

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI KELAS III UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Desi Rahmawati Idris

NIM 105401133621

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
JULI 2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Desi Rahmawati Idris NIM 105401133621, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 492 Tahun 1447 H /2025 M pada tanggal 10 Shafar 1447 H / 04 Agustus 2025 M pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis 07 Agustus 2025.

Makassar, 13 Shafar 1447 H
07 Agustus 2025 M

- Panitia Ujian:
1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abdul Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU. (.....)
 2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
 3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
 4. Dosen Penguji
 1. Dr. Nasrum, M.Pd. (.....)
 2. Ernawati, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Andi Ardilla Wahyudi, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Dr. Sirajuddin, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NBM. 779170



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III
UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Desi Rahmawati Idris
NIM 105401133621
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan
untuk diujikan.

Makassar, 13 Shafar 1447 H
07 Agustus 2025 M

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si
NIDN. 0922098601

Pembimbing II

Hamdani Hadaming, S.Pd., M.Si
NIDN. 0918108602

Diketahui,



Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar
Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NBM. 779170



Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : kip@unismuh.ac.id
Web : www.kip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Rahmawati Idris
Nim : 105401133621
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas
III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji
adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh
siapapun.

Dengan pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila
pernyataan ini tidak benar

Makassar, Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan


Desi Rahmawati Idris



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : kip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Rahmawati Idris
Nim : 105401133621
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan


Desi Rahmawati Idris

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

QS. Al-Insyirah (94); 6

“Mau sesulit apapun sesuatu
kalau kita bersungguh-
sungguh pasti Allah bantu.
-de_desssss

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku tersayang yang selalu berusaha memberikan pendidikan yang layak, saudara, seluruh keluarga, teman, dan orang-orang baik yang setulus hati memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dan untuk diriku sendiri terima kasih telah memilih berdiri diatas kemampuan sendiri.

ABSTRAK

Desi Rahmawati Idris, 2025. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Andi Ardhila Wahyudi dan Hamdana Hadaming.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika didalam kelas. Siswa menganggap pembelajaran matematika membosankan sehingga kurang tertarik untuk berkontribusi aktif. Solusi alternatif untuk permasalahan tersebut ialah menerapkan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Metode dalam penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian ini sebanyak 41 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil penyebaran lembar kuesioner motivasi belajar, lembar observasi, dan lembar tes pengetahuan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum dan setelah diterapkan *wordwall* mengalami peningkatan secara signifikan yakni dari 54.5 menjadi 85.09. Sementara itu, nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, pada tes kuesioner awal memperoleh 54.32 dan tes kuesioner akhir memperoleh 69.11. Dengan demikian, penggunaan *wordwall* dikatakan lebih memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan belajar dengan metode konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai alpha yang telah ditetapkan yaitu 0.05. Berlandaskan hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.

Kata kunci: *Motivasi belajar, Pembelajaran matematika, Wordwall*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Khalik yang memiliki sifat Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala anugerah pada setiap kendaan, waktu, gerak langkah, serta karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1”. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada sang baginda besar Nabi Muhammad SAW, Nabi yang menjadi uswatun hasanah dan suri tauladan yang baik bagi seluruh ummat-Nya. Semoga kelak kita diberikan syafaat-Nya dan diakui sebagai pengikut-Nya.

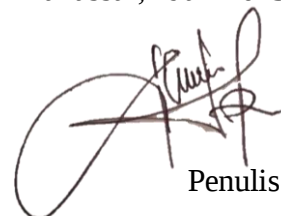
Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam penulisan ini. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yakni ibu Ernawati dan bapak Muh. Idris. Meskipun dari semester 3 sampai penyusunan skripsi ini kesehatan mereka sudah tidak seperti dulu lagi, tapi penulis mengucapkan syukur tiada henti karena kehadiran dan senyuman mereka selalu menjadi penyemangat sampai saat ini. Semoga Allah segera memberikan mukjizat kepada keduanya agar bisa sembuh kembali. Ucapan terima kasih juga kepada Bapak Andi Ardhila Wahyudi, S, Pd., M. Si., dan Ibu Hamdana Hadaming S, Pd., M.Si, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang begitu tulus dalam memberikan bimbingan, ilmu, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan proposal sampai selesainya penulisan skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan bapak dan ibu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada; Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada keluarga besar UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 yang telah memberikan izin dan memudahkan penulis untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang-orang terdekat dan teman seperjuangan atas segala kebersamaan, motivasi dukungan, serta canda tawa selama perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca terutama bagi penulis. Saran dan kritikan tentunya sangat diharapkan penulis agar penulisan kedepannya jauh lebih baik. Sekian, semoga kita selalu dalam keadaan bahagia.. Aamiin.

Makassar, Juli 2025

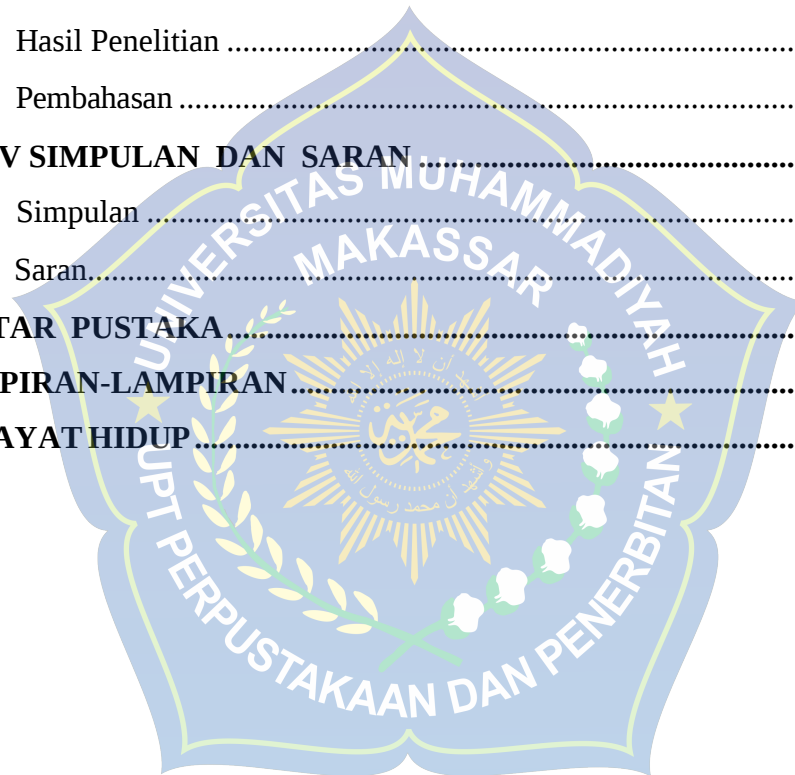


Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	5
KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	5
A. Kajian Teori.....	5
1. Media Pembelajaran	5
2. <i>Wordwall</i>	8
3. Motivasi Belajar.....	15
4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	17
B. Kerangka Berpikir	19
C. Hasil Penelitian Relevan.....	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi Penelitian	25

C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
D. Desain Penelitian.....	26
E. Variabel Penelitian.....	27
F. Definisi Operasional Variabel	27
G. Prosedur Penelitian	28
H. Instrumen Penelitian	29
I. Teknik Pengumpulan Data	32
J. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	56
A. Simpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIDUP.....	114



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1	25
Tabel 3. 2 Desain Penelitian Non-Equivalent Control Group Design.....	26
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar	29
Tabel 3. 4 Rekap Skor Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	30
Tabel 3. 5 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar Siswa	30
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Keaktifan Siswa.....	31
Tabel 3. 7 Kategorisasi Keaktifan Siswa.....	32
Tabel 3. 8 Rubrik Interval Hasil Belajar Siswa.....	34
Tabel 3. 9 Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	34
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Hasil Motivasi Belajar Siswa.....	38
Tabel 4. 2 Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol	39
Tabel 4. 3 Distribusi Hasil Motivasi Belajar Kelas Kontrol	40
Tabel 4. 4 Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	41
Tabel 4. 5 Distribusi Hasil Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	42
Tabel 4. 6 Hasil Keaktifan Siswa.....	44
Tabel 4. 7 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa.....	45
Tabel 4. 8 Distribusi Hasil Belajar Pretest	46
Tabel 4. 9 Distribusi Hasil Belajar Posttest	47
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Data.....	48
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Data	49
Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis	50
Tabel 4. 13 Data Statistik Motivasi Belajar Siswa.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fitur-fitur <i>wordwall</i>	10
Gambar 2. 2 Kotak dialog login ke <i>wordwall</i>	12
Gambar 2. 3 Cara membuat aktivitas pada <i>wordwall</i>	13
Gambar 2. 4 Memasukkan soal ke template <i>wordwall</i>	13
Gambar 2. 5 Visual style <i>wordwall</i>	13
Gambar 2. 6 Penggunaan <i>wordwall</i> di dalam kelas	14
Gambar 2. 7 Bagan Kerangka Berpikir.....	21
Gambar 4. 1 Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Siswa	43



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam pendidikan karena menjadi faktor kunci keberhasilan bagi suatu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Zahro & Surjanti (2021) yang mengatakan bahwa tercapainya suatu tujuan pembelajaran dikarenakan adanya dorongan motivasi terhadap siswa. Menurut Mulyana (dalam Pitriyah, dkk, 2024) motivasi belajar adalah sebuah usaha dalam diri yang memunculkan keinginan untuk belajar. Wasti (dalam Rahman 2021:296) juga mengatakan setiap proses pembelajaran akan melibatkan jasmani serta rohani pada setiap individu. Dengan demikian, berjalan baiknya suatu proses pembelajaran dikarenakan adanya dorongan ataupun motivasi yang kuat dari siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang mempunyai peranan penting juga bagi pendidikan karena matematika menjadi dasar bagi banyak mata pelajaran lainnya. Pembelajaran matematika di sekolah sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit, sehingga ditakuti oleh sebagian besar siswa (Ningsih, dkk. 2022). Menurut Wahyuddin, dkk. (2022;86) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah. Wahyudi & Hadaming (2020;9) dalam penelitiannya juga berpendapat bahwa pembelajaran matematika tanpa keaktifan siswa akan membuat siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam belajar. Hal inilah yang bisa menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Rabu 24 November 2024, pembelajaran matematika di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 dianggap sebagai

pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik perhatian banyak siswa, gambaran kondisi ini diperoleh melalui wawancara dari beberapa siswa kelas III. Permasalahan tersebut juga serupa dengan penelitian Hadaming, H dan Ardhila, A (2021 ;62) yang mengemukakan bahwa matematika dianggap sulit dan membosankan bagi siswa apalagi kemampuan mereka masih sangat minim. Namun setelah dilakukan observasi lebih lanjut terkait permasalahan matematika dengan wali kelas III, diperoleh fakta bahwa 1) siswa kelas III cenderung diam saat guru menjelaskan di kelas, 2) ketika guru melakukan kuis hanya sedikit sekali siswa yang termotivasi untuk menjawab, 3) siswa selalu merasa kesulitan memahami materi pembelajaran, padahal guru sudah mengulang terus menerus materi ajar, 4) guru berkeinginan untuk menerapkan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika di kelas III, hanya saja guru merasa belum menemukan media yang cocok yang bisa menarik perhatian siswa agar siswa termotivasi untuk belajar matematika. Dari permasalahan yang diperoleh, pemanfaatan media pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi didalam kelas. Namun guru juga perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi siswa.

Salah satu solusi yang alternatif dapat dilakukan untuk permasalahan yang diperoleh di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 ialah memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar sambil bermain, contohnya ialah penggunaan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* merupakan platform digital yang membantu guru menyajikan materi dengan tampilan yang menarik dan tentunya bisa mengajak siswa untuk

belajar sambil bermain, seperti kuis dan latihan interaktif lainnya. Menurut Zahroh, dkk. (2024) keunggulan *wordwall* terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan berbagai pilihan template yang tersedia, ini membantu guru untuk memvariasikan jenis soal. Sedangkan kekurangan dari penggunaan *wordwall* menurut Mujahidin, dkk. (2021) yaitu *wordwall* membutuhkan waktu yang lebih lama.

Penelitian relevan juga menunjukkan bahwa *wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Nissa, (2021) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Selain itu, Putri (2020) juga menyimpulkan bahwa *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa meskipun melalui pembelajaran daring. Dalam penelitian Imanulhaq & Pratowo, (2022) juga berpendapat bahwa *wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang bersifat interaktifitas untuk siswa dan tentunya berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka. Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena penggunaan *wordwall* dianggap berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan permasalahan yang diperoleh sebelumnya. Olehnya itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis:

Penelitian ini memperdalam pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam proses belajar.

2. Secara Praktis :

a. Bagi Guru/Pendidik

- 1) *Wordwall* menjadi solusi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.
- 2) Penggunaan *wordwall* memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

b. Bagi Siswa

- 1) Penggunaan *wordwall* meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyediaan kuis interaktif yang menyenangkan dan bervariasi.
- 2) Penggunaan *wordwall* menciptakan suasana belajar yang kondusif.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Menurut Hamka dan Effendi, (2019) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hasan, dkk. (2021) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dengan tujuan untuk mendorong siswa agar lebih tertarik belajar. Lebih lanjut, Tafanao, (2018) berpendapat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Andini, (2022), media pembelajaran adalah sebuah perantara atau pengantar dalam menyampaikan informasi kepada siswa sebagai penerima dan guru sebagai pengantar. Hal ini sejalan dengan Daniyati, A, dkk (2023) yang mengatakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang menyampaikan pesan melalui berbagai saluran untuk menambah informasi. Moto, M.M (2019) juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menumbuhkan motivasi belajar. Wiratmojo & Sasonohardjo (dalam Junaedi, 2019) media pembelajaran membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran mendukung interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Hasan, dkk (2021) media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ini sejalan dengan Supriyono (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting karena menyingkat waktu untuk menyederhanakan masalah dalam menyampaikan sesuatu ke siswa. Junaidi (2019) juga mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi yang membawa pengaruh-pengaruh psikologis. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan juga bermakna.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala alat atau bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar serta memudahkan siswa untuk memahami materi dengan mudah. Dengan media pembelajaran guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran akan mengasah kreativitas guru dalam mengajar dan akan menarik perhatian siswa untuk termotivasi dalam belajar dan aktif dalam kelas.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (Rahmawati, 2019), manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memaparkan materi dan informasi secara jelas

sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar

- 2) Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk termotivasi dalam belajar, karena adanya interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan panca indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat membagikan pengalaman yang kontekstual kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa manfaat media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Dengan menggunakan media yang tepat, pengajar dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Menurut Isnaeni dan Hidayah, (2020) media pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis yaitu :

- 1) Media visual, media yang dapat dilihat. Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.
- 2) Media audio, media yang dapat didengar. Media ini berupa musik,

rekaman, siaran radio dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.

