

## **Pengembangan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MI**

### **Development of Wordwall-Based Learning Media to Enhance Indonesian Language Learning Motivation of Grade II Madrasah Ibtidaiyah Students**

**SOPA SITI MARWAH<sup>1</sup>, ANI SITI ANISAH<sup>2</sup>, SAFITRI HANDAYANI<sup>3</sup>, ZAIN NAJWA NABILA<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam & Keguruan, Universitas Garut. e-mail: [sopa@uniga.ac.id](mailto:sopa@uniga.ac.id)  
Contact: 0895-3831-86152

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam & Keguruan, Universitas Garut. e-mail: [sitianisah@uniga.ac.id](mailto:sitianisah@uniga.ac.id)  
Contact: 0813-2195-1040

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam & Keguruan, Universitas Garut. e-mail: [safitri766@gmail.com](mailto:safitri766@gmail.com)  
Contact: 0822-9594-6282

<sup>4</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam & Keguruan, Universitas Garut. e-mail: [zainnajwa29@gmail.com](mailto:zainnajwa29@gmail.com)  
Contact: 0857-3396-8072

**Abstrak.** Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa akibat keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall serta menganalisis kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas II MI Al-Junaediyah Kabupaten Garut. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara dan lembar observasi untuk analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk, serta angket motivasi belajar siswa menggunakan skala Likert empat tingkat untuk mengukur keefektifan media. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dinyatakan sangat valid dengan persentase kelayakan sebesar 88,13% serta instrumen angket motivasi belajar reliabel dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,74. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar yang lebih kecil dari taraf signikansi ( $\alpha=0,05$ ), yang menandakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall layak

dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata kunci:** Wordwall, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran Interaktif

**Abstract.** Indonesian language learning in lower grades of Madrasah Ibtidaiyah still faces the problem of low student learning motivation due to the limited use of interactive learning media that align with students' developmental characteristics. This study aimed to develop Wordwall-based interactive learning media and to analyze its feasibility and effectiveness in enhancing the Indonesian language learning motivation of second-grade Madrasah Ibtidaiyah students. This study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 24 second-grade students of MI Al-Junaediyah, Garut Regency. The research instruments included interview guidelines and observation sheets for needs analysis, expert validation sheets for material and media feasibility assessment, and a learning motivation questionnaire using a four-point Likert scale to measure media effectiveness. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with the Wilcoxon test. The results showed that the Wordwall-based interactive learning media were categorized as very valid, with a feasibility percentage of 88.13%, and that the learning motivation questionnaire demonstrated good reliability with a Cronbach's alpha value of 0.74. The results of the Wilcoxon test show that the Asymp. Sig. (2-tailed) value is smaller than the significance level ( $\alpha=0.05$ ), demonstrating a significant improvement in students' learning motivation after the implementation of the Wordwall-based learning media. Therefore, the Wordwall-based interactive learning media are feasible and effective in enhancing Indonesian language learning motivation among second-grade Madrasah Ibtidaiyah students.

**Keywords:** Wordwall, Learning Motivation, Indonesian Language, Interactive Learning Media

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan literasi, berpikir kritis, dan komunikasi siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah dengan dominasi ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama belajar. Pola pembelajaran seperti ini cenderung kurang mampu melibatkan siswa secara aktif, terutama siswa kelas rendah yang memiliki karakteristik mudah bosan dan membutuhkan rangsangan visual serta aktivitas konkret. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya variasi media pembelajaran berkontribusi terhadap menurunnya perhatian dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Rahma et al., 2023; Widya et al., 2024). Ketika siswa tidak terlibat secara aktif, proses belajar menjadi pasif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal. Kondisi ini menuntut guru untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih interaktif,

kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa sebagaimana dipaparkan sebelumnya, aspek internal peserta didik juga memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, minat, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sementara siswa dengan motivasi rendah mudah mengalami kejenuhan dan ketidakpedulian terhadap tugas belajar. Penelitian di bidang pendidikan dasar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan media konvensional (Imron et al., 2023; Kusnadi & Azzahra, 2024). Media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, memperoleh umpan balik segera, serta mengalami pembelajaran sebagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi siswa secara intrinsik.

Dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa, pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu alternatif strategis yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran digital interaktif yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, seperti IPS, PPKn, dan Pendidikan Agama Islam (Pamungkas et al., 2022; Andriani & Amirudin, 2023). Karakteristik Wordwall yang visual, responsif, dan berbasis permainan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif sekaligus menyenangkan. Selain itu, pemberian umpan balik langsung pada setiap aktivitas memungkinkan siswa merefleksikan pemahamannya secara mandiri,

sehingga mendukung berkembangnya kebiasaan belajar yang lebih terarah dan reflektif.

Meskipun berbagai media digital interaktif telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, implementasinya di lapangan belum sepenuhnya merata, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah madrasah ibtidaiyah. Hasil observasi lapangan melalui wawancara dengan guru kelas II MI Al-Junaediyah menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih mengandalkan buku cetak dan video pasif, tanpa dukungan media interaktif digital. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat merasa jenuh, terutama pada jam pembelajaran akhir, sehingga partisipasi dan minat belajar menurun. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterbatasan media interaktif berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa (Hasanah et al., 2023; Silvia et al., 2021).

Berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan media digital berbasis Wordwall menjadi relevan untuk dikaji lebih lanjut. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall telah banyak dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aini et al. (2024) mengembangkan media game edukasi Wordwall sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar dan menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Apreasta et al. (2023) mengembangkan e-LKPD berbantuan situs Wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar dengan fokus pada kelayakan media dan kemudahan penggunaan dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian lain dilakukan oleh Gunawan dan Susilawati (2023) yang mengembangkan media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Wordwall pada siswa kelas VIII MTs, dengan penekanan pada aspek evaluasi hasil belajar. Selain itu, Oktaviani dan Yanti (2022) mengembangkan media permainan anagram berbasis Wordwall untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Meskipun hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kajian yang ada umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar, penguasaan kosakata, atau fungsi evaluasi pembelajaran, serta banyak

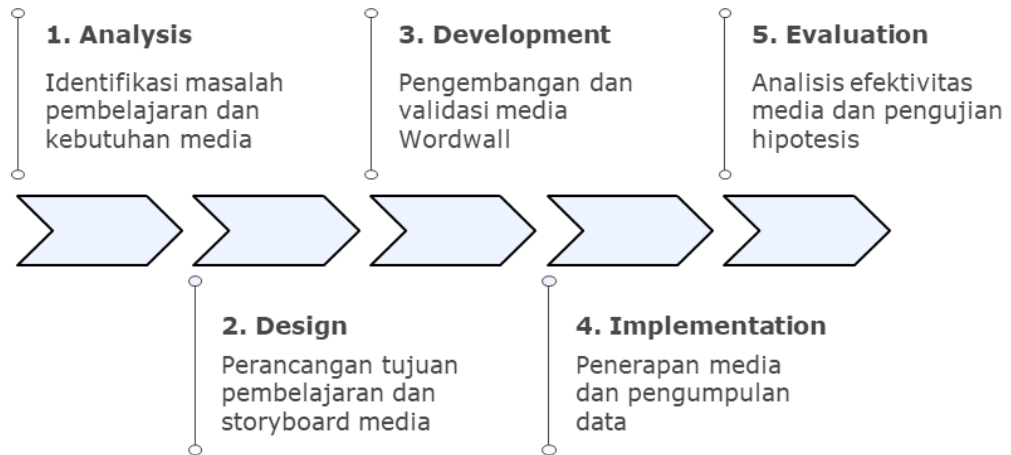
diterapkan pada jenjang kelas menengah atau kelas tinggi. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah dengan fokus utama pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pengembangan sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi celah penelitian yang ada, sekaligus memberikan kontribusi praktis dan teoretis dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, kajian penelitian terdahulu, serta adanya celah penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah melalui model ADDIE; (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan ditinjau dari validitas materi, validitas media, serta reliabilitas instrumen motivasi belajar; dan (3) apakah media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Rumusan masalah tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian ini guna menghasilkan media pembelajaran yang layak, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa kelas rendah.

