



## Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar

Prisma Gandasari<sup>1✉</sup>, Puri Pramudiani<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail : [priismagandasarii@gmail.com](mailto:priismagandasarii@gmail.com)<sup>1</sup>, [puri.pramudiani@uhamka.ac.id](mailto:puri.pramudiani@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk desain *Post-test Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Bojong Rawalumbu VI dengan total 83 siswa. Total Sampel untuk penelitian ini yaitu 54 siswa. Kelas kontrol untuk kelas VA yang berjumlah 27 siswa dan kelas eksperimen untuk kelas VC yang berjumlah 27 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari 23 pernyataan yang sudah dinyatakan valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas menggunakan uji Liliefors, uji homogenitas menggunakan uji Fisher, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Wordwall*, Motivasi Belajar IPA, Sekolah Dasar.

### Abstract

*The purpose of this research is to determine the influence of wordwall application on the students' motivation in science learning in primary school. The research method is an experiment with a posttest-only control design. The population in this research was 83 students, while the total sample for this study was 54 students. The control class was VA and the experiment class was VC. The instrument in this study used a questionnaire of 23 statements that have been declared valid and reliable. The data analysis technique used was the normality test using the Liliefors test, the homogeneity test using the fisher test, and the hypothesis test using t-test. The final result of the t-test analysis in this study for both classes obtained a value of  $t_{count} > t_{table} = 7,79 > 20084$ . Therefore, it can be concluded that  $H_i$  is accepted and  $H_o$  is rejected, which means that there is the influence of wordwall application on student motivation at SDN Bojong Rawalumbu VI in science learning.*

**Keywords:** *Wordwall Application, Science Learning Motivation, Primary School.*

## PENDAHULUAN

Pada masa pandemi COVID-19 yang telah terjadi di Indonesia, pemerintah menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Kelemahan dari penerapan PSBB ini menjadikan warga tidak dapat melakukan aktivitas secara bebas yang mengakibatkan terjadinya penurunan kondisi ekonomi pada masyarakat, sehingga Pemerintah Indonesia mulai menerapkan pola pikir dan peraturan baru yang disebut sebagai *new normal* (Januar Mahardhani, 2020). Pola kehidupan baru seperti bertatap muka secara langsung menjadi model *online* dikarenakan interaksi fisik tidak boleh dilakukan. Sehingga pembelajaran pun mengharuskan untuk belajar dari rumah sejak tahun 2020/2021 sesuai dengan Surat Edaran Sekretaris Jenderal No.15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan peraturan tersebut, guru memiliki tugas memberikan materi selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan memperhatikan pedoman BDR agar dapat memastikan kebutuhan siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama masa pandemi COVID-19. Selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru tetap harus menerapkan metode yang inovatif dan menyenangkan.

Adapun pembelajaran yaitu suatu tindakan guru dalam membantu siswa saat belajar, agar tercapai kebutuhan maupun minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020). Untuk keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka akan memperoleh hasil belajar yang baik (Maryam, 2016). Menurut Zahro & Surjanti, (2021) motivasi sangat penting dalam memberikan dorongan kepada siswa agar tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. Motivasi tanpa adanya dorongan pihak luar yang timbul dalam diri sendiri disebut motivasi intrinsik, sedangkan motivasi yang muncul dari dorongan *eksternal* disebut motivasi ekstrinsik (Mirza et al., 2021). Hal tersebut menjadikan motivasi berperan penting dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA.

Pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) membahas tentang alam secara sistematis melalui proses penemuan dan pengumpulan informasi (Sukma, 2017). Selanjutnya dijelaskan bahwa pengetahuan alam merupakan proses penemuan yang berhubungan tentang alam secara sistematis dan mencari pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Pada mata pelajaran IPA jenjang SD memiliki tujuan dalam menguasai ilmu, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, dan terciptanya sikap ilmiah, sehingga siswa dapat mengenal diri dan alam sekitar (Sukma, 2017). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan melakukan proses penemuan dan mengumpulkan informasi dapat bermanfaat bagi siswa untuk menemukan identitas pribadi dan berinteraksi dengan alam. Proses tersebut didapatkan dengan bantuan berbagai sumber, salah satunya dengan bantuan guru. Oleh sebab itu, guru dalam proses pembelajaran harus memotivasi siswa, menstimulus siswa dan mengembangkan ide-ide kreativitasnya untuk tercapainya tujuan yang diharapkan, khususnya pada mata pelajaran IPA di masa pandemi ini. Hal ini diperkuat dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru yang dituntut untuk kreatif, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memberikan penguatan dengan adanya media agar berhasil dalam pembelajaran, karena media memiliki kedudukan sebagai alat bantu, alat penyalur pesan atau informasi, serta alat penguatan (Kustandi & Darmawan, 2020). Salah satu pemilihan media yaitu harus bersifat praktis, karena media merupakan sarana untuk siswa (Indra et al., 2021). Adapun 3 kegunaan utama dalam media pembelajaran yaitu memberikan dorongan kesukaan, penyampaian informasi, dan arahan (Dukalang & Lestari, 2018).