- 3) Media audiovisual, media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan. Media ini berupa pementasan dan media drama.
- 4) Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audio visual secara bersamaan. Media ini dikenal bersangkutan dengan internet. Salah satu contohnya yaitu *wordwall* yang dapat diakses melalui sebuah web aplikasi.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan, dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa terdapat 4 jenis media pembelajaran yakni media visual (gambar, foto, poster), media audio (musik dan rekaman), media audiovisual (video), multimedia (yang menggunakan internet). Salah satu penggunaan dari multimedia yakni berupa game edukatif seperti *wordwall*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan menggunakan *wordwall* sebagai pemanfaatan dari jenis media pembelajaran multimedia.

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah website aplikasi yang menyediakan berbagai fitur game edukatif yang mempermudah guru menyampaikan materi dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ma'rifah & Mawardi dalam (Al-qonita, dkk. 2022) berpendapat bahwa *wordwall* bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Sejalan juga dengan Putri (2020), *wordwall* memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan guru juga bisa mengetahui sejauh mana pencapaian siswa. Selain itu, *wordwall* memudahkan guru dalam

berkreasi saat memberikan evaluasi kepada siswa (Khairunisa, 2021). Pradani (2022) juga mengemukakan bahwa *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* melibatkan siswa dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis (Oliviani & Susanto, 2023). Dengan fitur-fitur yang tersedia didalam *wordwall*, siswa dapat mengeksplorasi berbagai topik materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

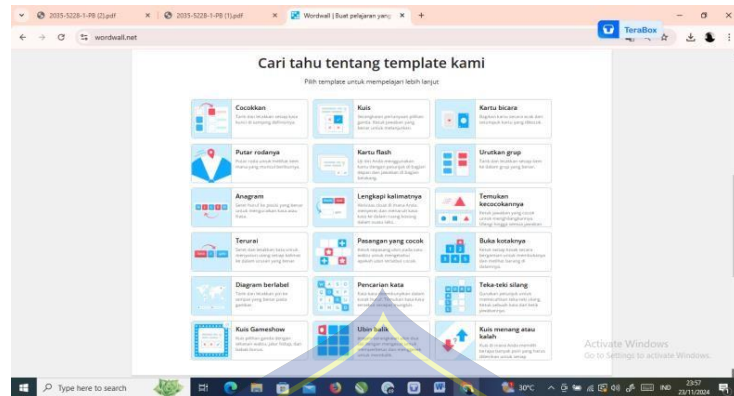
Penggunaan *wordwall* juga mampu digunakan sebagai media interaktif. Purnamasari, dkk (2022) berpendapat bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif yang memiliki variasi permainan yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam belajar. Aisyah, (2019) *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Alam, dkk. (2023) juga mengatakan *wordwall* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar. Ini sejalan dengan pendapat Wahyuni, dkk (2023) bahwa media *wordwall* memberikan pengaruh besar terhadap penilaian dan ketertarikan siswa yang menambah semangat dan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan interaktifitas bagi guru dan siswa. Media ini berupa web aplikasi yang didalamnya berisi fitur-fitur game edukatif yang dapat digunakan. Dengan demikian, *wordwall* mampu mendorong partisipasi aktif yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa.

a. Fitur-fitur *Wordwall*

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur didalamnya.

Fitur- fitur tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2. 1 *Fitur-fitur wordwall*

Adapun deskripsi fitur-fitur *wordwall* diantaranya sebagai berikut :

- 1) *Match Up* (permainan mencocokkan), yaitu permainan drag and drop, atau peserta didik diminta untuk menarik lalu melepas setiap kata kunci di samping maknanya
- 2) *Quiz* (kuis), yaitu permainan dengan pilihan berganda, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal sesuai batas waktu yang telah ditentukan.
- 3) *Open the box* (membuka kotak), yaitu permainan menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang disediakan, peserta didik akan memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan, berupa gambar atau pertanyaan, dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia.
- 4) *Unjumble* (benarkan kalimat), yaitu peserta didik diminta untuk memilih kalimat acak, yang kemudian disusun menjadi kalimat yang benar.
- 5) *True or False* (kartu lampu kilat), yaitu peserta didik akan menjawab pertanyaan yang diberikan, dengan menunjuk jawaban benar atau salah.

- 6) *Spin the wheel* (putar rodanya), yaitu peserta didik diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar, lalu peserta didik menjawab pertanyaan yang telah dipilih dari roda yang diputar.
- 7) *Find the match* (menemukan kecocokan), yaitu peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan soal, dengan cara menarik jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.
- 8) *Grup sort* (pengurutan grup), yaitu peserta didik diminta untuk menarik setiap item ke dalam grup yang benar.
- 9) *Missing word* (kata yang hilang), yaitu peserta didik akan menaruh kata pada kolom yang kosong, dengan cara menyeret jawaban yang benar kedalamnya.
- 10) *Anagram*, yaitu peserta didik diminta untuk menyusun huruf secara benar sehingga merangkai kata yang tepat.
- 11) *Search for words* (mencari kata), yaitu peserta didik diminta untuk mencari kata yang disembunyikan dalam kisi-kisi huruf.
- 12) *Gameshow quiz* (kuis gameshow), yaitu peserta akan mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 13) *Matching pairs* (pasangan yang cocok), yaitu peserta didik diminta untuk memasang ubin-ubin, dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 14) *Crossword* (teka-teki silang), yaitu peserta didik diminta untuk melihat petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang ketuk kata dan ketik jawabannya.
- 15) *Labelled diagram* (diagram berlabel), yaitu peserta didik diminta untuk

mencari nama dari grafik atau gambar.

16) Random cards (kartu acak), yaitu peserta didik diminta untuk menebak kartu yang diacak secara otomatis.

17) Si Algojo, yaitu peserta didik diminta untuk menyelesaikan kata, dengan memilih huruf yang benar.

18) Balik Ubin, yaitu peserta didik diminta untuk melihat serangkain ubin dua sisi, dengan mengetuk untuk memperbesar, atau menggeser untuk membalikinya.

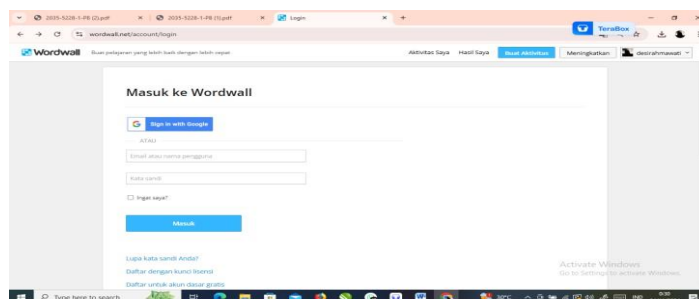
Adapun fitur *wordwall* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *quiz* dan *spin the wheel*. Fitur ini dipilih karena akan memudahkan peneliti untuk melakukan observasi terkait motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

b. Cara mengakses Wordwall

Berikut merupakan langkah-langkah dalam menggunakan *wordwall* saat akan melakukan penelitian :

1. Ketik pada laman pencarian <https://wordwall.net>.
2. Maka akan muncul kotak dialog untuk login.

Silahkan isi alamat email aktif dan kata sandi, jika belum punya akun, silahkan daftar langsung dengan memakai akun google pribadi yang sudah ada.



Gambar 2. 2 Kotak dialog login ke wordwall

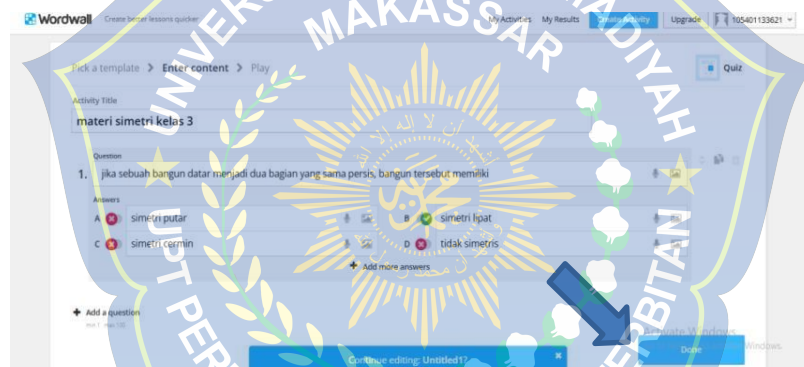
3. Kemudian klik “Buat Aktivitas (*Create Your Activity*)”



Gambar 2.3 Cara membuat aktivitas pada wordwall

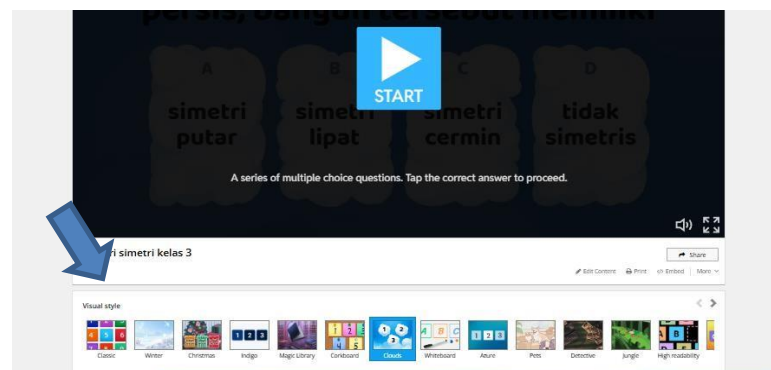
4. Silahkan pilih template yang diinginkan dari template yang tersedia
5. Selanjutnya yaitu memasukkan soal ke template yang sudah dipilih.

Kemudian klik *done* pada pojok kanan bawah setelah selesai memasukkan soalnya.



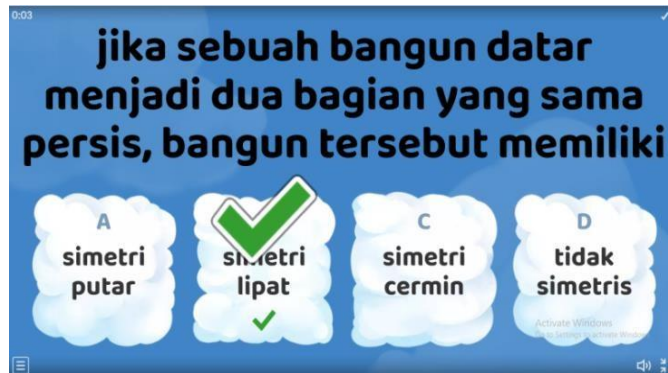
Gambar 2.4 Memasukkan soal ke template wordwall

6. Guru juga bisa memilih *visual style* setelah membuat soal agar tampilan soal lebih menarik



Gambar 2.5 Visual style wordwall

7. Terakhir, guru akan menampilkan aktivitas *wordwall* di depan kelas



Gambar 2. 6 Penggunaan *wordwall* di dalam kelas

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Menurut Nisa & Susanto dalam (Ana, 2024), beberapa kelebihan dari media pembelajaran *wordwall* antara lain sebagai berikut:

- 1) Media *wordwall* bersifat fleksibel, dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
- 3) Media *wordwall* bersifat kreatif.
- 4) Media *wordwall* dapat meningkatkan minat dalam belajar.
- 5) Media *wordwall* dapat digunakan sebagai alat evaluasi, atau penilaian akhir.
- 6) Kuis yang sudah dibuat menggunakan media *wordwall* bisa dicetak, dan dibagikan kepada peserta didik.

Sedangkan menurut Arif Agus Mujahidin dalam (Ana, 2024), adapun kekurangan dari media *wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual.
- 2) *Wordwall* memakan waktu yang banyak dalam mengimplementasikannya.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor pendukung yang kuat dalam keberlangsungannya proses pembelajaran. Cahyani, dkk. (2020) berpendapat bahwa motivasi belajar ialah sesuatu yang mendorong dalam diri untuk timbul niat ingin melakukan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. Menurut Rumbewas, dkk. (2018) motivasi belajar adalah kekuatan atau dorongan yang menjadi penggerak untuk melakukan sesuatu yang mengarah pada tujuan. Pendapat ini juga sejalan dengan Fernando, dkk (2024) yang mengatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak dalam diri yang memberikan arah dan semangat untuk mencapai tujuan yang dikehendekai.

Menurut Sarnoto (2019) motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang menggerakkan siswa untuk belajar dengan senang dan bersungguh-sungguh sehingga terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya. Sementara itu, Oktafiani & Mujazi (2022) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa motivasi belajar diartikan sebagai suatu dorongan baik dari faktor luar (eksternal) maupun faktor dari dalam (internal) siswa untuk melakukan pengalaman belajar dengan optimal. Lebih lanjut, Djarwo (2020) juga berpendapat bahwa yang termasuk faktor internal siswa ialah intelegensi (kecerdasan), minat, bakat, emosi, fisik, dan sikap. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal siswa diantaranya keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa yang sudah timbul motivasi untuk melakukan sesuatu pasti akan berusaha tekun dalam mencapai tujuannya, sementara siswa yang belum mempunyai motivasi belajar mereka akan lebih lambat dalam mencapai tujuannya karena tidak adanya dorongan dalam diri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kunci keberhasilan siswa karena motivasi juga mempengaruhi hasil belajar, perilaku, dan kinerja siswa. Untuk melihat siswa termotivasi atau tidak perlu memperhatikan beberapa indikator motivasi belajar terlebih dahulu. Berikut beberapa indikator motivasi belajar menurut para ahli, diantaranya :

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2011: 23) diklasifikasikan menjadi 6 indikator yaitu ; 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan atau cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Indikator motivasi belajar kedua menurut Sardiman (2012 :83) meliputi:(1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan; (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu; (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Selanjutnya indikator motivasi belajar ketiga menurut Handoko dalam (Suprihatin, 2015) terdapat beberapa indikator untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, yaitu ; 1) kuatnya kemauan untuk berbuat, 2) jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, 3) kerelaan untuk meninggalkan kewajiban atau tugas lain, 4) ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Dari ketiga pakar diatas mengemukakan indikator motivasi belajar yang berbeda dalam mengukur motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, indikator-

indikator tersebut saling berkaitan dan berpengaruh pada pengukuran tingkat motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Namun pada penelitian ini akan menggunakan indikator motivasi belajar menurut Uno (2011: 23) karena dinilai aspek yang diukur relevan dengan pendidikan, komprehensif, praktikalitas, dan fleksibel. Selain itu banyak penelitian sebelumnya yang menggunakan indikator tersebut sebagai pedoman dalam mengukur motivasi belajar siswa karena dianggap efektif.