### **METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Rachma et al., 2023). Model ADDIE dalam penelitian ini digambarkan sebagai proses pengembangan yang bersifat sistematis dan berurutan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall.

Gambaran umum proses penelitian dan pengembangan ini disajikan pada diagram berikut:



**Gambar 1.**

Alur Pengembangan Produk

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data analisis kebutuhan, data kelayakan produk, dan data keefektifan produk. Data analisis kebutuhan diperoleh untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yang dikumpulkan menggunakan pedoman wawancara dan lembar observasi. Data kelayakan produk diperoleh melalui penilaian validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi, dengan menggunakan lembar validasi ahli untuk menilai aspek kesesuaian, kualitas, dan kelayakan produk. Selanjutnya, data keefektifan produk dikumpulkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang diperoleh melalui angket motivasi belajar menggunakan skala Likert empat tingkat.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji validitas instrumen dilakukan dengan Aiken's V, uji reliabilitas angket menggunakan Alpha Cronbach, dan uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun hipotesis yang diuji adalah :

Ho: Media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

Ha: Media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Madrasah Ibtidaiyah, kebutuhan media pembelajaran, serta karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall. Analisis dilakukan melalui observasi awal proses pembelajaran dan diskusi dengan guru kelas untuk memperoleh gambaran faktual mengenai praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Temuan yang diperoleh pada tahap analisis disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.**

Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

No	Aspek Analisis	Temuan Utama
1	Metode pembelajaran	Didominasi ceramah dan tanya jawab
2	Media pembelajaran	Buku teks dan video pasif
3	Keterlibatan siswa	Rendah, siswa cepat bosan
4	Motivasi belajar	Cenderung rendah

Berdasarkan hasil analisis tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II masih belum didukung oleh media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berpusat pada siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menghadirkan aktivitas belajar yang menarik, visual, dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Media Wordwall dipilih sebagai solusi pengembangan karena menyediakan fitur kuis dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa terlibat secara

aktif dalam pembelajaran serta memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap perancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall sekaligus penyusunan instrumen penelitian yang mengacu pada hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Temuan pada tahap analisis menjadi dasar dalam menentukan arah perancangan media, sehingga media yang dikembangkan diharapkan selaras dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang media pembelajaran dengan memperhatikan beberapa komponen utama, yaitu tujuan pembelajaran, jenis media, bentuk aktivitas pembelajaran, dan desain tampilan. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas II, sedangkan jenis media yang dipilih adalah media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Pemilihan Wordwall didasarkan pada kemampuannya menyajikan aktivitas pembelajaran yang variatif dan interaktif, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, bentuk aktivitas pembelajaran dirancang dalam bentuk kuis, permainan kata, dan soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Desain tampilan media dibuat sederhana dengan pemilihan warna yang menarik agar mudah dipahami serta mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Rincian hasil perancangan media pembelajaran pada tahap desain disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.**

Hasil Tahap Desain Media Pembelajaran

<b>Komponen</b>	<b>Hasil Perancangan</b>
Tujuan pembelajaran	Disesuaikan dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas II
Jenis media	Media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall
Bentuk aktivitas	Kuis, permainan kata, dan soal pilihan ganda
Desain tampilan	Visual sederhana dengan pemilihan warna yang menarik
Instrumen penelitian	Angket motivasi belajar, pre-test, post-test, dan lembar validasi

Sejalan dengan perancangan media pembelajaran, pada tahap ini juga ditentukan subjek dan desain penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media. Penelitian ini melibatkan 24 siswa kelas II MI Al-Junaediyah sebagai subjek uji coba terbatas. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest–posttest design, yang bertujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall.

Untuk mendukung pelaksanaan desain penelitian tersebut, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar siswa. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan menggunakan skala Likert empat tingkat. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi dan konstruk, serta diuji reliabilitasnya guna menjamin konsistensi dan kelayakan instrumen dalam mengukur motivasi belajar siswa.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang layak digunakan dalam pembelajaran melalui proses validasi dan revisi produk. Pada tahap ini, media yang telah dirancang diuji kelayakannya melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media.

