

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X FASE E SMA NEGERI 16  
PADANG**

Aulia Ramadani <sup>1</sup>, Faishal Yasin <sup>2</sup>, Yanti Sri Wahyuni <sup>3</sup>.

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora,  
Universitas PGRI Sumatera Barat  
<sup>1</sup>auliaramadani201102@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to analyze the effect of using interactive learning media based on Wordwall on students' learning motivation in Sociology subject at grade X Phase E of SMA Negeri 16 Padang. The study involved 39 students, consisting of 19 male and 20 female students. The research employed a quantitative method with purposive sampling technique. The results indicated a significant effect of Wordwall media on students' learning motivation, with a significance value of 0.010 ( $p < 0.05$ ). This suggests that the use of interactive learning media positively influences students' motivation in learning Sociology. The findings are expected to contribute to the development of more innovative and effective teaching methods.*

*Keywords: interactive learning media, wordwall, learning motivation, sociology*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X Fase E SMA Negeri 16 Padang. Penelitian ini melibatkan 39 peserta didik, yang terdiri dari 19 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi sebesar 0,010 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.*

*Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, wordwall, motivasi belajar, sosiologi*

**A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak besar terhadap

dunia pendidikan, khususnya dalam hal inovasi media pembelajaran. Salah satu dampaknya adalah terbukanya akses terhadap berbagai media pembelajaran digital yang

mampu menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran digital yang interaktif seperti *Wordwall* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti Sosiologi.

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi akan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran, aktif dalam diskusi, serta memiliki semangat untuk mencapai tujuan belajarnya. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, tidak fokus, bahkan enggan untuk hadir di kelas (Uno, 2011).

Hasil observasi awal di SMAN 16 Padang menunjukkan bahwa pembelajaran Sosiologi di kelas X Fase E cenderung kurang diminati. Fenomena ini tercermin dari tingginya angka ketidakhadiran, kurangnya partisipasi aktif, hingga peserta didik yang menunjukkan perilaku kurang antusias seperti bermain gawai atau tertidur saat pembelajaran.

Berdasarkan rekapitulasi absensi, ditemukan 495 kasus pelanggaran dari 11 kelas, dengan kelas X.E7 sebagai salah satu yang tertinggi.

Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, sebuah platform digital interaktif yang menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, pencocokan pasangan, dan teka-teki silang. Media ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *“Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi kelas X fase E SMAN 16 Padang?”*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran

Sosiologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital, serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan dilaksanakan di SMAN 16 Padang, dengan fokus pada peserta didik kelas X fase E7 yang berjumlah 39 orang, terdiri dari 20 peserta didik perempuan dan 19 peserta didik laki-laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan tujuan tertentu yang sesuai dengan karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket tertutup yang terdiri dari pernyataan-pernyataan yang mengacu pada indikator motivasi belajar menurut Uno (2016). Indikator-indikator tersebut meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar,
- 5) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Sebelum digunakan, angket ini diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item dalam angket adalah valid, dan reliabilitas yang diukur dengan Cronbach Alpha mencapai 0,875, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase setiap indikator motivasi belajar. Hasil interpretasi dari analisis ini digunakan untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media Wordwall. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik di SMAN 16 Padang.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini melibatkan 39 peserta didik kelas X Fase E7. Hasil deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar peserta didik adalah 55,33 dengan nilai minimum 44 dan maksimum 69. Sementara rata-rata skor penggunaan media Wordwall adalah 32,63 dengan nilai minimum 26 dan maksimum 40. Nilai standar deviasi masing-masing adalah 5,779 untuk motivasi belajar dan 3,489 untuk Wordwall.

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi untuk motivasi belajar sebesar 0,497 dan untuk Wordwall sebesar 0,732, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis parametrik.

Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi

sebesar 0,010 ( $p < 0,05$ ), dengan nilai  $F = 7,636$ . Koefisien regresi sebesar 0,767 menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan media Wordwall berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar sebesar 0,767 satuan. Hasil uji-t juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,010 ( $t = 2,763$ ), yang memperkuat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall

berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi kelas X Fase E di SMAN 16 Padang. Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi 0,010 ( $p < 0,05$ ) dengan koefisien regresi sebesar 0,767, yang berarti peningkatan penggunaan media Wordwall diikuti oleh peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Wordwall sebagai salah satu strategi pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, pengembangan media digital lainnya yang bersifat partisipatif dan menyenangkan juga perlu terus dilakukan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian lanjutan dianjurkan untuk mengkaji pengaruh media ini terhadap aspek lain seperti hasil belajar atau pemahaman konsep.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2015). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhilah, R., & Sa'diyah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(2), 107–112.
- Prasetyo, A., & Rahayu, T. (2022). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(1), 45–53.
- Putri, D. A., & Rohim, A. (2021). Efektivitas Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar.

- Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 125–134.
- Rahmawati, E., & Safitri, N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif dan Dampaknya terhadap Keterlibatan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 221–230.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. (2021). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Interaktif dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1), 32–40.