4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan ilmu yang memerlukan pola pikir, penalaran dan logika (Siregar, dkk, 2024). Nugroho, dkk. (2019) juga mengatakan matematika memiliki sifat yang berkaitan dengan logika dan fakta. Indrawati, (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa secara psikologis, belajar matematika dapat membantu manusia untuk berpikir logis dan mencerna ilmu pengetahuan. Matematika dapat merangsang proses berpikir siswa secara sistematis dan logis guna memecahkan masalah matematis maupun kehidupan sehari-hari (Nurhasanah, et al., 2022). Sementara itu, Anggraini (2021) berpendapat bahwa salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan di sekolah dasar ialah matematika karena anak usia SD sedang dalam masa berkembang dalam berpikir dan belajarnya.

Menurut Siregar dan Hasanah, (2020) pembelajaran matematika merupakan aspek penting dalam pendidikan karena memiliki pengaruh terhadap pengembangan pengetahuan, teknologi, dan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar membahas tentang konsep-konsep dan materi-materi dasar seperti simetri. Materi simetri merupakan salah satu

materi di kelas rendah yang mulai didapat di kelas III, konsep simetri melatih pemahaman pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi dan membandingkan bentuk dan ini juga relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Peningkatan kemampuan siswa dalam proses berfikir tentu sangat diharapkan untuk memahami konsep materi matematika. Namun cara berfikir siswa di kelas rendah masih berada di tahap pra kongkrit, (Ningsih, 2020). Afsari, dkk. (2021) juga berpendapat bahwa pembelajaran matematika yang diberikan guru dianggap monoton karena hanya menjelaskan konsep materi dan memberikan contoh, kemudian memberikan tugas pada siswa. Hal seperti ini tentu akan membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar matematika. Olehnya itu sangat penting bagi guru untuk menggunakan metode yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi matematika.

Salah satu metode yang tepat dilakukan di kelas rendah seperti kelas III ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret. Rusilowati, (2019) juga berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran di tingkat sd sangat penting karena ini membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu, apalagi di kelas rendah belum mampu berfikir abstrak karena masih di tahap berfikir konkret/nyata. Itulah sebabnya guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar meningkatkan rasa keingintahuan siswa lebih mendalam terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan suatu pembelajaran yang mengasah cara berpikir kritis dan keterampilan karena ilmunya digunakan pada kehidupan sehari-hari.

Pentingnya pembelajaran matematika menuntut guru untuk bisa mempersiapkan pembelajaran matematika secara matang melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam memberikan pemahaman konsep kepada siswa terutama pada kelas rendah.. Dengan demikian, hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami pembelajaran matematika terutama di kelas rendah.

B. Kerangka Berpikir

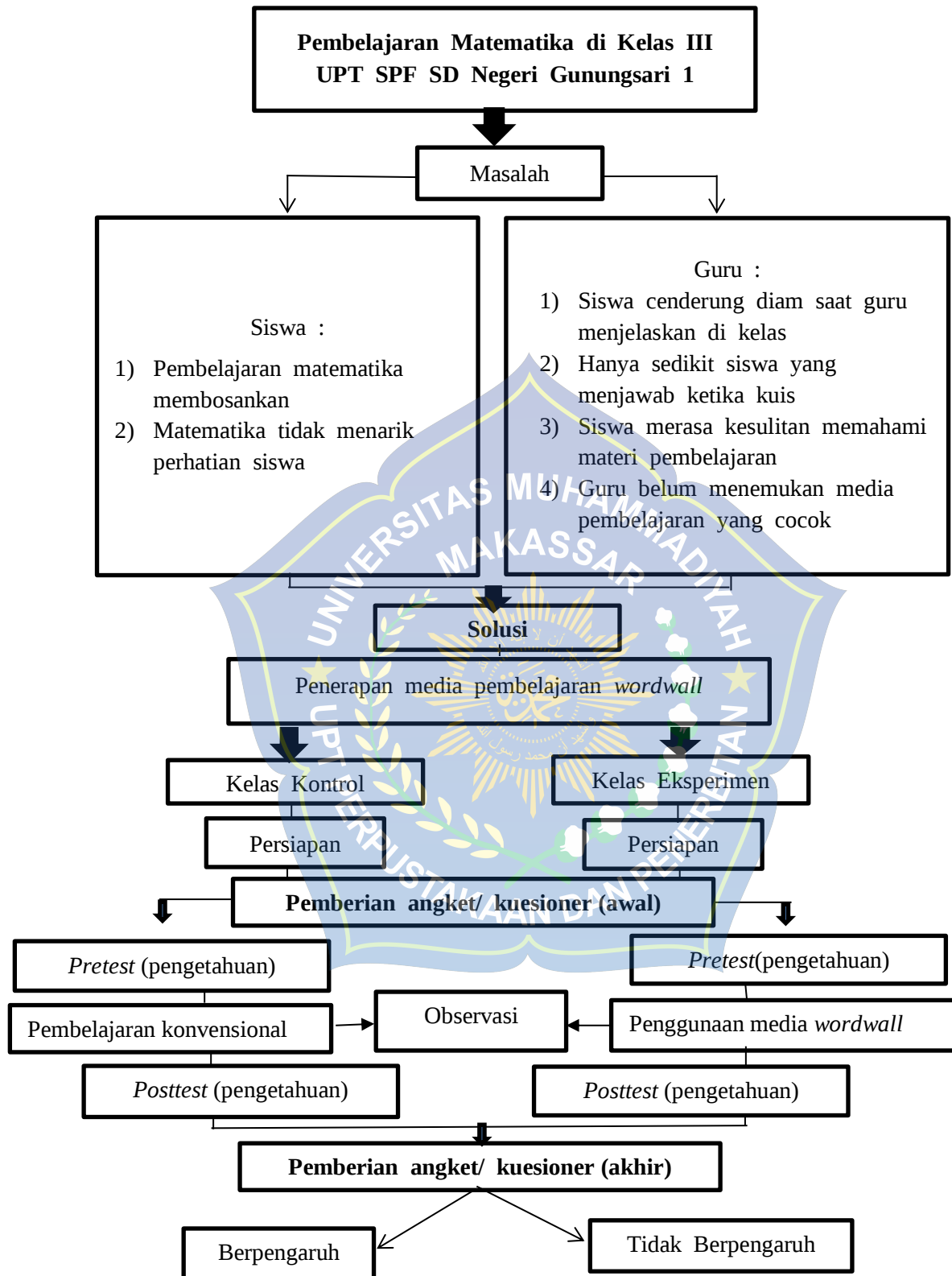
Penggunaan media pembelajaran seperti *wordwall* telah menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Wordwall* menawarkan berbagai jenis fitur-fitur game edukasi. Dalam pembelajaran matematika di kelas III, motivasi belajar siswa menjadi kunci penting untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi apakah *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, terutama dalam menghadapi materi yang sering dianggap sulit oleh siswa.

Motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran seperti *wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bersifat interaktifitas, sehingga siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan desain yang menarik, *wordwall* bisa meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika. Penelitian ini akan menganalisis perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *wordwall*, serta membandingkannya dengan metode pembelajaran konvensional.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan

metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta memberikan pengalaman baru kepada guru dalam memilih media pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, penelitian menggugah kesadaran akan pentingnya inovasi dalam pendidikan matematika di tingkat dasar. Berikut peneliti akan menggambarkan alur penelitian terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1





Gambar 2. 7 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang telah melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, dan Samnur Saputra yang dimuat dalam Jurnal UJMES tahun 2022, hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi *wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. Beberapa temuan utama dari penelitian ini meliputi peningkatan motivasi, hasil belajar yang lebih baik, keterlibatan aktif, dan mendapatkan feedback langsung.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Prisma Gandasari & Puri Pramudiani yang dimuat dalam Jurnal Ilmu Pendidikan tahun 2021, hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. Penelitian ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuat proses belajar lebih interaktif, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPA dengan cara yang menyenangkan. .
3. Penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana & Kasriman yang dimuat dalam Jurnal Basicedu tahun 2022, hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang menggunakan *wordwall*

dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dibandingkan dengan mereka yang belajar tanpa media tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto yang dimuat dalam Jurnal Penelitian Guru Indonesia tahun 2022, hasil penelitian mengemukakan bahwa penggunaan *wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hasil temuan lain dari penelitian ini juga menunjukkan adanya perubahan sikap siswa setelah diterapkan *wordwall* yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nana Suryana, Nurkholis, Aliet Noorhayati Sutisno yang dimuat dalam Jurnal Cendekia Ilmiah tahun 2024, hasil penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa *wordwall* meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan yang berdampak terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *wordwall* juga dinilai efektif digunakan guru karena terstruktur dan efisien.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah. Adanya pengaruh *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa dilihat dari besarnya nilai rata-rata setelah perlakuan dibanding sebelum perlakuan. Hipotesis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu Hipotesis Nol (H_0) yang menyatakan tidak ada hubungan atau pengaruh antara variabel yang diteliti, dan Hipotesis Alternatif (H_1) yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel yang diteliti. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut, maka dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ VS } H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1

H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1

μ_1 : Rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan *wordwall*

μ_2 : Rata-rata motivasi belajar siswa setelah menggunakan *wordwall*



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Dalam kuasi eksperimen, peneliti dapat memilih kelompok yang sudah ada (misalnya, kelas yang sudah terbentuk) untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengamati efek dari perlakuan tertentu, seperti penggunaan *wordwall*, terhadap variabel dependen, yaitu motivasi belajar siswa.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian merujuk pada keseluruhan kelompok individu atau objek yang menjadi fokus penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1 yang berjumlah 41 orang siswa.

Tabel 3. 1 *Data Siswa Kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1*

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	III A	22	Kelas Eksperimen
2	III B	19	Kelas Kontrol

2. Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana peneliti menggunakan dua kelas yang memiliki karakteristik yang sama seperti tingkat kemampuan akademik yang setara dan gaya belajar yang sama. Kemudian peneliti menentukan satu kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas lainnya dijadikan kelas kontrol. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan *pre-test* dan *post-test*. Sebelum perlakuan, kedua kelompok akan diberikan *pre-test* untuk mengukur motivasi belajar awal mereka. Setelah itu, kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall*, sementara kelompok kontrol akan belajar dengan pembelajaran konvensional. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan kelompok yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan kelompok yang tidak menggunakan media *wordwall* dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. 2 *Desain Penelitian Non-Equivalent Control Group Design*

Kelas	Motivasi Belajar Awal	Perlakuan	Motivasi Belajar Akhir
Kelas eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Nabila, (2017)

Keterangan:

O_1 = Motivasi belajar awal siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan

X_1 = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *wordwall*

O_2 = Motivasi belajar akhir siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O_3 = Motivasi belajar awal siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan

O_4 = Motivasi belajar akhir siswa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan

E. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang dimanipulasi atau diubah oleh peneliti untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lain. Dalam penelitian ini, variabel independen adalah penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat **meningkatkan motivasi belajar siswa**.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang diukur untuk melihat efek dari variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat diukur melalui angket atau kuesioner yang dirancang untuk menilai tingkat motivasi siswa sebelum dan setelah menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran.

F. Definisi Operasional Variabel

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu :

1. *Wordwall*

Wordwall adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran matematika di kelas III dilakukan dengan melibatkan siswa seperti melakukan kuis matematika dan aktivitas interaktif yang berkaitan dengan materi pelajaran.