Dalam meningkatkan pembelajaran selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang. Perkembangan teknologi ditandai dengan membuat industri game semakin meluas. Para ahli yang mulai mengembangkan konsep *game* ke dalam dunia nyata, salah satunya ke dalam dunia pendidikan terutama dalam masa pandemi COVID-19. Istilah gamifikasi (*gamefication*) telah muncul pada tahun 2002 oleh Nick Pelling dalam presentasi acara TED (*Technology, Entertainment, Design*), pengertian gamifikasi adalah rancangan desain yang menggunakan berbasis

permainan, keindahan dan strategi permainan, memotivasi, mengiklankan pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan (Jusuf, 2016). Maka gamifikasi sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Teknologi berbasis *games* yang melibatkan pembelajaran dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu aplikasi *wordwall*.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bojong Rawalumbu VI pada mata pelajaran IPA bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengerjakan tugas di masa pandemi ini. Selain itu, guru masih belum menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti *wordwall* dalam proses pembelajaran dan pemberian tugas.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, peneliti menerapkan aplikasi *wordwall* yang memiliki keunikan sebagai alat evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), teka-teki silang (*crossword*), memilih kartu atau gambar sesuai pasangannya (*matching pairs*), memasangkan jawaban yang tepat (*find the match*) dan lain-lain sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai untuk Penilaian Harian (PH) ataupun Penilaian Tengah Semester (PTS). Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sari & Yarza, (2021) *wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara *online* yang menarik untuk siswa. Keunikan lain dalam *wordwall* dibandingkan aplikasi *game* edukasi *online* lain yaitu guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai persentasenya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah. Aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara *online* melalui *wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa. Menurut Febrita & Ulfah, (2019) pemilihan media yang menarik, benar dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan konsep bermain sambil belajar, *wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran daring. Maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Bojong Rawalumbu VI.

Berdasarkan pembahasan diatas, bagaimanakah pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan memberi judul pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa SD.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Bojong Rawalumbu VI dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkontrol (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan *True Experimental Design* dalam bentuk desain *Posttest Only Control Design*. Berikut di bawah ini rancangan desain penelitian:

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian**

R	X	O2
R		O4

Keterangan :

- R : Dua kelompok yang dipilih random
- X : Kelompok pertama diberikan perlakuan
- O2 : Diberikan perlakuan
- O4 : Tidak diberikan perlakuan

Berdasarkan tabel 1. maka untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa aplikasi *wordwall*, sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan berupa aplikasi *wordwall* hanya menggunakan metode pembelajaran seperti biasanya.

Populasi merupakan yaitu suatu wilayah berupa objek yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Jadi, populasi merupakan semua objek dalam penelitian. Apabila

semua ingin diteliti dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Bojong Rawalumbu VI dengan total 83.

Sampel merupakan sebagian dari populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V A dan kelas V C. Kelas kontrol untuk V A, sedangkan kelas eksperimen untuk V C. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu aplikasi *wordwall*, sedangkan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar siswa.

Teknik pengukuran instrumen angket dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas lalu dilanjutkan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya (Riadi, 2014). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa SDN Bojong Rawalumbu VI sedangkan  $H_1$ : Terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa SDN Bojong Rawalumbu VI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan dengan terlebih dahulu menguji validitas instrumen kuesioner (angket), dimana setiap pernyataan dihitung menggunakan rumus *product moment*, setelah itu dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Hasil uji validitas dengan instrumen 30 butir pernyataan diperoleh 23 butir pernyataan yang valid dan 7 butir pernyataan yang tidak valid. Data instrumen yang valid diuji reliabilitas dengan instrumen 23 butir soal. Sesuai dengan kriteria uji reliabilitas yaitu suatu data dinyatakan reliabel jika koefisien Alpha Cronbach  $> 0,70$  ( $r_{hitung} > 0,70$ ), jika koefisien Alpha Cronbach kurang dari 0,70 ( $r_{hitung} < 0,70$ ) disarankan untuk merevisi atau menghilangkan soal yang memiliki koefisien rendah (Yusup, 2018). Dari hasil uji reliabilitas diperoleh  $r_{hitung} > 0,70 = 0,138 > 0,70$  maka data dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDN Bojong Rawalumbu VI dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	27	27
$D_{mas}$	115	97
$D_{min}$	74	52
Range	41	45
Kelas	6	6
Interval	7	8
Modus	107	68
Mean	94,89	68,48
Simpanan	12,87	12,74