**Tabel 3.**

Rekap Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

<b>Aspek</b>	<b>Skor Rata-rata</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
Materi	3,60	90,00	Sangat Valid
Media (tampilan & interaktivitas)	3,45	86,25	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>3,53</b>	<b>88,13</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil validasi kuantitatif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall memperoleh rata-rata skor 3,53 dengan persentase 88,13% dan berada pada kategori sangat valid, sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi minor sesuai masukan validator. Adapun saran/catatan yang diberikan validator sebagai dasar penyempurnaan produk meliputi: (1) penyederhanaan redaksi instruksi agar lebih sesuai dengan

kemampuan membaca siswa kelas II, (2) penyesuaian pemilihan warna dan ikon agar tampilan media lebih kontras dan menarik, serta (3) penambahan fitur umpan balik berupa skor otomatis pada setiap aktivitas Wordwall. Rangkuman masukan validator disajikan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.**

Masukan Validator Ahli terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek	Masukan Validator
1	Instruksi	Kalimat instruksi terlalu panjang
2	Visual	Pemilihan warna kurang kontras
3	Antarmuka	Umpan balik skor belum muncul



**Gambar 2.**

Sampel produk sebelum dan sesudah revisi

Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi produk sebelum tahap implementasi. Pada versi sebelum revisi, media pembelajaran masih memiliki kelemahan pada kejelasan instruksi, kontras visual, dan ketiadaan umpan balik skor. Setelah dilakukan revisi, instruksi pembelajaran disederhanakan, tampilan visual diperbaiki dengan warna yang lebih kontras, serta ditambahkan fitur skor otomatis sebagai umpan balik langsung. Perbaikan ini menjadikan media lebih mudah digunakan dan lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Selain media pembelajaran, instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar siswa yang telah disusun pada tahap sebelumnya juga diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen

mampu mengukur motivasi belajar siswa secara tepat dan konsisten. Hasil uji validitas dan reliabilitas angket motivasi belajar disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.**

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
Rentang nilai Aiken's V	0,70 - 0,95	Valid
Nilai Alpha	0,74	Reliabel

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen valid dan reliabel yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Dengan demikian instrumen angket motivasi belajar dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

#### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator pada tahap pengembangan. Implementasi dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II MI Al-Junaediyah Kabupaten Garut. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data utama penelitian berupa motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Untuk menguji apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa atau tidak.

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket dengan skala Likert empat tingkat yang terdiri atas 20 pernyataan, meliputi 14 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Angket diberikan kepada siswa pada dua waktu pengukuran, yaitu sebelum penggunaan media (pre-test) dan setelah seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media Wordwall selesai dilaksanakan (post-test). Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

##### a. Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data motivasi belajar siswa terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat digunakan pada tahap pengujian hipotesis. Uji normalitas data motivasi belajar siswa

dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.**

Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

<b>Pengukuran</b>	<b>Statistic</b>	<b>df</b>
Pre-test Motivasi	0,912	24
Post-test Motivasi	0,898	24

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel X, nilai signifikansi data pre-test dan post-test motivasi belajar siswa menunjukkan nilai kurang dari 0,05. Dengan demikian, data motivasi belajar siswa dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis tidak dapat dilakukan menggunakan uji parametrik, melainkan menggunakan uji nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

b. Uji Wilcoxon (Uji Hipotesis)

Uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Hasil uji Wilcoxon terdiri atas analisis peringkat (ranks) dan statistik uji (test statistics).

**Tabel 7.**

Hasil Uji Ranks Wilcoxon

<b>Keterangan</b>	<b>N</b>	<b>Mean Rank</b>	<b>Sum of Ranks</b>
Negative Ranks (Post-test < Pre-test)	0	0,00	0,00
Positive Ranks (Post-test > Pre-test)	24	12,50	300,00
Ties	0		
Total	24		

Tabel 5 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media Wordwall. Hal ini ditunjukkan oleh tidak adanya negative ranks dan ties, serta seluruh data termasuk dalam positive ranks, yang berarti nilai motivasi belajar pada post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test.

**Tabel 8.**  
Test Statistics

<b>Statistik</b>	<b>Nilai</b>
Z	-3,089
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,002

Berdasarkan hasil Test Statistics pada Tabel 8, diperoleh nilai statistik Z sebesar  $-3,089$  dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar  $0,002$ . Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Sehingga, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II MI Al-Junaediyah.