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merujuk pada dorongan atau semangat yang dimiliki siswa dalam belajar. Motivasi belajar siswa akan diukur melalui observasi dan kuesioner yang berlandaskan pada 6 indikator motivasi belajar menurut Uno, (2011) yang meliputi hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan menarik, dan lingkungan kondusif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan *wordwall*.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap :

1. Persiapan, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan lembar kuesioner motivasi belajar, lembar observasi dan tes pengetahuan
2. Memberikan lembar kuesioner motivasi belajar awal dan lembar *pretest* pengetahuan
3. Perlakuan, mengimplementasikan media pembelajaran *wordwall* pada kelas eksperimen
4. Menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
5. Memberikan lembar kuesioner motivasi belajar akhir dan lembar *posttest* pengetahuan

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar kuesioner motivasi belajar dan lembar observasi.

a) Lembar Kuesioner Motivasi Belajar

Kuesioner ini terdiri dari 20 pernyataan yang diukur dengan skala Likert (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, 5 = sangat setuju) dengan memperhatikan 6 indikator motivasi belajar yang digunakan. Setiap indikator memiliki beberapa pernyataan yang dirancang untuk mengevaluasi aspek-aspek tertentu dari motivasi belajar. Angket kuesioner ini diberikan 2 kali kepada siswa yakni sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa di awal dan di akhir. Berikut merupakan kisi-kisi kuesioner motivasi belajar :

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Pernyataan		Jumlah soal
			+	-	
Motivasi Belajar	1. Hasrat dan keinginan berhasil	1.1 keinginan untuk berprestasi	-	1	3
		1.2 usaha untuk memahami materi	2	3	
	2. Dorongan dan kebutuhan belajar	2.1 usaha untuk keingintahuan	4	5	3
		2.2 kebutuhan belajar	-	6	
	3. Harapan masa depan	3.1 kepercayaan akan masa depan	7	-	3
		3.2 optimisme terhadap pembelajaran	8	9	
	4. Penghargaan dalam belajar	4.1 rasa dihargai	10	11	4
		4.2 motivasi dari penghargaan	12	13	
	5. Kegiatan menarik	5.1 keterlibatan dalam aktivitas	14	15	3

	dalam belajar	5.2 minat terhadap pembelajaran	16	-	
	6. Lingkungan belajar yang kondusif	6.1 suasana kelas	17	18	4
		6.2 kenyamanan belajar	19	20	

Sumber : Uno, (2011)

Setelah mengumpulkan data melalui kuesioner, dilakukan analisis terhadap skor yang diperoleh untuk masing-masing pernyataan positif dan negatif. Berikut merupakan tabel rekap skor kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Rekap Skor Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

Pilihan	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat sangat Setuju (STS)	1	5

Sumber : Harefa, (2017)

Setelah menghitung skor rata-rata gabungan dari kuesioner positif dan negatif, kemudian menentukan pengkategorian mengenai tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Berikut merupakan kategorisasi tingkat motivasi belajar siswa :

Tabel 3. 5 Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Rentang Persentase Motivasi Belajar	Kategori
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Tinggi
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Kurang

Sumber : Fiza, (2012)

b) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini dinilai dengan skala Likert (1 = kurang, 2 = cukup, 3= baik, 4 = sangat baik). Indikator yang digunakan pada observasi ini sama dengan indikator motivasi belajar. Berikut merupakan kisi- kisi dari observasi keaktifan siswa :

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Keaktifan Siswa

No	Indikator	Aktivitas Siswa
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Adanya rasa ingin tahu d. Siswa berusaha dalam memahami materi
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	e. Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat f. Tekun dalam belajar
4	Adanya penghargaan dalam belajar	g. Merasa bangga atas prestasi yang dicapai h. Percaya diri saat presentasi hasil belajar
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	i. Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi j. Antusias mengikuti pembelajaran
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	k. Menunjukkan rasa senang dalam belajar l. Termotivasi untuk belajar

Sumber : Uno, (2011)

Setelah menghitung perolehan skor rata-rata gabungan dari hasil pengamatan keaktifan siswa, kemudian menentukan pengkategorian mengenai tingkat keaktifan siswa berdasarkan hasil yang telah diperoleh. Berikut merupakan kategorisasi keaktifan siswa :

Tabel 3. 7 Kategorisasi Keaktifan Siswa

Skor	Nilai yang diperoleh	Kualifikasi
4	76-100	Sangat Aktif
3	51-75	Aktif
2	26-50	Cukup Aktif
1	<25	Kurang Aktif

Sumber : Aqib, (2009)

c) Lembar Tes Pengetahuan

Lembar tes ini merupakan tes yang digunakan untuk mendukung adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada lembar kuesioner sebelum dan setelah menggunakan *wordwall*. Tes ini berisi 10 soal pilihan ganda untuk *pretest* dan 10 soal pilihan ganda untuk *posttest*. Penentuan skor dalam tes ini adalah dengan memberikan nilai 1 untuk jawaban yang benar dan nilai 0 untuk jawaban yang salah.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui kuesioner atau angket motivasi belajar, lembar observasi, dan tes pengetahuan.

a) Kuesioner/angket

Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pernyataan yang disusun untuk dijawab oleh responden. Kuesioner pada penelitian ini akan diberikan sebelum dan setelah perlakuan.

b) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek atau subjek penelitian dalam konteks alami mereka. Pada penelitian ini observasi dilakukan pada saat kegiatan

pembelajaran berlangsung.

c) Tes Pengetahuan

Tes pengetahuan dilakukan sebagai pendukung dari adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Tes pengetahuan akan dilakukan sebelum dan setelah pemberian kuesioner motivasi belajar.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner *pretest* dan *posttest*, dan observasi. Kemudian data tersebut diolah dan dijabarkan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun statistik deskriptif yang akan dianalisis meliputi rata-rata(mean), nilai maksimal dan maksimum, persentase dan frekuensi. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif akan memberikan gambaran umum tentang pengaruh *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

Adanya peningkatan motivasi belajar dapat dilihat melalui aspek-aspek penilaian dari enam indikator motivasi belajar yang telah ditentukan. Peningkatan motivasi belajar siswa juga dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berikut merupakan rubrik interval hasil belajar siswa kelas III di UPT SPF SD Negeri Gunung

Sari 1 :

Tabel 3. 8 *Rubrik Interval Hasil Belajar Siswa*

Interval Nilai	Kategori
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
65-69	Cukup
<65	Kurang

Sumber : UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1

Disamping itu, adanya motivasi belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang diarahkan untuk mencapai standar ketuntasan secara individual. Berikut merupakan kategorisasi standar ketuntasan hasil belajar siswa kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1:

Tabel 3. 9 *Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa*

Nilai Hasil Belajar	Kategori
≤ 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Sumber: UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1

Berdasarkan tabel 3.8 dan tabel 3.9 dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai 70-100 maka dapat dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 maka dinyatakan tidak tuntas.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menarik kesimpulan dari sampel ke populasi. Pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas berupa uji *Levene* dan pengujian hipotesis berupa uji *t*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu cara untuk memeriksa keabsahan atau normalitas sampel. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program pengolah data *IBM SPSS version 26* dengan uji normalitas *kolmogorov smirnov* dengan kriteria pengujiannya yaitu :

Jika $\text{sig} < 0.05$, maka distribusi adalah tidak normal

Jika $\text{sig} > 0.05$, maka distribusi adalah normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varians motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini menggunakan uji *Levene*. Penelitian ini dapat mengidentifikasi apakah perbandingan yang dilakukan valid sehingga analisis inferensial selanjutnya dapat dipercaya. Jika varians antar kelompok terbukti homogen, hasil analisis dapat memberikan gambaran yang tepat tentang pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses untuk menguji kebenaran suatu pernyataan mengenai populasi berdasarkan data sampel. Menurut Santoso (2020), pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji *t* untuk membandingkan dua kelompok (kelas yang

menggunakan *wordwall* dan kelas yang tidak menggunakan *wordwall*).

Adapun hipotesis penelitian yaitu:

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri

Gunung Sari 1



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan membahas mengenai hasil penelitian dari pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penerapan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajarannya bisa belajar sambil bermain. Tentunya ini akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif didalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 sampai 17 April 2025 di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1, dengan sampel penelitian sebanyak 41 orang siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan 19 siswa kelas III B sebagai kelas kontrol. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil dari penyebaran lembar kuesioner motivasi belajar, lembar observasi, dan hasil belajar.

1. Data Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Data dari variabel motivasi belajar diperoleh dari angket atau lembar kuesioner yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Kuesioner diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dari kuesioner dalam penelitian ini diolah menggunakan *SPSS version 26* dengan desain *non-equivalent control group design* yang akan memberikan gambaran nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Hasil Motivasi Belajar Siswa

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
motivasi belajar awal	Eksperimen	22	54.05	10.693	2.280
	Kontrol	19	54.32	10.904	2.502
motivasi belajar akhir	Eksperimen	22	85.09	8.360	1.782
	Kontrol	19	69.11	10.588	2.429

Sumber: IBM SPSS version 26

Berdasarkan hasil statistik deskriptif yang terdapat pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata(mean) pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 54.05 dengan standar deviasi 10.693 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata(mean) sebesar 54.32 dengan standar deviasi 10.904. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data mempunyai nilai rata-rata motivasi yang sama sebelum diberi perlakuan. Namun setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan media *wordwall*, terjadi peningkatan motivasi belajar secara signifikan yakni dari 54.05 menjadi 85.09 dengan standar deviasi 8.360. Sementara kelas kontrol yang tetap belajar secara konvensional pada tes akhir motivasi belajar mencapai 69.11 dengan standar deviasi 10.588. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat dikatakan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berikut akan dipaparkan lebih jelas terkait hasil analisis data yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 4. 2 *Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Kontrol*

	N	Range	Minim u m	Maxim u m	Mean	Std. Deviation	Varian c e
motivasi belajar awal (kontrol)	19	40	39	79	54.32	10.904	118.895
motivasi belajar akhir (kontrol)	19	36	54	90	69.11	10.588	112.099
Valid N (listwise)	19						

Sumber : IBM SPSS version 26

Bersumber pada Tabel 4.2 hasil statistik deskriptif motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai rata-rata(mean) yang diperoleh pada tes motivasi belajar diawal yakni 54.32 dengan nilai maksimal 79 dan nilai minimal 39, dengan rangenya 40. Setelah diberikan kuesioner untuk mengukur motivasi belajar diawal, selanjutnya siswa di kelas kontrol akan tetap belajar secara konvensional seperti biasa. Setelah 2 kali pertemuan, siswa akan diberikan kembali lembar kuesioner untuk mengukur motivasi belajar akhir siswa selama belajar. Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil tes akhir motivasi belajar siswa di kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata(mean) yaitu 69.11 dengan skor maksimal 90 dan skor minimal 54, dengan range 36. Peningkatan motivasi belajar juga terjadi pada kelas kontrol, namun tidak meningkat secara signifikan seperti kelas eksperimen. Pada kelas kontrol juga masih terdapat siswa yang berada pada tingkat kategori motivasi kurang. Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil motivasi belajar siswa kelas kontrol :

Tabel 4. 3 *Distribusi Hasil Motivasi Belajar Kelas Kontrol*

Motivasi Belajar Kelas Kontrol					
		Motivasi Belajar Awal		Motivasi Belajar Akhir	
Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%	4	21%
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik	4	21%	7	37%
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup	5	26%	5	26%
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang	9	47%	3	16%
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Kurang	1	5%	0	0%
Total		19	100%	19	100%

Sumber : Data Penelitian, (2025)

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas, hasil kuesioner motivasi belajar awal siswa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat 1 orang atau 5% siswa mempunyai tingkat kategori motivasi sangat kurang dengan rentang nilai 0-39. Kemudian 9 orang atau 47% siswa berada pada tingkat kategori motivasi kurang, 5 orang atau 26% siswa berada pada kategori cukup, dan 4 orang atau 21% siswa mencapai kategori motivasi baik dengan rentang nilai 65-79. Sama dengan kelas eksperimen, belum ada siswa di kelas kontrol yang mempunyai tingkat motivasi sangat tinggi.

Setelah penyebaran kuesioner motivasi diawal, selanjutnya siswa di kelas kontrol akan tetap belajar secara konvensional seperti tanya jawab, metode ceramah, dan penerapan media gambar jika diperlukan. Setelah itu, kelas kontrol diberikan kembali kuesioner untuk mengukur motivasi belajar diakhir selama belajar dengan metode konvensional. Perolehan data untuk hasil responden kuesioner motivasi diakhir pada kelas kontrol dapat dilihat di Tabel 4.3 yakni terdapat 4 orang atau 21% siswa telah berada pada kategori motivasi

sangat tinggi, kemudian 7 orang atau 37% siswa berada pada kategori baik, 5 orang atau 26% siswa berada pada kategori cukup, dan masih ada 3 orang atau 16% siswa mempunyai tingkat motivasi kurang dengan perolehan nilai 40-54. Hal ini menunjukkan bahwa belajar secara konvensional saja tidak meningkatkan motivasi belajar siswa secara merata dan signifikan.

Tabel 4. 4 *Deskriptif Motivasi Belajar Kelas Eksperimen*

	N	Range	Minim um	Maxim um	Mean	Std. Deviation	Varian ce
motivasi belajar awal (eksperimen)	22	40	37	77	54.05	10.693	114.331
motivasi belajar akhir (eksperimen)	22	33	64	97	85.09	8.360	69.896
Valid N (listwise)	22						

Sumber : IBM SPSS version 26

Tabel diatas merupakan hasil statistik deskriptif yang diperoleh dari lembar kuesioner motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata(mean) kelas eksperimen pada tes motivasi belajar diawal mendapatkan nilai 54.05 dengan nilai maksimal 77 dan nilai minimal 37. Kemudian setelah diberi perlakuan penerapan media *wordwall* hasil nilai rata-rata(mean) dari tes akhir motivasi belajar siswa memperoleh nilai 85.09 dengan nilai maksimal 97 dan nilai minimal 64. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Distribusi frekuensi dan persentase hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini .

Tabel 4. 5 *Distribusi Hasil Motivasi Belajar Kelas Eksperimen*

Motivasi Belajar Kelas Eksperimen					
		Motivasi Belajar Awal		Motivasi Belajar Akhir	
Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%	17	77%
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik	4	18%	4	18%
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup	5	27%	1	5%
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang	11	45%	0	0%
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Kurang	2	9%	0	0%
Total		22	100%	22	100%

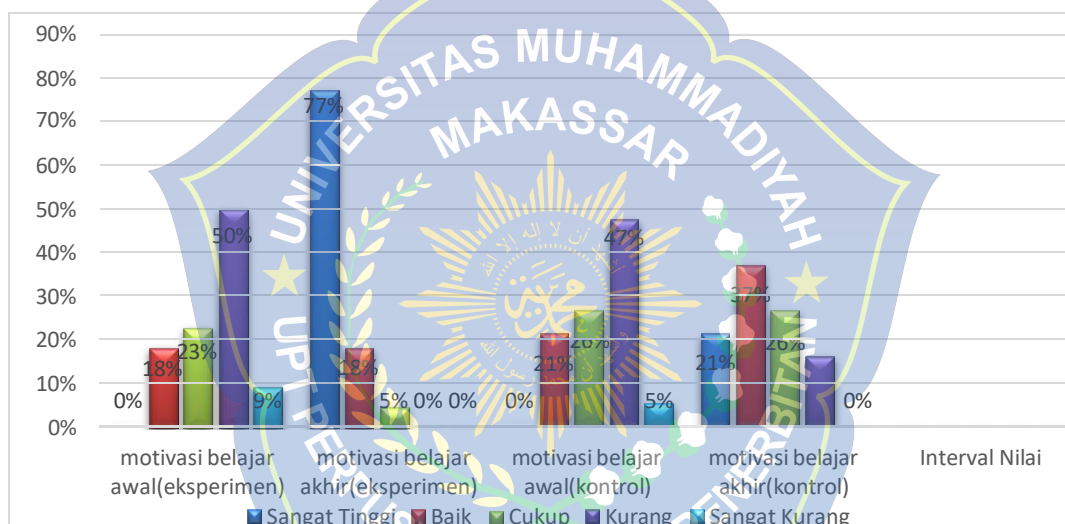
Sumber : Data Penelitian, (2025)

Bersumber pada Tabel 4.5, hasil responden kuesioner motivasi belajar siswa diawal pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki tingkat kategori motivasi sangat tinggi, dominan siswa berada pada tingkat kategori motivasi kurang dengan persentase 45% atau 11 orang siswa. Hanya 4 orang atau 18% siswa memiliki tingkat motivasi dengan kategori baik, 5 orang atau 27% siswa berada pada kategori cukup, dan 2 orang atau 9% siswa memiliki tingkat motivasi sangat kurang dengan perolehan nilai dibawah 40. Hasil responden dari tes motivasi diawal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang memang belum mempunyai motivasi untuk belajar matematika

Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan media *wordwall*, siswa diberikan kembali kuesioner sebagai tes akhir untuk mengukur motivasi belajar mereka selama menggunakan *wordwall*. Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa hasil responden siswa pada tes motivasi akhir meningkat secara signifikan. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa 77% atau 17 orang siswa telah mencapai kategori motivasi sangat tinggi dengan perolehan nilai 80-100. Kemudian 4 orang atau 18% siswa berada pada kategori baik, dan hanya 1 orang atau 5%

siswa yang masih berada pada tingkat kategori cukup. Dengan demikian, perbandingan data sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran matematika.