Berdasarkan tabel 2. hasil *posttest* instrumen 27 butir soal menyatakan bahwa data tertinggi diperoleh kelas eksperimen sebanyak 115, sedangkan data terendah diperoleh kelas kontrol sebanyak 52. Motivasi belajar tertinggi diperoleh kelas eksperimen dengan rata-rata 94,89, dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 68,48. Setelah mengetahui hasil yang diperoleh dapat dibuat distribusi frekuensi. Selanjutnya melakukan uji normalitas dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak (Riadi, 2014). Peneliti menggunakan uji Liliefors Untuk menguji normalitas dengan kriteria  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Hasil Data Uji Liliefors**

Kelas	$L_h$	$L_t$	Keterangan	
Kontrol	0,4099	0,1705	$L_h < L_t$	Normal
Eksprimen	0,4034	0,1705	$L_h < L_t$	Normal

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas data menyatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Pengujian homogenitas untuk menguji kesetaraan data yang berasal dari populasi yang homogen atau tidak dengan membandingkan data dari dua atau lebih variansnya (Riadi, 2014). Untuk menguji homogenitas digunakan uji Fisher dengan kriteria  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Hasil Data Uji Homogenitas**

Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan	
Kontrol	12,74	1,01	1,95	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
Eksprimen	12,87				

Berdasarkan tabel 4 hasil data uji homogenitas dengan kelas kontrol diperoleh varians sebanyak 12,74 dan kelas eksperimen diperoleh varians sebanyak 12,87 sehingga menghasilkan  $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,01 < 1,95$ , maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang homogen. Data yang homogen dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Hipotesis**

Kelas	Means	$S_{gab}$	dk	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keterangan	
Kontrol	68,48	12,80	52	7,79	2,0084	$T_{hitung} > T_{tabel}$	Terdapat Pengaruh
Eksprimen	94,84						

Berdasarkan tabel 5. Hasil uji hipotesis dengan  $S_{gab} = 12,84$  dan  $dk = 52$  diperoleh  $T_{hitung} > T_{tabel} = 7,79 > 2,0084$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_i$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa di SDN Bojong Rawalumbu VI.

Penelitian yang dilakukan di SDN Bojong Rawalumbu VI tentunya dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh peneliti sesuai dengan tema yang dipilih. Peneliti mengambil mata pelajaran IPA pada tema perubahan lingkungan. Siswa kelas V C sebagai kelas eksperimen diberikan aplikasi *wordwall*, sedangkan untuk kelas V A sebagai kelas kontrol.



**Gambar 1. Kegiatan Siswa Saat Menggunakan Aplikasi Wordwall**

Selama proses pembelajaran siswa menunjukkan sikap yang baik dan cenderung termotivasi dalam menjawab soal tugas dengan benar dan tepat waktu dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. Pada gambar 1. Terlihat siswa sangat senang karena memperoleh peringkat pertama dan fokus mengerjakan tugas.

*Template* pada aplikasi *wordwall* untuk siswa dalam penelitian ini berbeda-beda, salah satunya seperti dibawah ini:



**Gambar 2: Template Pada Aplikasi Wordwall**  
<https://wordwall.net/resource/19390251>

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Guru SDN Bojong Rawalumbu VI dalam proses pembelajaran belum pernah menerapkan aplikasi *wordwall*. Suasana pembelajaran yang berbeda dengan belajar dan bermain membuat siswa merasa senang, dan tentunya suasana ini memiliki pengaruh terhadap pembelajaran, khususnya pengaruh dalam motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu 1) Minat, apabila minat didasari keterpaksaan, maka motivasi belajar seseorang berkurang. 2) Cita-cita, apabila cita-cita seseorang didapatkan melalui dukungan dan motivasi yang tinggi, maka memiliki peluang besar untuk meraih impian. 3) Kondisi, apabila kondisi seseorang terganggu kesehatannya, maka kegiatan proses pembelajaran akan terganggu, karena kondisi fisik dan pikiran dapat menumbuhkan motivasi ingin belajar (Octha, 2020). Pentingnya motivasi belajar dapat menimbulkan aktivitas pembelajaran menjamin kelangsungan proses belajar dan memberikan arahan bagi motivasi belajar siswa secara menyeluruh, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Maheswari & Pramudiani, 2021).

Berdasarkan gambar 2. *Template* yang ada pada aplikasi *wordwall* tampilannya menarik. Dalam penggunaannya siswa hanya memiliki tiga kali kesempatan atau nyawa agar dapat melewati musuh dan menjawab soal dengan benar. Pada aplikasi *wordwall* siswa dapat mengerjakan tugas berulang apabila salah menjawab soal ataupun gagal dalam tantangan sampai mendapatkan nilai yang tinggi. *Template* dalam aplikasi ini juga beraneka macam. Siswa yang menjawab soal di aplikasi *wordwall* dapat mengetahui jawaban yang telah dipilih benar atau salahnya dengan klik *show answer*. Selain itu, siswa juga dapat melihat langsung nilai yang diperoleh dan dapat melihat peringkat yang diperoleh dengan klik *leaderboard* atau papan peringkat. Peringkat paling tinggi ditentukan berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam melewati tantangan dan menjawab soal yang benar.

