

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

Sasqia Amanda Salsabila Putri¹, Dewi Koryati²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya ^{1,2}

giaamnd02@gmail.com¹, dewikoryati@fkip.unsri.ac.id ²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 10 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 10 Palembang tahun pelajaran 2024/2025. Sampel penelitian yaitu kelas X.12 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 76,40% dan meningkat menjadi 83,44 pada post-test. Berdasarkan uji paired sample t-test diperoleh nilai t hitung $40,707 > t$ tabel $1,689$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X.12 SMAN 10 Palembang.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Wordwall, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pada era saat ini, teknologi semakin berkembang membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dunia pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia, mengingat bahwa perkembangan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pendidikan memiliki peran penting bagi individu dalam mengembangkan potensi diri sebagai persiapan dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Tanpa adanya pendidikan, kehidupan manusia akan mengalami berbagai kesulitan. Tanpa adanya pendidikan, kehidupan manusia akan mengalami berbagai kesulitan. Mustadi (2020) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik yang sudah ditetapkan dengan tujuan dan direncanakan sebaik mungkin.

Pendidikan terus mengalami proses pembaharuan. Hal ini dapat diamati bahwa lingkungan sekitar kita memiliki pengaruh terhadap perkembangan teknologi yang didukung oleh ketersediaan jaringan internet. Dalam konteks pendidikan, internet dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Fadjarajani (2020) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk menghasilkan atau menciptakan keadaan proses belajar yang sesuai dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan dari proses belajar tersebut.

Salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran adalah penggunaan media. Media pembelajaran adalah sarana fisik yang digunakan pada saat pembelajaran berupa penyaluran pesan agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa (Syarifuddin & Utari, 2022). Media berfungsi sebagai elemen penting dalam pembelajaran yang berperan dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik memiliki sarana pendukung untuk menyampaikan materi yang ingin

disampaikan, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Kemajuan teknologi memberikan peningkatan terhadap kegiatan pembelajaran, pembuatan media, dan perencanaan pelajaran (Aeni dkk., 2022). Dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif, penting untuk menyesuaikan dan memperbarui materi pembelajaran agar mencerminkan kondisi terkini.

Penggunaan media pembelajaran di era digital menunjukkan adanya perubahan yang berkelanjutan dan terbuka untuk mewujudkan adanya perubahan yang berkelanjutan dan terbuka untuk mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital adalah media berbasis interaktif. Interaktif sendiri merupakan komunikasi dua arah (Tarigan & Siagian, 2015). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menyajikan pesan atau informasi dari guru ke siswa dalam proses komunikatif dua arah antara multimedia dengan siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran konvensional, siswa sering kali hanya berperan sebagai pendengar ketika guru menyampaikan materi. Namun, dengan adanya media interaktif, siswa dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui berbagai interaksi dan aktivitas.

Guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengembangkan materi pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan (Nadia dkk., 2022) seorang pendidik harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan, menguasai dan memahami teknologi karena teknologi merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran. Akan tetapi, meskipun dunia pendidikan telah mengalami perkembangan yang signifikan dari waktu ke waktu, apabila kemajuan tersebut tidak diimbangi dengan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan. Sebagian pendidik masih mempertahankan metode konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang dianggap menyulitkan mereka, mengingat tuntutan untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki semakin meningkat (Fitriah & Miranda, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara langsung peneliti bersama salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang bahwasanya pada saat pembelajaran hanya sebagian dari peserta didik yang tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sementara sebagian besar lainnya masih cenderung pasif. Rendahnya motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 10 Palembang dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik sering kali menyebabkan kejenuhan. Dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan teknologi serta motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi dirasa masih kurang, kondisi ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik cenderung rendah. Ketika pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya keterlibatan aktif dari siswa sehingga cepat merasa bosan. Akibatnya banyak siswa yang memilih bermain-main daripada serius mengikuti pembelajaran. Situasi ini berpotensi menyebabkan kesulitan dalam proses belajar peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif berperan sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang diusulkan oleh Piaget, menyatakan bahwa siswa mengembangkan pengetahuan mereka melalui pengalaman pembelajaran yang aktif (Fahrurrazi et al., 2024). Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah media interaktif berbasis *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Dalam media pembelajaran ini, terdapat berbagai fitur games yang menarik dan dapat diatur dengan mudah sesuai dengan kebutuhan. *Wordwall* memiliki keunikan sebagai instrumen penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun dalam mencocokkan jawaban. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut (Sari & Yarza., 2021) *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, sumber belajar, atau evaluasi secara online yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran *Wordwall* digunakan siswa agar dapat belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Salsabila (2023) dengan judul “Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, siswa terlibat aktif berhasil meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga membuat siswa lebih fokus, bekerja sama, dan lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji adakah pengaruh pemanfaatan media interaktif *Wordwall* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi kelas X di SMAN 10 Palembang