Adanya peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk melihat perbandingan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* dan kelas kontrol yang tetap belajar secara konvensional dapat dilihat dari grafik histogram berikut :



Gambar 4. 1 Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Siswa

Dari grafik histogram diatas dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Beda halnya di kelas kontrol, meskipun pada tes akhir motivasi belajar terjadi juga peningkatan, tetapi dominan siswa berada pada tingkat motivasi cukup dan masih ada 16% berada di tingkat kurang. Dengan ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Deskriptif Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti akan menilai keaktifan siswa sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Hasil dari lembar observasi ini sebagai pendukung dalam memastikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Berikut merupakan hasil analisis yang diperoleh dari lembar observasi yang telah dilakukan :

Tabel 4. 6 Hasil Keaktifan Siswa

No	Aktivitas Siswa Yang Diamati	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Pertemuan		Pertemuan	
		I	II	I	II
1	Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal	56	67	73	78
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	61	68	64	75
3	Adanya rasa ingin tahu	63	70	78	77
4	Siswa berusaha dalam memahami materi	65	73	72	74
5	Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat	61	71	67	70
6	Tekun dalam belajar	66	73	65	78
7	Merasa bangga atas prestasi yang dicapai	74	76	76	88
8	Percaya diri saat presentasi hasil belajar	70	72	63	76
9	Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi	71	74	79	83
10	Antusias mengikuti pembelajaran	70	73	74	86
11	Menunjukkan rasa senang dalam belajar	75	77	85	88
12	Termotivasi untuk belajar	75	81	78	80
Jumlah		807	875	868	953
Persentase		67,2	72,09	72,8	79,4
Rata-rata Persentase		70		76,1	

Sumber : Data Penelitian, (2025)

Berdasarkan Tabel 4.6, skor perolehan keaktifan siswa yang diamati untuk semua indikator pada pertemuan I di kelas kontrol mencapai nilai persentase 67,2 dan untuk pertemuan 2 memperoleh 72,9 sehingga skor rata-rata untuk 2 pertemuan pada kelas kontrol mencapai 70,0. Berdasarkan kategori keaktifan siswa dapat dikatakan

bahwa hasil observasi keaktifan siswa pada kelas kontrol berada pada kategori aktif dengan rentang nilai berada pada 51-75. Sementara itu keaktifan siswa di kelas eksperimen mencapai nilai persentase 72,8 dan untuk pertemuan 2 meningkat menjadi 79,4 sehingga skor rata-rata untuk 2 pertemuan pada kelas eksperimen memperoleh 76,1. Berdasarkan kategori keaktifan siswa dapat dikatakan bahwa hasil observasi keaktifan siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat aktif dengan rentang nilai berada pada 76-100

c. Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Data yang diperoleh dari lembar kuesioner dan hasil observasi siswa di dalam kelas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan penggunaan media *wordwall*. Ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Berikut statistik hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.7 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	eksperimen	22	49.55	16.755	3.572
	kontrol	19	51.05	11.496	2.637
Post-test	eksperimen	22	81.36	10.372	2.211
	kontrol	19	64.21	11.213	2.572

Sumber : IBM SPSS version 26

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) untuk hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen mencapai 49,55 sedangkan pada kelas kontrol mencapai 51.05. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol lebih tinggi dibanding kelas eksperimen untuk hasil pre-test. Namun setelah kelas eksperimen diberi perlakuan terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar mereka. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) yang dicapai kelas eksperimen pada posttest yaitu 81.36 , sedangkan hasil posttest pada kelas kontrol hanya mencapai 64.21. Adapun standar deviasi untuk kelas eksperimen sebesar 16.755 pada pretest dan sebesar 11.496 pada posttest. Sementara standar deviasi untuk kelas kontrol sebesar 10.372 pada pretest dan sebesar 11.213 pada posttest.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan rubrik interval hasil belajar. Berikut merupakan data distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1:

Tabel 4. 8 Distribusi Hasil Belajar Pretest

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	0	0%	0	0%
70 - 89	Baik	4	18%	2	11%
65 - 69	Cukup	0	0%	0	0%
<65	Kurang	18	82%	17	89%
JUMLAH		22	100%	19	100%

Sumber : Data Penelitian, (2025)

Data Tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada *pretest* untuk kelas eksperimen mencapai persentase 82% atau sebanyak 18 orang siswa berada pada kategori kurang dan 4 orang siswa atau 18% mencapai kategori baik. Sementara itu, hasil belajar *pretest* untuk kelas kontrol mencapai persentase 89% atau sebanyak 17 orang siswa berada pada kategori kurang dan hanya 2 siswa atau 11% siswa yang mencapai kategori baik untuk hasil belajar matematika pada *pretest*.

Tabel 4. 9 Distribusi Hasil Belajar Posttest

		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	6	27%	1	5%
70 - 89	Baik	15	68%	8	42%
65 - 69	Cukup	0	0%	0	0%
<65	Kurang	1	5%	10	53%
JUMLAH		22	100%	19	100%

Sumber : Data Penelitian, (2025)

Bersumber pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa perolehan yang dicapai siswa pada *posttest* untuk kelas eksperimen mencapai persentase 27% atau sebanyak 6 orang siswa berada pada kategori sangat baik, 68% atau 15 siswa berada pada kategori baik, dan 5% atau sebanyak 1 siswa masih berada pada kategori kurang. Sementara itu perolehan yang dicapai kelas kontrol untuk *posttest* yaitu sekitar 5% atau 1 siswa berada pada kategori sangat baik, 42% atau sebanyak 8 siswa berada pada kategori baik, dan 53% atau sebanyak 10 siswa masih berada pada kategori kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* tidak hanya memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Data Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil kuesioner motivasi belajar yang disebarkan. Pada penelitian ini data diolah dengan menggunakan program *SPSS version 26* dengan uji normalitas *kolmogorov smirnov* pada taraf signifikasi 0,05. Berikut merupakan hasil analisis data yang yang diperoleh :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	N	Sig.	Taraf Sig(α)
Motivasi belajar awal kelas eksperimen	22	0.200	> 0.05
Motivasi belajar akhir kelas eksperimen	22	0.077	
Motivasi belajar awal kelas kontrol	19	0.106	
Motivasi belajar akhir kelas kontrol	19	0.200	

Sumber : Lampiran halaman 98

Bersumber pada hasil *output* dari *test of normality Kolmogorov-Smirnov* diatas menunjukkan bahwa nilai signifikasi yang diperoleh kelas eksperimen pada tes motivasi belajar awal yaitu $0.200 > 0,05$ dan pada tes motivasi belajar akhir kelas eksperimen yaitu $0.077 > 0.05$. Sementara itu, nilai signifikasi yang diperoleh kelas kontrol pada tes motivasi belajar awal yaitu $0.101 > 0.05$, dan tes motivasi belajar akhir kelas kontrol yaitu $0.200 > 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal atau $\text{sig} > 0.05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau beda. Pengujian dilakukan dengan kriteria uji *Independent Sample T-Test* pada *SPSS version 26*, jika nilai signifikasi > 0.05 maka kedua kelompok data dinyatakan sama atau

homogen, sebaliknya jika kedua kelompok data < 0.05 maka kedua kelompok data dinyatakan tidak memiliki varians yang sama atau tidak homogen. Berikut merupakan hasil analisis data yang diperoleh dari uji homogenitas :

Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas Data

Statistik	Based On Mean	Taraf Sig (α)
Sig.	0.128	$> 0,05$

Sumber : Lampiran halaman 99

Berdasarkan hasil *ouput* diatas diketahui nilai signifikasi (Sig.) Based On Mean ialah sebesar $0.128 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data dari hasil motivasi belajar akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes motivasi belajar akhir adalah tidak sama(heterogen).

c. Uji Hipotesis (Uji-T)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1. Pengujian ini juga untuk membandingkan kelompok data yang menerapkan *wordwall* dan yang hanya belajar secara konvensional. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak (tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan) dan H_1 diterima (terdapat pengaruh signifikan rata-rata motivasi belajar siswa setelah perlakuan). Sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berikut merupakan hasil uji hipotesis Independent T-Test :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis

Statistik	Sig (2-tailed)
Independent Sample T-test	0.000
	0.000

Sumber : Lampiran halaman 100

Dari hasil *output* diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *wordwall* dengan pembelajaran konvensional. Hasil analisis yang diperoleh dari *uji-t* juga menunjukan perbedan signifikan hasil rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut adalah hasil data statistik yang diperoleh :

Tabel 4. 13 Data Statistik Motivasi Belajar Siswa

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar Siswa	Eksperimen	22	85.09	8.360	1.782
	Kontrol	19	69.11	10.588	2.429

Sumber : IBM SPSS version 26

Bersumber pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* memperoleh nilai sebesar 85.09, sementara hasil rata-rata motivasi belajar siswa yang hanya belajar secara konvensional memperoleh nilai sebesar 69.11. Dengan demikian penggunaan *wordwall* dinilai lebih berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dipaparkan secara umum hasil analisis data yang telah diperoleh pada analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di UPT SPF SD Gunung Sari 1 terkait pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa di kelas III A pada pembelajaran matematika. Berikut pembahasannya :

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* di Kelas Eksperimen

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa sebelum penggunaan *wordwall* tingkat motivasi belajar siswa kelas III A pada lembar kuesioner berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata 54.05, dan hasil belajar awal mereka juga hanya memperoleh nilai rata-rata 49.55 dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tes kemampuan awal, pertemuan selanjutnya peneliti akan memberikan perlakuan dengan menerapkan *wordwall* dalam belajar. Pertama peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga memotivasi siswa. Kemudian peneliti menyampaikan materi dengan menggunakan *wordwall* yang ditampilkan di proyektor depan kelas. Sebagian besar siswa terlihat antusias dalam menyimak dan berani bertanya jika ada yang belum mereka pahami. Namun masih banyak juga yang masih malu bertanya tapi pandangannya tetap fokus memperhatikan. Peneliti juga memberikan soal yang ditampilkan di *wordwall* dan meminta siswa untuk menjawab soal tersebut, sebagian besar siswa sudah berani tampil kedepan kelas meskipun jawabannya masih banyak yang belum benar. Tapi selama pembelajaran berlangsung, peneliti menilai keaktifan siswa berdasarkan indikator yang sudah ditentukan. Dari hasil observasi pertemuan pertama, keaktifan siswa didalam kelas III A memperoleh

skor persentase 72,8 dengan kategori aktif.

Pada pertemuan kedua penerapan *wordwall*, pembelajaran tetap berjalan lancar dan menyenangkan saat melihat antusias siswa. Hal ini berbanding berbeda saat peneliti melakukan observasi dan memberikan kuesioner motivasi awal, kebanyakan siswa cenderung diam dan merasa bosan belajar matematika. Pada pertemuan kedua ini, peneliti akan mengajak siswa untuk bermain game di *wordwall*. Siswa akan diberikan kesempatan satu per satu untuk naik kedepan dan memutar roda acak pada *wordwall* yang berisi soal. Pada pertemuan ini, hampir semua siswa berperan aktif dalam bertanya dan menjawab. Bermain sambil belajar di *wordwall* membuat banyak siswa senang dan bersemangat dalam belajar mau itu bertanya maupun menjawab, bahkan jika ada temannya yang kurang tepat dalam menjawab siswa yang lainnya antusias untuk memperbaiki. Peneliti menilai keaktifan siswa pada pertemuan 2 ini lebih aktif dari sebelumnya, sehingga hasil perolehan dari observasi pengamatan mencapai persentase 79,4 dengan kategori sangat aktif.

Pada akhir pertemuan, peneliti kembali memberikan lembar kuesioner motivasi belajar akhir untuk mengukur motivasi belajar mereka setelah diberi perlakuan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *wordwall*. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh pada tes akhir kuesioner motivasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 85.09 dengan kategori motivasi sangat tinggi, dan tes hasil belajar akhir siswa juga memperoleh nilai rata-rata sebesar 81.36 dengan kategori baik. Olehnya itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan

siswa dalam kelas dan meningkatnya hasil belajar mereka.

2. Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dan Pembelajaran Konvensional

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kontrol terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada hasil analisis statistik deskriptif dan grafik histogram hasil penelitian, serta dapat dilihat dari hasil pengamatan keaktifan siswa dalam kelas, dimana kelas eksperimen memperoleh persentase keaktifan 76,1% dengan kategori sangat aktif dan kelas kontrol memperoleh persentase 70,0% dengan kategori aktif. Hasil yang diperoleh didapat melalui pengamatan wali kelas masing-masing. Dari hasil pengamatan, pembelajaran konvensional di kelas kontrol tidak membuat siswa untuk berkontribusi aktif secara keseluruhan. Masih banyak siswa yang diam dan malu bertanya ketika belum memahami materi. Saat pembelajaran berlangsung pun rata-rata siswa terlihat tidak semangat dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, penggunaan media *wordwall* di kelas eksperimen hampir secara keseluruhan membuat siswa untuk aktif berkontribusi dalam pembelajaran matematika. Banyak siswa yang terlihat senang, semangat, dan antusias dalam memperhatikan materi atau soal yang ditampilkan pada *wordwall*. *Wordwall* bisa menarik perhatian siswa lebih mudah karena terdapat banyak fitur game edukatif yang membuat siswa bisa belajar sambil bermain, ini cocok digunakan pada pembelajaran matematika yang kebanyakan siswa sering merasa bosan karena merasa pembelajaran matematika terlalu monoton pada metode ceramah dan penugasan, hal inilah yang membuat siswa kurang termotivasi belajar matematika. Olehnya itu, *wordwall* menjadi solusi alternatif yang memberikan

pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

3. Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini diperoleh dari uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* yang menunjukkan hasil data berdistribusi normal, kemudian hasil uji homogenitas juga menunjukkan data homogen. Setelah memperoleh hasil dari uji normalitas dan homogenitas, pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis berupa *uji-t*.

Hasil dari uji hipotesis yang menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *wordwall*. Hasil statistik tersebut diperoleh nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari nilai alpha yang telah ditetapkan yaitu 0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan rata-rata motivasi belajar siswa setelah penggunaan *wordwall*.

Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa tentunya berasal dari keunggulan media tersebut yang mampu menarik perhatian siswa untuk bisa lebih aktif dalam kelas. Nisa dan Susanto (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *wordwall* dinilai fleksibel dan mempunyai banyak fitur berupa game dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga membuat siswa untuk antusias aktif dalam kelas. Ini juga sejalan dengan penelitian Jasmiati (2018) yang menyimpulkan bahwa

wordwall memiliki tampilan penyajian yang menarik, dan semakin menariknya suatu media akan membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam belajar.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *wordwall* merupakan media interaktif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik dan banyaknya fitur game edukasi memudahkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan penelitian terdahulu dan hasil temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah diperoleh dan dianalisis maka kesimpulan dari hasil temuan ini ialah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1. Hal tersebut berlandaskan nilai rata-rata hasil kuesioner motivasi belajar siswa diawal dan diakhir. Sebelum perlakuan siswa kelas eksperimen memperoleh nilai 54.05 dengan kategori tingkat motivasi kurang dan setelah perlakuan mencapai 85.09 dengan kategori tingkat motivasi sangat tinggi. Berdasarkan hipotesis penelitian maka dikatakan bahwa $H_1 : \mu_2 > \mu_1$ yang berarti nilai rata-rata motivasi belajar siswa setelah perlakuan lebih besar dibanding sebelum perlakuan, ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis uji-t juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi guru, disarankan untuk mengoptimalkan penggunaan *wordwall* dengan menerapkan diferensiasi instruksi sesuai dengan gaya belajar siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, selain mengukur motivasi belajar secara kuantitatif, cobalah eksplorasi pengalaman siswa secara kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, K., Aghtiar Rakhman, P., & Rokmanah, S. (2024). IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 3025–3293.
- Akhmadi, A. (2021). Implementation Of Blended Learning in Training. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 78–87.
- Alam, Nur, Adnan, dan Sitti Wahhab. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Model Problem Based Learning berbantu Media Wordwall pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 3 Enrekang.” *Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 01, no. 3 (2023): 1–23.
- Al-qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2022). Literature Review: Efektifitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ProSandika*, 4(1), 156-162.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Ana, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Merbau ,Mataram* (Doctoral Dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Asmayani, A., Nasrah, N., & Magfirah, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal on Education*, 6(1), 1269– 1276. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3079>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*,

- 7(1), 1-7. Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JurnalMultidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ghozali, I. (2020). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadaming, H., & Ardhila, A. (2021). Penerapan Problem Based Learning Tipe CPS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 61-68.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33- 41
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Jasmiati. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas Iv Sd Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar
- Julaiha, S., Ramli, A., Oktaviany, V., Sudadi, S., Malik, L. R., & Anwar, H. C. (2023). Analisis Pengaruh Manajemen Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2659–2670. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4507>

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase– Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41– 47.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Nabila Marta, F. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di SD LABSCHOOL UPI (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Ningsih, S., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SDN Lingkok Lima Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1938-1943.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147.
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & M. Syazali. (2019). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. 197–203.
- Pitriyah, I., Pd, S., Sulistio, R., & Amalia, N. H. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian di Kelas IB MI Al-Fadlilayah Darussalam Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 123-137.
- Prasetyo, E., & Sari, D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-56.
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Rahmawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Word Wall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Takalar. *Society*, 2(1), 1–19.

- Rakhman, P. A., & Rokmanah, S. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 46-55.
- Rusilowati, A., Taufiq, M., & Astuti, B. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Mogabli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Garafindo Persada
- Surjanti, J. (2021). Pengaruh Self Regulated Learning dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1470-1479.
- Suryana, M. N., Nurkholis, N., & Sutisno, A. N. (2024). Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Tegaltaman. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4867-4874.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi & Pengukurannya. Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, A. A., & Hadaming, H. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(1), 8-16.
- Wahyuddin, dkk. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 7(2): 86
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1. RPP Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1
Kelas/semester : III/2
Muatan Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Simetri Lipat dan Simetri Putar
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
1	3.3 Menjelaskan konsep simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret.	3.3.1 Memahami konsep simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar 3.3.2 Menemukan jumlah simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar
	4. 3 Mengidentifikasi simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret	4.3.1 Mempraktikkan cara menentukan simetri lipat dan simetri putar pada sebuah bangun datar 4.3.2 Menunjukkan sumbu simetri sebuah bangun datar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memahami konsep materi simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar dengan benar.
2. Menemukan jumlah simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar dengan tepat.
3. Mempraktikkan cara menentukan simetri lipat dan simetri putar pada sebuah bangun datar dengan benar.
4. Menunjukkan sumbu simetri sebuah bangun datar dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar

E. PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religious
2. Nasionalis
3. Percaya diri
4. Mandiri

F. PENDEKATAN, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Inquiri

Metode : demonstrasi, diskusi, tanya jawab,

ceramah Model : *Direct Intuction (DI)*

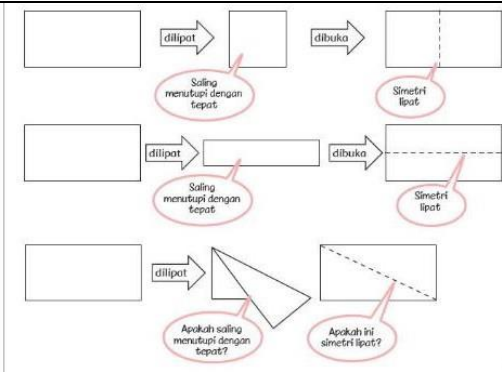
G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Buku siswa kelas III Buku Pedoman Guru Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
2. Kertas origami

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

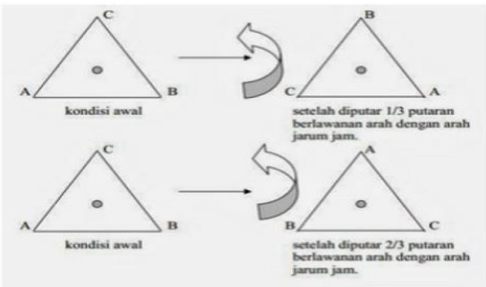
Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing • Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik tentang bangun datar yang di sekitar mereka.	5 menit
Kegiatan Inti	• Guru menunjukkan beberapa bangun datar seperti persegi, segitiga sama sisi, dan lingkaran • Guru meminta siswa melipat bangun datar tersebut dan mengamati hasil lipatannya • Guru menjelaskan bahwa bangun datar yang dapat dilipat menjadi dua bagian yang sama besar dan saling menutupi disebut memiliki simetri lipat. • Guru memperkenalkan istilah “sumbu simetri” sebagai garis lipatan yang membagi bangun datar menjadi dua bagian yang sama besar. • Guru melakukan demonstrasi dan percobaan untuk simetri lipat dengan menggunakan kertas origami.	25 menit

	 (demonstrasi simetri lipat) Secara individu, peserta didik diminta mempraktekkan cara menentukan simetri lipat dan sumbu simetrinya.	
Kegiatan Penutup	- Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan - Peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran - Guru memotivasi peserta didik untuk pembelajaran hari ini - Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama	5 menit

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing - Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik - Guru mengecek kehadiran peserta didik - Guru melakukan apersepsi pembelajaran terkait materi sebelumnya - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	5 menit
Kegiatan Inti	- Guru menunjukkan beberapa bangun datar seperti persegi, segitiga sama sisi, dan lingkaran - Guru meminta siswa untuk memutar bangun datar tersebut dan mengamati hasil putarannya. - Guru menjelaskan bahwa bangun datar yang dapat diputar dan kembali ke posisi semula disebut simetri putar. - Guru melakukan demonstrasi dan percobaan untuk simetri lipat dengan menggunakan kertas origami.	25 menit

	 (demonstrasi simetri putar) - Guru memberikan beberapa soal latihan tentang simetri putar . - Guru bersama siswa berdiskusi membahas jawaban soal latihan	
Kegiatan Penutup	- Peserta didik diminta menyimpulkan perbedaan simetri lipat dan simetri putar materi pada bangun datar. - Peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran - Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama	5 menit

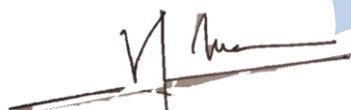
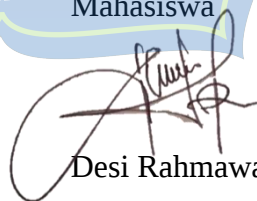
I. PENILAIAN

No	Ranah/Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Pengamatan	Lembar observasi
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
3	Keterampilan	Unjuk kerja	Rubrik

Makassar, April 2025

Wali Kelas III B

Mahasiswa

Nuraeni, S.Pd

Desi Rahmawati Idris

NIP. 197003212022212004

NIM 105401133621

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : UPT SPF SD Negeri Gunung Sari 1
Kelas/semester : III/2
Muatan Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Simetri Lipat dan Simetri Putar
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi
1	3.6 Menjelaskan konsep simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret.	3.3.3 Memahami konsep simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar 3.3.4 Menemukan jumlah simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar
2	4. 6 Mengidentifikasi simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret	4.3.3 Mempraktikkan cara menentukan simetri lipat dan simetri putar pada sebuah bangun datar 4.3.4 Menunjukkan sumbu simetri sebuah bangun datar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memahami konsep materi simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar dengan benar.
2. Menemukan jumlah simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar dengan tepat.
3. Mempraktikkan cara menentukan simetri lipat dan simetri putar pada sebuah bangun datar dengan benar.
4. Menunjukkan sumbu simetri sebuah bangun datar dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar

E. PENDIDIKAN KARAKTER

1. Religious
2. Nasionalis
3. Percaya diri
4. Mandiri

F. PENDEKATAN, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Inquiri

Metode : demonstrasi, diskusi, tanya jawab,

ceramah Model : *Problem Based Learning (PBL)*

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Interenet (*Wordwall*)
2. LCD Proyektor
3. Buku siswa kelas III Buku Pedoman Guru Tema 7 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
4. Benda konkrit berupa bentuk-bentuk bangun datar seperti kertas origami

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing • Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik : 1. Siapa yang suka bermain kertas origami ? 2. Bentuk apa saja yang pernah kamu buat? 3. Apakah ada bentuk yang terlihat sama jika dilipat dan diputar ? • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	5 menit
Kegiatan Inti	Fase 1 (orientasi pada masalah) : • Guru menampilkan contoh-contoh bangun datar yang simetris dan tidak simetris pada <i>wordwall</i> • Guru mengajukan masalah kontekstual kepada peserta didik dengan menggunakan kertas origami :	25 menit

	1. Jika kita melipat kertas persegi menjadi dua bagian yang sama besar, bentuk apa yang kita dapatkan ? 2. Bisakah kertas yang kita lipat tadi mendapatkan bentuk yang sama ketika diputar ? • Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi untuk memahami permasalahan tersebut. Fase 2 (mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti) : • Peserta didik secara mandiri mencoba melipat dan memutar bangun datar menggunakan kertas origami yang telah disiapkan guru • Guru memberikan latihan soal berupa <i>quiz</i> di <i>wordwall</i> Fase 3 (membantu investigasi mandiri) : • Guru meminta peserta didik membuat bentuk bangun datar seperti soal yang ditampilkan pada <i>wordwall</i> • Peserta didik menentukan dan mencatat hasil identifikasi dari percobaan mereka Fase 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil) : • Peserta didik menganalisis hasil percobaan mereka dan menjawab soal pada <i>wordwall</i> • Peserta didik menjelaskan proses yang mereka lakukan dan hasil yang mereka peroleh Fase 5 (menganalisis dan mengevaluasi) : • Peserta didik menarik kesimpulan tentang konsep simetri lipat dan putar pada bangun datar berdasarkan permasalahan diawal • Guru memberikan penguatan dan tindak lanjut	
Kegiatan Penutup	• Guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik yang belum faham tentang konsep simetri • Guru memberikan refleksi terhadap pembelajaran • Guru memberikan apresiasi dan memotivasi peserta didik untuk terus belajar • Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama	5 menit

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing - Guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik - Guru mengecek kehadiran peserta didik - Guru melakukan apersepsi pembelajaran terkait materi sebelumnya - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	5 menit
Kegiatan Inti	Fase 1 (orientasi pada masalah) - Guru meminta 1-2 orang siswa menyampaikan pengertian konsep simetri lipat dan simetri putar yang diperoleh pada materi sebelumnya - Guru memberikan apresiasi pada siswa yang telah berani berpendapat Fase 2 (mengorganisasikan belajar) - Guru mengajak peserta didik bermain game interaktif di <i>wordwall</i> berupa fitur <i>spin the wheel</i> yang ditampilkan di depan kelas - Guru menyampaikan aturan bermain dan tujuannya kepada peserta didik Fase 3 (menganalisis informasi) - Guru akan memutar roda acak di <i>spin the wheel</i> yang berisi soal bangun datar untuk menguji pemahaman peserta didik dalam menentukan jumlah simetri pada bangun datar - Peserta didik secara bergiliran akan menjawab soal yang terpilih Fase 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil) - Setelah menjawab soal, peserta didik akan menjelaskan proses berpikir mereka dalam menjawab soal tersebut Fase 5 (menganalisis dan mengevaluasi) - Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman peserta didik melalui observasi aktif dalam permainan	25 menit
Kegiatan Penutup	- Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan - Peserta didik menyampaikan pesan dan kesan selama belajar menggunakan <i>wordwall</i> - Guru memberikan apresiasi untuk pembelajaran hari ini dan memotivasi siswa agar terus semangat	5 menit

	belajar Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama	
--	--	--

I. PENILAIAN

No	Ranah/Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Pengamatan	Lembar observasi
2	Pengetahuan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
3	Keterampilan	Unjuk kerja	Rubrik

Makassar, April 2025

Wali Kelas III A

Mahasiswa




Mursalin, S.Pd

Desi Rahmawati Idris

NIP. 198704212023211011

NIM 105401133621



Lampiran 2. Lembar Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama dan berikan jawaban yang paling sesuai dengan apa yang Anda rasakan selama belajar!