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kelayakan, keterlaksanaan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang telah dikembangkan. Evaluasi dalam penelitian ini mencakup evaluasi formatif, evaluasi sumatif dan keterbatasan penelitian.

##### a. Hasil Evaluasi Formatif dan Sumatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap implementasi. Hasil evaluasi formatif dan sumatif disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 9.**  
Rekapitulasi Tahap Evaluasi Formatif

<b>Fokus Evaluasi</b>	<b>Teknik / Instrumen</b>	<b>Temuan Utama</b>	<b>Kesimpulan</b>
Kelayakan media	Validasi ahli materi & media	hasil validasi ahli materi dan media ada pada kategori sangat valid	Media layak digunakan dengan revisi minor

Kelayakan instrumen angket motivasi	Uji validitas dan reliabilitas	Instrumen valid (Aiken's V 0,70–0,95) dan reliabel ( $\alpha = 0,74$ )	Instrumen layak digunakan
Penyempurnaan produk	Masukan kualitatif validator	Instruksi, visual, dan fitur media diperbaiki	Revisi meningkatkan kualitas media

**Tabel 10.**

Rekapitulasi Tahap Evaluasi Sumatif

<b>Fokus Evaluasi</b>	<b>Teknik / Instrumen</b>	<b>Temuan Utama</b>	<b>Kesimpulan</b>
Proses implementasi	Observasi pembelajaran	Media digunakan tanpa kendala, siswa aktif	Media dapat diimplementasikan dengan baik
Efektivitas media	Angket motivasi (pre-test & post-test); uji Wilcoxon	Motivasi belajar siswa meningkat signifikan	Media efektif meningkatkan motivasi belajar

Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Evaluasi formatif menunjukkan bahwa media dan instrumen penelitian layak digunakan setelah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli, sehingga media memiliki kesesuaian dari aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, evaluasi sumatif mengindikasikan bahwa media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara konsisten. Peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media Wordwall menunjukkan bahwa tujuan pengembangan media

telah tercapai. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Madrasah Ibtidaiyah.

b. Keterbatasan dan Implikasi Pengembangan

Meskipun media pembelajaran Wordwall terbukti layak dan efektif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas dengan 24 siswa serta fokus evaluasi yang hanya menekankan pada aspek motivasi belajar. Selain itu, desain penelitian belum melibatkan kelompok kontrol sebagai pembandingan.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menambahkan variabel hasil belajar kognitif, serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat guna memperoleh gambaran efektivitas media secara lebih komprehensif.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dan menguji kelayakan serta keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembahasan difokuskan pada analisis temuan penelitian yang dikaitkan dengan teori pembelajaran dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Kelayakan tersebut tercermin dari terpenuhinya aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kejelasan instruksi, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menekankan bahwa media yang efektif harus mampu menyajikan pesan pembelajaran secara jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Arsyad, 2019).

Masukan validator yang berkaitan dengan penyederhanaan redaksi instruksi dan peningkatan kontras visual menunjukkan pentingnya prinsip learner-centered design dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, siswa kelas rendah membutuhkan media dengan bahasa sederhana, visual konkret, dan tampilan

yang menarik untuk membantu pemahaman dan meningkatkan ketertarikan belajar (Suyanto & Jihad, 2018). Revisi yang dilakukan pada media Wordwall telah mengakomodasi prinsip tersebut, sehingga media dinilai layak digunakan pada tahap implementasi.

Hasil evaluasi proses implementasi menunjukkan bahwa media Wordwall dapat digunakan dengan baik oleh seluruh siswa tanpa kendala teknis yang berarti. Siswa mampu mengikuti aktivitas pembelajaran, menyelesaikan kuis dan permainan, serta menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan (Rusman, 2017).

Keterlibatan aktif siswa selama penggunaan Wordwall menunjukkan bahwa media ini mampu memfasilitasi pembelajaran yang bersifat active learning. Pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga meningkatkan perhatian dan keterlibatan emosional siswa dalam belajar (Hamalik, 2016). Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa secara optimal.