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimental* tipe *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur motivasi belajar awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif *Wordwall*. Setelah perlakuan diberikan, dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun pola desain penelitian penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2017:74)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 10 Palembang Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 432 orang. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu kelas X.12 berjumlah 36 siswa yang ditetapkan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar yang terdiri atas 45 pernyataan. Sedangkan, observasi digunakan untuk melihat aktivitas peneliti berdasarkan penggunaan media interaktif *Wordwall* di kelas eksperimen.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini diantaranya, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Uji validitas instrumen angket menggunakan rumus *product moment* yang bertujuan untuk mengevaluasi setiap item pernyataan instrumen angket

yang telah dianggap layak untuk pengujian lebih lanjut untuk memperoleh data yang valid. Adapun rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (\text{Sahir, 2021:32})$$

Setelah diperoleh hasil validitas instrumen, dilanjutkan dengan menghitung reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas diukur menggunakan rumus *alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right) \quad (\text{Sahir, 2021:33})$$

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus *liliefors*. Selanjutnya uji hipotesis, uji yang dilakukan untuk membuktikan apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen, dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

HASIL PENELITIAN

Uji Instrumen Hasil Validitas

Peneliti melakukan olah data uji validitas dengan angket yang dilakukan di kelas X.11 berjumlah 36 responden yang bukan sampel dari penelitian ini. Setelah dilakukan uji coba di kelas non sampel, selanjutnya dilakukan analisis validitas instrumen angket dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil 45 item pernyataan valid dan 2 item pernyataan tidak valid. Item pernyataan yang dinyatakan valid akan digunakan dalam penelitian sebagai alat ukur motivasi belajar siswa, sedangkan item pernyataan yang dinyatakan tidak valid maka tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Instrumen Hasil Reliabilitas

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Instrumen	r_{11}	r_{tabel}	Interprestasi
47	0,939	0,70	Reliabel

(Sumber: Data Peneliti, diolah Juni 2025)

Berdasarkan hasil uji coba angket yang telah dilakukan, dari 47 item soal pernyataan 2 diantaranya dinyatakan tidak valid, sehingga dalam penelitian ini hanya 45 item pernyataan yang digunakan dengan reliabilitas angket. Diperoleh hasil r_{hitung} 0,939 > r_{tabel} 0,70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Deskripsi Hasil Data Angket Motivasi Belajar

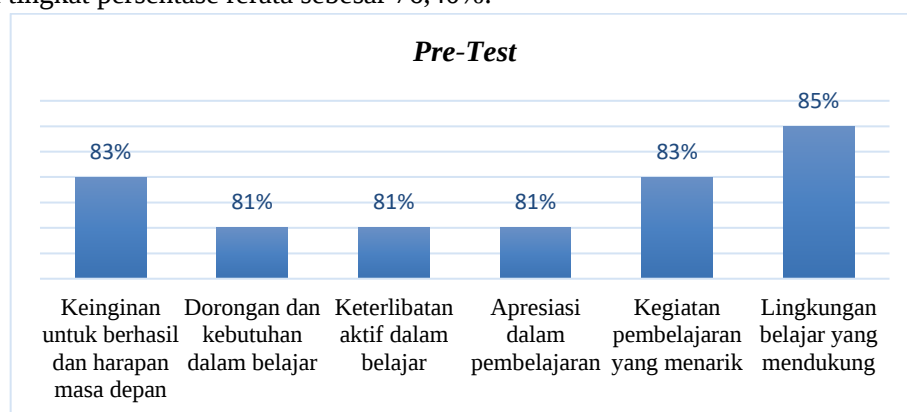
Tabel 3 Hasil Data Angket Motivasi Belajar (Pre-test)

Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase
86 – 100	Sangat Baik	4	11,11%
76 – 85	Baik	14	38,89%

60 – 75	Cukup	18	50%
47 – 59	Kurang	0	0%
<46	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		36	100%

(Sumber : Data Peneliti, diolah Juni 2025)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data *pre-test* motivasi belajar sebelum diberi perlakuan menggunakan media interaktif Wordwall pada siswa kelas X.12 menunjukkan bahwa sebanyak 4 siswa dengan persentase 11,11% dalam kategori sangat baik. Selain itu, 14 siswa dengan persentase 38,89% dalam kategori baik dan sisanya berjumlah 18 siswa dengan persentase 50% dalam kategori cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikana perlakuan menggunakan media interaktif Wordwall terkategori baik dengan tingkat persentase rerata sebesar 76,40%.

**Gambar 1** Hasil Persentase Perindikator Angket Motivasi Belajar (*Pre-test*)

Berdasarkan gambar diagram diatas diperoleh data bahwa keenam indikator motivasi belajar memiliki rentang persentase antara 81% - 85% yang dikategorikan baik. Indikator lingkungan belajar yang mendukung memperoleh persentase tertinggi yaitu sebesar 85%. Selanjutnya, indikator keinginan untuk berhasil dan harapan masa depan serta kegiatan pembelajaran yang menarik masing-masing menunjukkan persentase sebesar 83%. Sementara itu, ketiga indikator yang terdiri dari indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar, keterlibatan aktif dalam belajar, serta apresiasi dalam pembelajaran menunjukkan persentase terendah yaitu sebesar 81%. Berdasarkan hasil angket perindikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *Wordwall* berada pada kategori baik.

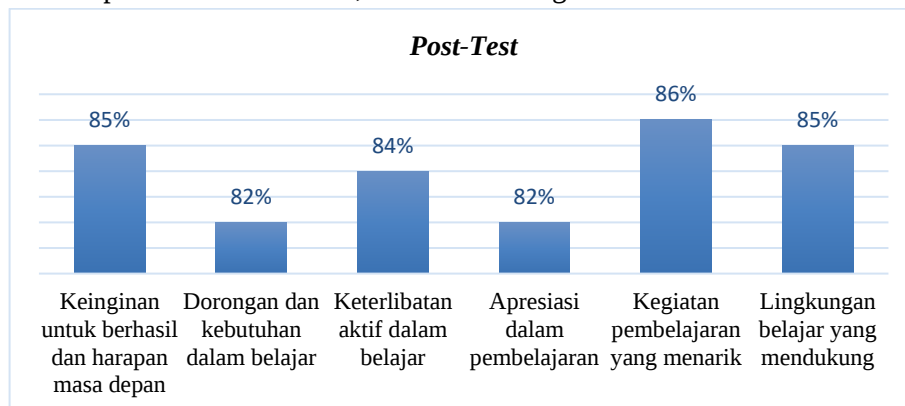
Tabel 4 Hasil Data Angket Motivasi Belajar (*Post-test*)

Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase
86 – 100	Sangat Baik	11	30,56%
76 – 85	Baik	22	61,11%
60 – 75	Cukup	3	8,33%
47 – 59	Kurang	0	0%
<46	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		36	100%

(Sumber : Data peneliti, diolah Juni 2025)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data hasil *post-test* motivasi belajar siswa kelas X.12. Diketahui bahwa sebanyak 11 siswa dengan persentase 30,56% dalam kategori sangat baik, 22 peserta didik dengan persentase 61,11% dalam kategori baik, dan 3 siswa dengan persentase 8,33% dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan

motivasi belajar setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media interaktif *Wordwall* dengan rata-rata persentase sebesar 83,44% dalam kategori baik.