B. Skala Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

- 1 = sangat tidak setuju
- 2 = tidak setuju
- 3 = ragu-ragu
- 4 = setuju
- 5 = sangat setuju

C. Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Pernyataan	
			+	-
Motivasi Belajar	1. Hasrat dan keinginan berhasil	1.1 keinginan untuk berprestasi	-	1
		1.2 usaha untuk memahami materi	2	3
	2. Dorongan dan kebutuhan belajar	2.1 kebutuhan belajar	4	5
		2.2 bantuan media pembelajaran	-	6
	3. Harapan masa depan	3.1 kepercayaan akan masa depan	7	-
		3.2 optimisme terhadap pembelajaran	8	9
	4. Penghargaan dalam belajar	4.1 rasa dihargai	10	11
		4.2 motivasi dari penghargaan	12	13
	5. Kegiatan menarik dalam belajar	5.1 keterlibatan dalam aktivitas	14	15
		5.2 minat terhadap pembelajaran	16	-
	6. Lingkungan belajar yang kondusif	6.1 suasana kelas	17	18
		6.2 kenyamanan belajar	19	20

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal} \times 100}$$

1) Lembar Hasil Kuesioner Kelas Kontrol

LEMBAR KUESIONER MOTIVASI BELAJAR AWAL

Nama siswa : SITTI NUR AISYAH

Kelas : 3b (Kelas kontrol)

Q.61

A. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama dan berikan jawaban yang paling sesuai dengan apa yang Anda rasakan selama belajar matematika!

B. Skala Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

- 1 = sangat tidak setuju
- 2 = tidak setuju
- 3 = ragu-ragu
- 4 = setuju
- 5 = sangat setuju

C. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa biasa saja ketika hasil belajar matematika saya tidak memuaskan	☒		☒		
2	Saya selalu berusaha aktif bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum saya pahami				☒	
3	Wordwall memudahkan saya dalam memahami materi matematika dengan lebih baik			☒		
4	Saya merasa belajar matematika dengan wordwall tidak memberikan pengaruh positif ke depannya				☒	
5	Saya senang saat guru memberikan apresiasi setelah saya menjawab kuis matematika di wordwall				☒	
6	Belajar matematika dengan wordwall membuat saya merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam kelas		☒			
7	Saya tambah merasa bosan belajar matematika setelah menggunakan wordwall		☒			
8	Umpan balik yang saya terima melalui wordwall membuat saya mudah memahami konsep simetri			☒		
9	Kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan saat belajar matematika dengan menggunakan wordwall			☒	☒	
10	Saya lebih nyaman belajar matematika tanpa media pembelajaran			☒		
11	Wordwall membuat saya semangat dalam bertanya dan menjawab kuis matematika yang diberikan guru			☒		
12	Saya merasa senang dan percaya diri saat menjawab soal matematika melalui wordwall			☒		
13	Wordwall membuat saya tidak tertarik belajar matematika di dalam kelas				☒	
14	Saya tidak bertanya kepada guru saat ada materi yang belum saya pahami			☒		
15	Saya cenderung bingung saat memahami konsep matematika dengan menggunakan wordwall			☒		

16	Saya yakin pengalaman belajar matematika yang saya dapat melalui <i>wordwall</i> membantu saya kedepannya		✓			
17	Saya merasa tidak fokus belajar matematika karna suasana kelas menjadi ribut tak terkendali setelah menggunakan <i>wordwall</i>			✓		
18	<i>Wordwall</i> tidak membuat saya termotivasi untuk belajar matematika lebih giat			✓		
19	Saya merasa belajar matematika menggunakan media <i>wordwall</i> tidak memberikan saya kesempatan untuk aktif dalam kelas			✓		
20	<i>Wordwall</i> membuat saya nyaman dalam belajar matematika		✓			



LEMBAR KUESIONER MOTIVASI BELAJAR AKHIR

Nama siswa : Sitti Nur Aisyah

Kelas : 3b / Kontrol

4.75

A. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama dan berikan jawaban yang paling sesuai dengan apa yang Anda rasakan selama belajar dengan menggunakan *wordwall*!

B. Skala Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

- 1 = sangat tidak setuju
- 2 = tidak setuju
- 3 = ragu-ragu
- 4 = setuju
- 5 = sangat setuju

C. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa biasa saja ketika hasil belajar matematika saya tidak memuaskan	✓				
2	Saya selalu berusaha aktif bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum saya pahami					✓
3	<i>Wordwall</i> memudahkan saya dalam memahami materi matematika dengan lebih baik			✓		
4	Saya merasa belajar matematika dengan <i>wordwall</i> tidak memberikan pengaruh positif ke depannya		✓			
5	Saya senang saat guru memberikan apresiasi setelah saya menjawab kuis matematika di <i>wordwall</i>				✓	
6	Belajar matematika dengan <i>wordwall</i> membuat saya merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam kelas					✓
7	Saya tambah merasa bosan belajar matematika setelah menggunakan <i>wordwall</i>		✓			
8	Umpan balik yang saya terima melalui <i>wordwall</i> membuat saya mudah memahami konsep simetri				✓	
9	Kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan saat belajar matematika dengan menggunakan <i>wordwall</i>			✓		
10	Saya lebih nyaman belajar matematika tanpa media pembelajaran		✓			
11	<i>Wordwall</i> membuat saya semangat dalam bertanya dan menjawab kuis matematika yang diberikan guru				✓	
12	Saya merasa senang dan percaya diri saat menjawab soal matematika melalui <i>wordwall</i>			✓		
13	<i>Wordwall</i> membuat saya tidak tertarik belajar matematika di dalam kelas		✓			
14	Saya tidak bertanya kepada guru saat ada materi yang belum saya pahami			✓		✓
15	Saya cenderung bingung saat memahami konsep matematika dengan menggunakan <i>wordwall</i>				✓	

16	Saya yakin pengalaman belajar matematika yang saya dapat melalui <i>wordwall</i> membantu saya kedepannya				✓
17	Saya merasa tidak fokus belajar matematika karna suasana kelas menjadi ribut tak terkendali setelah menggunakan <i>wordwall</i>		✓		
18	<i>Wordwall</i> tidak membuat saya termotivasi untuk belajar matematika lebih giat			✓	
19	Saya merasa belajar matematika menggunakan media <i>wordwall</i> tidak memberikan saya kesempatan untuk aktif dalam kelas			✓	
20	<i>Wordwall</i> membuat saya nyaman dalam belajar matematika				✓



2) Lembar Hasil Kuesioner Kelas Eksperimen

LEMBAR KUESIONER MOTIVASI BELAJAR AWAL

Nama siswa : Aisyah Nur Hafizah

Kelas : 3a /Eksperimen

(69)

A. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama dan berikan jawaban yang paling sesuai dengan apa yang Anda rasakan selama belajar matematika!

B. Skala Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

- 1 = sangat tidak setuju
- 2 = tidak setuju
- 3 = ragu-ragu
- 4 = setuju
- 5 = sangat setuju

C. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa biasa saja ketika hasil belajar matematika saya tidak memuaskan			✓		
2	Saya selalu berusaha aktif bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum saya pahami				✓	
3	Wordwall memudahkan saya dalam memahami materi matematika dengan lebih baik				✓	
4	Saya merasa belajar matematika dengan wordwall tidak memberikan pengaruh positif ke depannya			✓		
5	Saya senang saat guru memberikan apresiasi setelah saya menjawab kuis matematika di wordwall				✓	
6	Belajar matematika dengan wordwall membuat saya merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam kelas				✓	
7	Saya tambah merasa bosan belajar matematika setelah menggunakan wordwall				✓	
8	Umpan balik yang saya terima melalui wordwall membuat saya mudah memahami konsep simetri				✓	
9	Kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan saat belajar matematika dengan menggunakan wordwall				✓	
10	Saya lebih nyaman belajar matematika tanpa media pembelajaran				✓	
11	Wordwall membuat saya semangat dalam bertanya dan menjawab kuis matematika yang diberikan guru				✓	
12	Saya merasa senang dan percaya diri saat menjawab soal matematika melalui wordwall			✓		
13	Wordwall membuat saya tidak tertarik belajar matematika di dalam kelas				✓	
14	Saya tidak bertanya kepada guru saat ada materi yang belum saya pahami				✓	
15	Saya cenderung bingung saat memahami konsep matematika dengan menggunakan wordwall				✓	

15	Saya cenderung bingung saat memahami konsep matematika dengan menggunakan <i>wordwall</i>				✓		
16	Saya yakin pengalaman belajar matematika yang saya dapat melalui <i>wordwall</i> membantu saya kedepannya					✓	
17	Saya merasa tidak fokus belajar matematika karna suasana kelas menjadi ribut tak terkendali setelah menggunakan <i>wordwall</i>				✓		
18	<i>Wordwall</i> tidak membuat saya termotivasi untuk belajar matematika lebih giat	✓					
19	Saya merasa belajar matematika menggunakan media <i>wordwall</i> tidak memberikan saya kesempatan untuk aktif dalam kelas				✓		
20	<i>Wordwall</i> membuat saya nyaman dalam belajar matematika					✓	



LEMBAR KUESIONER MOTIVASI BELAJAR AKHIR

Nama siswa : ADITYA NUR HAFIZAH

Kelas : 3A / Eksperimen

9A

A. Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama dan berikan jawaban yang paling sesuai dengan apa yang Anda rasakan selama belajar dengan menggunakan *wordwall*!

B. Skala Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

- 1 = sangat tidak setuju
- 2 = tidak setuju
- 3 = ragu-ragu
- 4 = setuju
- 5 = sangat setuju

C. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa biasa saja ketika hasil belajar matematika saya tidak memuaskan					✓
2	Saya selalu berusaha aktif bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum saya pahami					✓
3	<i>Wordwall</i> memudahkan saya dalam memahami materi matematika dengan lebih baik					✓
4	Saya merasa belajar matematika dengan <i>wordwall</i> tidak memberikan pengaruh positif ke depannya	✓				
5	Saya senang saat guru memberikan apresiasi setelah saya menjawab kuis matematika di <i>wordwall</i>				✓	
6	Belajar matematika dengan <i>wordwall</i> membuat saya merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam kelas					✓
7	Saya tambah merasa bosan belajar matematika setelah menggunakan <i>wordwall</i>	✓				
8	Umpan balik yang saya terima melalui <i>wordwall</i> membuat saya mudah memahami konsep simetri					✓
9	Kelas menjadi lebih seru dan menyenangkan saat belajar matematika dengan menggunakan <i>wordwall</i>					✓
10	Saya lebih nyaman belajar matematika tanpa media pembelajaran					✓
11	<i>Wordwall</i> membuat saya semangat dalam bertanya dan menjawab kuis matematika yang diberikan guru					✓
12	Saya merasa senang dan percaya diri saat menjawab soal matematika melalui <i>wordwall</i>				✓	
13	<i>Wordwall</i> membuat saya tidak tertarik belajar matematika di dalam kelas	✓				
14	Saya tidak bertanya kepada guru saat ada materi yang belum saya pahami	✓				
15	Saya cenderung bingung saat memahami konsep matematika dengan menggunakan <i>wordwall</i>		✓			

16	Saya yakin pengalaman belajar matematika yang saya dapat melalui <i>wordwall</i> membantu saya kedepannya	☐	☐	☒	☐	☐
17	Saya merasa tidak fokus belajar matematika karna suasana kelas menjadi ribut tak terkendali setelah menggunakan <i>wordwall</i>	☒	☐	☐	☐	☒
18	<i>Wordwall</i> tidak membuat saya termotivasi untuk belajar matematika lebih giat	☒	☐	☐	☐	☐
19	Saya merasa belajar matematika menggunakan media <i>wordwall</i> tidak memberikan saya kesempatan untuk aktif dalam kelas	☒	☐	☐	☐	☐
20	<i>Wordwall</i> membuat saya nyaman dalam belajar matematika	☐	☐	☐	☐	☒



