,182 > 0,05$ dan pada variabel motivasi belajar menunjukkan angka $0,136 > 0,05$. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa data variabel media pembelajaran *WordWall* dan motivasi belajar berdistribusi normal. Uji homogenitas nilai pretest dan posttest menunjukkan nilai $0,083 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig.(2tailed) $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh rata-rata hasil pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *WordWall* pada siswa kelas 7 SMP Negeri 58 Surabaya. Menurut Herzberg, untuk memenuhi kebutuhan agar dapat memotivasi, maka harus ada hal yang digunakan untuk mencapai tujuan (Andjarwati, 2015). Ada dua faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah keinginan untuk berhasil, dorongan, kebutuhan belajar, serta haraapn untuk menggapai cita-cita. Faktor ekstrinsik berupa penghargaan, suasana belajar yang tenang dan kegiatan pembelajaran yang menarik (Ridho, 2020).

Merujuk konsep McClelland tentang motivasi bahwa kebutuhan untuk berprestasi merupakan dorongan dalam diri seseorang agar dapat melaksanakan kegiatan yang lebih baik, lebih cepat, lebih efektif dan lebih efisien dari kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada motivasi berprestasi terdapat 4 (empat) aspek, yaitu tanggung jawab, kreatif, nilai dan semangat (Ridho, 2020). Pembelajaran yang menarik dapat memunculkan motivasi siswa karena fungsi media adalah memotivasi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Aghni, 2018). Motivasi memiliki peran penting sebagai penggerak mental individu untuk memunculkan rasa ingin belajar dan memberi semangat dan rasa menyenangkan dalam proses belajar (Palittin, 2019).

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif menunjukkan nilai mean posttest sebesar 74,60% merujuk pada tabel simple paired test yang berarti motivasi yang dimiliki sangat bagus. Kondisi ini berarti bahwa media *WordWall* efektif untuk memunculkan motivasi belajar siswa kelas 7 SMP Negeri 58 Surabaya. Hasil ini

sejalan dengan penelitian Taufik (2020) dan Ariani (2020) yang menjelaskan bahwa media berbasis Android yang dikemas secara menarik mengakibatkan santri dapat mempelajari dengan mudah materi pelajaran melalui smartphone masing-masing (Taufik, 2020). Selain itu juga memperkuat temuan Rahmattullah (2011) terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas tanpa penggunaan media pembelajarn film animasi dengan yang menggunakan media film animasi (Rahmatullah, 2011).

Simpulan

Motivasi belajar merupakan aspek terpenting yang perlu untuk dikaji secara serius. Motivasi belajar yang baik merupakan awal yang baik untuk mengembangkan pembelajaran menjadi lebih produktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS pada siswa SMP 58 Surabaya meningkat setelah mengikuti perlakuan. Terdapat pengaruh penggunaan media *WordWall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Motivasi belajar siswa SMP 58 Surabaya meningkat setelah menggunakan media *WorldWall*.

Bila menggunakan media pembelajaran Word wall motivasi belajar menjadi tinggi, maka sebaiknya guru menggunakan media tersebut. Guru dapat merancang media sesuai dengan topik yang akan dipelajari dan waktu yang dipergunakan. Diharapkan modifikasi dan penyesuaian media ini dapat lebih dikembangkan sehingga dapat menambah khasanah media pembelajaran IPS yang bervariasi.

Referensi

- Adhetya, I. D. (2020). Motivasi belajar siswa sma pada pembelajaran daring di masa pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123-140. DOI: 10.37542/iq.v3i01.57.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 3(2), 98-107. DOI: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- Andjarwati, T. (2015). Motivasi dari sudut pandang teori hirarki kebutuhan Maslow, teori dua faktor Herzberg, Teori X Y Mc Gregor, dan teori motivasi prestasi Mc Clelland. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Management*, 1(1), 45-54. DOI: 10.30996/jmm17.v2i01.422.
- Hayati, N. (2020). Metode pembelajaran daring/e-learning yang efektif. *Ganeshsa University of Education*, 1(1), 1-10. DOI: 10.23887/jpiundiksha.v11i3.51513.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., dan Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Matematika selama pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43. DOI: 10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.

- Nasiwan, Sudrajat, & Wijayanti, A., T. (2017). Profesionalisme guru IPS SMP Kabupaten Sleman Yogyakarta. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 4(2), 129-149. DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v4i2.17572>
- Palittin, I. D. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109. DOI: 10.31942/mgs.
- Prasetya, S. P. (2014). *Media pembelajaran Geografi*. Ombak.
- Qotrunnada, S. (2016). Hubungan dukungan sosial dengan motivasi berprestasi pada siswa kelas vii SMP Plus Yayasan Pesantren Darusalam Banyuwangi. *Jurnal Psikologi Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang*, 1(1), 1-11. DOI: 10.18860/psi.v0i0363.
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar, 11(1), 178-186. DOI: 10.33394/jtp.v5i1.2854.
- Ridho, M. (2020). Teori motivasi maclelland dan implikasinya dalam pembelajaran pai. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1-16. DOI: 10.36088/palapa.v8i1.673.
- Sari, M. K. (2014). Pengaruh media peta interaktif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. *Premier Education*, 2(2), 56-78. DOI: <http://doi.org/10.25273/pe.v4i01.307>.
- Sudarsono, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran game interaktif berbasis aplikasi webwordwall pada pelajaran matematika materi bilangan ganjil genap. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 1-10.
- Sudrajat. (2020). Revitalisasi nilai-nilai budaya Jawa pada sekolah berbasis budaya, *Jurnal Pendidikan: Teori dan Praktik*, 5(1), 71-81. DOI: <https://doi.org/10.26740/jp.v5n1.p%25p>
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Method*. Alfabeta.
- Sukardi, T. (2019). *Revalitas pendidikan IPS di Indonesia*. Pustaka Belajar.
- Sukirno, S. D. (2015). Pengembangan media pembelajaran ips dengan tema pemanfaatan dan pelestarian sungai untuk siswa kelas 7 SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115-125. DOI: <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Surhani & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 131-145.
- Susarno, R. L. (2017). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Taufik, A. (2020). Perancangan mobile learning untuk meningkatkan dan menarik minat belajar ilmu nahwu berbasis android. *STMIK Amik Riau*, 6(1), 28-36. DOI: <https://doi.org/10.33372/stn.v6i1>.
- Wahyuningrum, R. T. dan Azizah, P. I. (2020). Optimalisasi pendidikan karakter di masa pandemi dalam membentuk generasi z berkarakter menuju era society 5.0. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 7(2), 162-176. DOI: 10.21831/jipsindo.v7i2.