Gambar 2 Hasil Persentase Perindikator Angket Motivasi Belajar (*Post-test*)

Berdasarkan gambar diatas, terlihat data persentase pada setiap indikator motivasi belajar. Indikator kegiatan pembelajaran yang menarik menunjukkan persentase tertinggi, yaitu sebesar 86% terkategori sangat baik. Selanjutnya, kedua indikator yang terdiri dari indikator keinginan untuk berhasil dan harapan masa depan, serta lingkungan belajar yang mendukung masing-masing sebesar 85%. Kemudian, indikator keterlibatan aktif dalam belajar sebesar 84%, dan dua indikator terakhir yaitu indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar serta apresiasi dalam pembelajaran yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif *Wordwall* berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik jika dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan perlakuan.

Berikut ini merupakan perbandingan tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Angket Motivasi Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Skor Terkecil	Skor Terbesar	Rerata Skor
<i>Pre-test</i>	69,44	88,33	76,40%
<i>Post-test</i>	75,55	98,33	83,44%

(Sumber: Data Peneliti, diolah Juni 2025)

Berdasarkan data pada tabel diatas, terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif *Wordwall*. Rata-rata skor motivasi belajar pada saat *pre-test* adalah sebesar 76,40%, sedangkan rata-rata skor pada saat *post-test* mengalami peningkatan menjadi 83,44%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X.12

Tabel 6 Hasil Observasi Penggunaan Media Interaktif *Wordwall*

Pertemuan	Persentase
Pertama	90%
Kedua	94%
Ketiga	96%
Rata-rata	93%

(Sumber : Data peneliti, diolah Juni 2025)

Berdasarkan tabel 6, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama hingga

pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan dengan rata-rata sebesar 93% . Persentase tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar aktivitas pembelajaran menggunakan media *Wordwall* telah terlaksana sesuai dengan perencanaan dan berjalan optimal. Tingginya hasil keterlaksanaan ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran di kelas X.12 berjalan dengan baik dan mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data angket terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data angket yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data yang dilakukan dengan menggunakan rumus *liliefors*. Berdasarkan hasil perbandingan L_{hitung} dan L_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diketahui bahwa sebagai berikut:

Tabel 7 Uji Normalitas Data

Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,106	0,147	Data berdistribusi normal
<i>Post-test</i>	0,044	0,147	

(Sumber : Data peneliti, diolah Juni 2025)

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa nilai L_{hitung} *pre-test* adalah 0,106 dan *post-test* 0,044. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pre-test* maupun *post-test* memiliki L_{hitung} yang lebih kecil dari nilai L_{tabel} sebesar 0,147. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Adapun perhitungan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 40,707 dengan derajat kebebasan (df) = $N-1=35$ pada tingkat signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $40,707 \geq 1,689$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 10 Palembang.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar *pre-test* dan *post-test*, ditemukan adanya perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan media interaktif *Wordwall* dengan persentase 76,40% dalam kategori cukup dan setelah perlakuan media interaktif *Wordwall* meningkat dengan rata-rata persentase angket *post-test* sebesar 83,44% dalam kategori baik yang menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata sebesar 7,04%. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diberi perlakuan media interaktif *Wordwall* di kelas X.12 SMAN 10 Palembang

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini semakin diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sundari dkk (2025) yang mengatakan bahwa media *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SD Bani Saleh 6, hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hizbullah dkk (2024) pemanfaatan media terbuksi berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD IT Al-Fadiyah Gowa. Penelitian yang dilakukan Suryana dkk (2024) menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN 10 Palembang. Peningkatan ini tidak terlepas dari berbagai kelebihan yang dimiliki oleh media *Wordwall*, seperti menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran.

REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Fadjarajani, S. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*, hal. 6.
- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fitriah, Dhia., & Miranda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 148–153.
- Hizbullah, Imam., Anwar M., & U. F. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD IT Al- Fadiyah Gowa. *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, Vol 5, No, 36–50.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Pres.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1).
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Salsabila, A., Mulyana, D., C. (2023). Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3 (2), 42–51.
- Sari, Prima M & Yarza., H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, Kori., dkk. (2025). Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Joyful Learning Journal*, 14 (1), 157–162.
- Suryana, Muhammad N., Nurkholis., Sutisno, A. N. (2024). Dampak Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN2 Tegaltaman. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, Vol 3, No, 4867–4874.
- Syarifuddin & Utari, E. D. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENSIONAL HINGGA MASA DIGITAL)*. Bening Media Publishing.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2

(2), 187–200.