Hasil evaluasi sumatif menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II. Temuan tersebut sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memberikan umpan balik langsung (Uno, 2019).

Fitur Wordwall yang menyajikan permainan, kuis, dan skor otomatis memberikan penguatan (*reinforcement*) yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Menurut teori behavioristik, pemberian umpan balik dan penguatan positif mampu memperkuat perilaku belajar siswa (Sardiman, 2018). Dalam konteks penelitian ini, skor dan hasil langsung yang ditampilkan Wordwall berperan sebagai penguat yang mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall atau media pembelajaran interaktif sejenis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Aini, Khasanah, dan Mudayan (2024) menemukan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Apreasta, Amril, dan Yanti (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil uji validitas materi dan media yang berada pada kategori sangat valid.

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, terutama pada aspek minat, keterlibatan aktif, ketekunan, antusiasme, dan kepercayaan diri. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini mendukung keterlibatan aktif siswa, memberikan umpan balik langsung, serta membantu guru memantau pemahaman siswa selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall merupakan alternatif media yang menarik dan efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengoptimalkan durasi dan kompleksitas aktivitas, memperjelas transisi antar permainan, serta menyempurnakan tampilan interaktif agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut, Ibu Dr. Hj. Hilda Ainissyifa, M.Ag., yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini didanai oleh Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 780-789.
- Anafi, K. (2021). Penggunaan media digital dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 34-45.
- Apreasta, L., Amril, A., & Yanti, U. D. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbantu Situs Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 Di Kelas III SDN 146/Viii Rejosari Kabupaten Tebo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3(1), 253-262.
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1137.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2020). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, S., & Susilawati, L. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Memanfaatkan Aplikasi Daring Wordwall pada Siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 67-73.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjono, A. (2021). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 112-119.
- Hasanah, N., Fitriani, D., & Ramadhani, L. (2024). Pengembangan media Wordwall untuk pembelajaran IPAS kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(1), 25-35.

- Hayya, S. F., & Widyasari, D. (2022). Desain media pembelajaran interaktif berbasis ADDIE. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- Helmi, A. (2024). Implementasi media Wordwall dalam pembelajaran kelas rendah. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 8(1), 45–53.
- Isra, N. A. R. (2024). Evaluasi efektivitas media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 7(1), 66–73.
- Jannah, F. A. N., & Amirudin, N. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas 2 Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wordwall di SD Muhammadiyah 1 Kebomas. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 263-274.
- Khoirul, A. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 10(3), 88–97.
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3), 79-88.
- Mudinillah, A. (2022). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pengajaran Bahasa*, 7(1), 55–62.
- Mulyasa, E. (2019). Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan media pembelajaran permainan Anagram (Wordwall) untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275-284.
- Pamungkas, H., Sari, R., & Indrawati, D. (2021). Efektivitas Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 145–153.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10 (01), 67–78.
- Pratikno, S. (2023). Permasalahan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(1), 27–34.
- Rachma, D., Fadilah, L., & Nisa, R. (2023). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 78–86.
- Rismayanti, E. (2021). Uji coba media interaktif berbasis Wordwall untuk siswa SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Anak*, 5(1), 91–98.

- Septianti, W., & Afiani, Y. (2020). Perkembangan sosial dan afektif siswa kelas rendah. *Jurnal Psikologi Anak Usia Dini*, 3(2), 67–75.
- Silvia, N., Wardani, R., & Azhar, M. (2021). Wordwall untuk penguasaan kosakata anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(3), 134–142.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukartono, R. (2022). Media digital sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Edukasi*, 9(1), 22–29.
- Swihadayani, R. (2023). Karakteristik belajar siswa usia 6–9 tahun dalam konteks pendidikan formal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 105–114.
- Syuhada, M., Hartati, T., & Wulandari, S. (2023). Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 56–64.
- Wildan, F., Nurul, A., & Kusuma, A. (2023). Pengembangan game edukatif Wordwall (GAULL) untuk pembelajaran geometri. *Jurnal EduGame*, 11(1), 59–70.
- Zakaria, A. (2020). Strategi pembelajaran berbasis kebutuhan individual dalam pendidikan dasar. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 13(2), 88–97.