Kelebihan lain yang didapatkan guru pada aplikasi *wordwall* yaitu guru dapat melihat statistik perolehan skor rata-rata siswa dalam menjawab soal. Guru juga dapat melihat tingkat kesukaran dari grafik batang untuk soal yang dijawab benar maupun salah.

Keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya adalah kuota internet atau jaringan yang dimiliki siswa saat mengakses *link wordwall*, akibatnya dapat mengganggu proses belajar yang sedang berlangsung. Selain itu, HP yang dimiliki siswa merupakan HP milik orang tuanya, sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dan ada beberapa siswa yang terlambat dalam mengakses *link wordwall* untuk mengumpulkan hasil evaluasinya dikarenakan HP tersebut dibawa orang tuanya yang bekerja.

Setelah menyelesaikan hasil analisis data di atas yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa SD. Artinya aplikasi *wordwall* lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode berupa ceramah yang hanya menggunakan media buku dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Oleh sebab itu, suasana baru dalam proses pembelajaran dengan media yang menarik dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA selain berdasarkan data hasil perhitungan, terdapat faktor yang melatarbelakangi penelitian ini, seperti pertama, aplikasi *wordwall* memberikan kesempatan siswa dengan bermain sambil belajar. Kedua, tampilan yang berbeda membuat anak tidak bosan dalam pembelajaran. Ketiga, guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam proses

pembelajaran. Keempat, pemberian penghargaan untuk siswa dalam bentuk pujian dan terdapatnya kesempatan untuk anak memperoleh peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal. Siswa yang mencari dan menemukan jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar (Luh et al., 2019).

Menurut Khairunisa, (2021) penerapan gamifikasi *online* dengan *wordwall* memiliki hasil cukup efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini juga didukung dengan temuan yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi seperti *quizizz* (Rahman et al., 2020) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun media *quizizz* berbasis *online* dapat mengatasi permasalahan dalam motivasi belajar siswa (Rosiyanti et al., 2020). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini yang menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* yang memiliki *feature* (ciri khas) yang hampir serupa dengan *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa IPA SDN Bojong Rawalumbu VI. Pada kegiatan belajar dari rumah tidak menghambat guru untuk dapat menguasai berbagai macam cara dan berinovasi menggunakan teknologi dengan memasukkan unsur *games* kedalam pembelajaran. Siswa perlu dibiasakan belajar aktif dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas dimasa pandemi ini. Salah satu strategi guru yang dapat diterapkan agar anak termotivasi dalam belajar, sehingga tepat waktu untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. Bagi calon peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dapat diperhatikan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dukalang, H., & Lestari, D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30869/jtii.v3i1.179>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 0812(2019)*, 181–187. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. 8(1), 14–22.
- Januar Mahardhani, A. (2020). Menjadi Warga Negara yang Baik pada Masa Pandemi Covid-19: Perspektif Kenormalan Baru. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 65–76. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp65-76>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kemendikbud. (2020). Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi Covid-19: Satuan Pendidikan di Zona Kuning, Oranye dan Merah Dilarang Melakukan Pembelajaran Tatap Muka Jakarta., *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran Dan Tahun Akademik Baru Di Masa Pandemi Covid-19: Satuan Pendidikan Di Zona Kuning, Oranye Dan Merah Dilarang Melakukan Pembelajaran Tatap Muka*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/d16ebb4e0e2245e>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring *maze chase-wordwall* sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. 2(1), 41–47.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- 3696 Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar – Prisma Gandasari, Puri Pramudiani  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Luh, N., Merta, P., Wibawa, I. M. C., Pgsd, J., & Ganesha, U. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 189–197.
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 3(5), 2531–2538.
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 88–97.  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Mirza, R., L., A. F., S., S. F., & S., S. S. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, XII(1), 90–98.  
<https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Octha. (2020). Pengaruh pengajaran jarak jauh terhadap motivasi belajar taruna poltekip tingkat III manajemen pemsarakatan. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 3(2), 73–84.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Riadi, E. (2014). *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik Untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri.
- Rosiyanti, Widyasari, Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Seminar Penelitian LPPM UMJ Jakarta*, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7906>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi*. 4(April), 195–199.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, E. S. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Wonoyoso. *Jurnal Penelitian PendidikanA & A (Semarang)*, 34(2), 113–120.  
<https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.9429>
- Zahro, M., & Surjanti, J. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Self Regulated Learning dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19*. 3(4), 1470–1479.