Lampiran 3. Hasil Responden Kuesioner Motivasi Belajar

a. Hasil Responden Kelas Kontrol

Kelas Kontrol					
No	Nama	Motivasi Awal	Kategori	Motivasi Akhir	Kategori
1	AMA	55	Cukup	75	Baik
2	AMAG	46	kurang	60	Cukup
3	ASF	40	kurang	55	kurang
4	DA	50	kurang	72	Baik
5	FAR	57	Cukup	72	Baik
6	FS	48	kurang	64	Cukup
7	HIS	57	Cukup	74	Baik
8	MA	66	Baik	79	Baik
9	MDAAA	49	kurang	63	Cukup
10	MAG	39	Sangat Kurang	54	kurang
11	MFA	67	Baik	86	Sangat Tinggi
12	MGR	50	kurang	64	Cukup
13	MKA	50	kurang	66	Baik
14	MRA	43	kurang	54	kurang
15	NE	45	kurang	58	Cukup
16	NLA	79	Baik	90	Sangat Tinggi
17	RS	72	Baik	80	Sangat Tinggi
18	S	58	Cukup	72	Baik
19	SNA	61	Cukup	75	Sangat Tinggi
rata-rata		54,316	Cukup	69,1053	Baik

b. Hasil Responden Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen					
No	Nama	Motivasi Awal	Kategori	Motivasi Akhir	Kategori
1	ANH	69	Baik	94	Sangat Tinggi
2	KZR	47	kurang	77	Baik
3	ZNPH	55	Cukup	89	Sangat Tinggi
4	AN	59	Cukup	88	Sangat Tinggi
5	QAM	39	Sangat Kurang	64	Cukup
6	ISH	43	kurang	84	Sangat Tinggi
7	MNMD	37	Sangat Kurang	69	Baik
8	MKH	44	kurang	75	Baik
9	ABFA	56	Cukup	87	Sangat Tinggi
10	SR	48	kurang	88	Sangat Tinggi
11	DPAP	53	kurang	84	Sangat Tinggi
12	GMA	60	Cukup	89	Sangat Tinggi
13	MFI	45	kurang	79	Baik
14	KK	70	Baik	95	Sangat Tinggi
15	ANAI	49	kurang	82	Sangat Tinggi
16	NW	77	Baik	97	Sangat Tinggi
17	AG	49	kurang	85	Sangat Tinggi
18	NSA	62	Cukup	93	Sangat Tinggi
19	NZ	54	kurang	85	Sangat Tinggi
20	AMDR	52	kurang	89	Sangat Tinggi
21	MGRI	50	kurang	84	Sangat Tinggi
22	AF	71	Baik	95	Sangat Tinggi
rata-rata		54,0455	kurang	85,09091	Sangat Tinggi

Lampiran 4. Lembar Observasi Keaktifan Siswa

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Amatilah kegiatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Perhatikan setiap indikator motivasi belajar dan pengkategorian aktivitas siswa yang akan dinilai.
- 3) Isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda centang (✓) untuk skala Likert 1-4 dengan keterangan (1 = kurang, 2 = cukup, 3= baik, 4 = sangat baik)

B. Indikator dan Pengamatan

No	Indikator	Kategorisasi Aktivitas Siswa	Skala Likert			
			1	2	3	4
1	Hasrat dan keinginan berhasil	a. Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal				
		b. Ulet dalam menghadapi kesulitan				
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Adanya rasa ingin tahu				
		d. Siswa berusaha dalam memahami materi				
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	e. Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat				
		f. Tekun dalam belajar				
4	Adanya penghargaan dalam belajar	g. Merasa bangga atas prestasi yang dicapai				
		h. Percaya diri saat presentasi hasil belajar				
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	i. Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi				
		j. Antusias mengikuti pembelajaran				
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	k. Menunjukkan rasa senang dalam belajar				
		l. Termotivasi untuk belajar lebih giat				

Keterangan :

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

P = presentasi hasil yang diperoleh
 F = frekuensi hasil yang diperoleh
 n = jumlah responden sampel
 100 = angka tetap presentase

1) Lembar Hasil Observasi Keaktifan Kelas Kontrol

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

Nama siswa : SITI NUR AISYAH

Kelas : 3B / KONTROL

Pertemuan : I ~~(SATU)~~ (SATU)

Nama Pengamat : NURAENI, S.PD.

E. Petunjuk Pengisian

- Amatilah kegiatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Perhatikan setiap indikator motivasi belajar dan pengkategorian aktivitas siswa yang akan dinilai.
- Isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda centang (✓) untuk skala Likert 1-4 dengan keterangan (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik)

F. Indikator dan Pengamatan

No	Indikator	Kategorisasi Aktivitas Siswa	Skala Likert			
			1	2	3	4
1	Hasrat dan keinginan berhasil	a. Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal b. Ulet dalam menghadapi kesulitan		✓		
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Adanya rasa ingin tahu d. Siswa berusaha dalam memahami materi		✓		
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	e. Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat f. Tekun dalam belajar			✓	
4	Adanya penghargaan dalam belajar	g. Merasa bangga atas prestasi yang dicapai h. Percaya diri saat presentasi hasil belajar			✓	
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	i. Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi j. Antusias mengikuti pembelajaran			✓	
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	k. Menunjukkan rasa senang dalam belajar l. Termotivasi untuk belajar lebih giat			✓	

Pengamat

A. 37

Wali kelas III B

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

Nama siswa : SITTI NUR AISYAH

Kelas : 3B / KONTROL

Pertemuan : II (DUA)

Nama Pengamat : NYRAENI, S.PD.

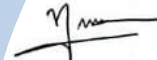
G. Petunjuk Pengisian

- Amatilah kegiatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Perhatikan setiap indikator motivasi belajar dan pengkategorian aktivitas siswa yang akan dinilai.
- Isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda centang (✓) untuk skala Likert 1-4 dengan keterangan (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik)

H. Indikator dan Pengamatan

No	Indikator	Kategorisasi Aktivitas Siswa	Skala Likert			
			1	2	3	4
1	Hasrat dan keinginan berhasil	a. Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal				✓
		b. Ulet dalam menghadapi kesulitan				✓
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Adanya rasa ingin tahu			✓	
		d. Siswa berusaha dalam memahami materi			✓	
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	e. Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat				✓
		f. Tekun dalam belajar				✓
4	Adanya penghargaan dalam belajar	g. Merasa bangga atas prestasi yang dicapai				✓
		h. Percaya diri saat presentasi hasil belajar				✓
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	i. Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi			✓	
		j. Antusias mengikuti pembelajaran				✓
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	k. Menunjukkan rasa senang dalam belajar				✓
		l. Termotivasi untuk belajar lebih giat				✓

Pengamat


Wali kelas III B

2) Lembar Hasil Observasi Keaktifan Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

43

Nama siswa : Aisyah Nur Hafizah
 Kelas : III A / eksperimen
 Pertemuan : I / satu
 Nama Pengamat : Mursalin, S. Pd.

C. Petunjuk Pengisian

- Amatilah kegiatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Perhatikan setiap indikator motivasi belajar dan pengkategorian aktivitas siswa yang akan dinilai.
- Isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda centang (✓) untuk skala Likert 1-4 dengan keterangan (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik)

D. Indikator dan Pengamatan

No	Indikator	Kategorisasi Aktivitas Siswa	Skala Likert			
			1	2	3	4
1	Hasrat dan keinginan berhasil	a. Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal b. Ulet dalam menghadapi kesulitan				✓
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Adanya rasa ingin tahu d. Siswa berusaha dalam memahami materi			✓	✓
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	e. Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat f. Tekun dalam belajar			✓	✓
4	Adanya penghargaan dalam belajar	g. Merasa bangga atas prestasi yang dicapai h. Percaya diri saat presentasi hasil belajar			✓	✓
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	i. Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi j. Antusias mengikuti pembelajaran				✓
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	k. Menunjukkan rasa senang dalam belajar l. Termotivasi untuk belajar lebih giat				✓

Pengamat

Wali Kelas III A

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

Nama siswa : Aisyah Nur Hafizah
 Kelas : III A / eksperimen
 Pertemuan : II (DUA)
 Nama Pengamat :

= (46)

A. Petunjuk Pengisian

- Amatilah kegiatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- Perhatikan setiap indikator motivasi belajar dan pengkategorian aktivitas siswa yang akan dinilai.
- Isilah lembar pengamatan dengan memberikan tanda centang (✓) untuk skala Likert 1-4 dengan keterangan (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik)

B. Indikator dan Pengamatan

No	Indikator	Kategorisasi Aktivitas Siswa	Skala Likert			
			1	2	3	4
1	Hasrat dan keinginan berhasil	a. Siswa menunjukkan semangat dalam menjawab soal				✓
		b. Ulet dalam menghadapi kesulitan				✓
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	c. Adanya rasa ingin tahu				✓
		d. Siswa berusaha dalam memahami materi			✓	
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	e. Menunjukkan tekad untuk belajar lebih giat				✓
		f. Tekun dalam belajar				✓
4	Adanya penghargaan dalam belajar	g. Merasa bangga atas prestasi yang dicapai				✓
		h. Percaya diri saat presentasi hasil belajar				✓
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	i. Siswa berpartisipasi dalam berdiskusi				✓
		j. Antusias mengikuti pembelajaran				✓
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	k. Menunjukkan rasa senang dalam belajar				✓
		l. Termotivasi untuk belajar lebih giat			✓	

Pengamat

Wali kelas III A

Lampiran 5. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Kelas III B (Kontrol)			Kelas III A (Eksperimen)		
Nama	P1	P2	Nama	P1	P2
AMA	37	40	AF	45	39
AMAG	33	39	AG	43	43
ASF	39	43	QAM	40	46
DA	42	44	DPAP	36	47
FAR	31	36	NZ	38	42
FS	40	44	ANH	43	46
HIS	40	43	MGRI	35	46
MA	42	43	ABFA	39	45
MAAA	28	28	MNMD	47	46
MAG	41	45	ISH	43	43
MFA	39	41	ANAI	39	46
MGR	43	46	MKH	40	42
MKA	42	42	NW	38	43
MRA	42	44	AN	42	44
NE	30	40	GMA	30	37
NLA	41	47	KZR	37	43
RS	43	45	NSA	40	45
S	39	44	AMDR	42	44
SNA	37	43	MFI	41	43
Jumlah	729	797	KK	41	43
Persentase	38,3684	41,9474	SR	40	44
Rata-rata	40,15789474		ZNPH	32	39
			Jumlah	871	956
			Persentase	39,59091	43,45455
			Rata-rata	41,52272727	

Lampiran 6. Lembar Tes Pengetahuan Siswa

Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

Indikator Kompetensi	Indikator Soal	Nomor Soal	Aspek Soal
1. Memahami konsep simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar	Mengingat pengertian simetri lipat dari jumlah lipatan pada bangun datar	1	C1
	Memahami ciri-ciri dari konsep simetri lipat	2	C2
	Mengidentifikasi bangu data berdasarkan jumlah simetri lipat	3	C3
2. Menemukan jumlah simetri lipat dan simetri putar dari sebuah bangun datar	Memahami istilah dari konsep simetri putar	4	C1
	Menunjukkan sumbu simetri pada bangun datar segitiga sama kaki	5	C3
3. mempraktikkan cara menentukan simetri lipat dan simetri putar pada sebuah bangun datar	Menentukan jumlah simetri lipat pada bangun datar	6	C3
	Menganalisis bagaimana persegi dapat dilipat dan menyimpulkan jumlah sumbu simetrinya	7	C4
	Mengenali jenis simetri berdasarkan rotasi	8	C2
4. Menunjukkan sumbu simetri sebuah bangun datar	Menentukan jumlah simetri pada bangun datar	9	C3
	Menganalisis bentuk bintang dan menentukan jumlah simetrinya	10	C4

Rubrik Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	
Keterangan	Skor
Jawaban benar	1
Jawaban salah	0
Jumlah skor maksimal soal pilihan ganda =10	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

1) Lembar Hasil Tes Pengetahuan Kelas Kontrol

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : Si Tti Nur Asfah
Kelas : 3B / kontrol
Mata pelajaran : Matematika

60

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar untuk soal dibawah ini !

1. Suatu bangun yang dapat dilipat, dan hasil lipatannya akan bertepatan satu sama lain merupakan pengertian dari..

a. Lipatan
☒ b. Simetri putar
c. Simetri lipat
d. Putaran

2. Persegi panjang memiliki simetri putar sebanyak..

a. 1
☒ b. 2
c. 4
d. 6

3. Benda yang memiliki simetri lipat disebut benda..

a. Sejajar
b. Sama besar
c. Simetris
☒ d. Dapat dilipat

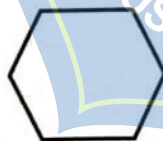
4. Banyaknya putaran yang dapat dilakukan pada suatu bidang datar disebut ?

☒ a. Simetri putar
b. Simetri diagonal
c. Sumbu simetri
d. Simetri lipat

5. Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menjelaskan mengapa persegi memiliki lebih banyak simetri lipat daripada segitiga sama kaki ? ..

a. Persegi memiliki empat sisi yang sama panjang
b. Persegi memiliki empat sudut siku-siku
☒ c. Persegi dapat dilipat menjadi dua bagian yang sama persis melalui banyak garis dibandingkan segitiga sama kaki
☒ d. Persegi lebih besar daripada segitiga sama kaki

6. Banyak simetri putar bangun datar tersebut adalah..



a. 2
b. 4
☒ c. 6
d. 8

7. Sebuah bangun datar memiliki 4 sumbu simetri lipat dan dapat diputar 90 derajat, 180 derajat, dan 270 derajat dan tetap sama. Bangun datar tersebut adalah...

a. Lingkaran
b. Belah ketupat
c. Trapesium
☒ d. Persegi

8. Contoh benda di sekitar kita yang memiliki simetri adalah..

a. Botol
b. Pensil
☒ c. Kain
d. Cermin

9. Jika kita melipat kertas secara simetri, apa yang akan terjadi? ✓
- ~~a.~~ Kertas akan robek
 - ~~b.~~ Dua bagian akan sama
 - c. Satu bagian akan lebih besar
 - d. Kertas berbentuk lingkaran
10. Jam dinding yang berbentuk lingkaran memiliki simetri. Berapa banyak garis simetri yang dimilikinya? ✕
- a. Tak terhingga
 - b. 2
 - c. 4
 - ~~d.~~ 1



LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : SITI NUR AISYAH
Kelas : 3B. / Kontrol
Mata pelajaran : Matematika

70

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar untuk soal dibawah ini !

1. Jumlah lipatan yang dapat dibentuk oleh sebuah bangun datar menjadi 2 bagian sama besar disebut

☒ a. Simetri lipat
b. Simetri putar
c. Garis simetri
d. Sumbu simetri

2. Sebuah bangun datar bisa dikatakan memiliki simetri lipat apabila

☒ a. Memiliki sumbu simetri
b. Dapat diputar searah jarum jam
c. Memiliki titik pusat
d. Tidak dapat dilipat

3.



Gambar di atas yang mempunyai simetri lipat 2 buah adalah ...

- a. Jajar genjang dan persegi panjang
☒ b. Persegi panjang dan trapesium
c. Persegi panjang dan belah ketupat
d. Belah ketupat dan trapesium

4. Banyaknya putaran yang dapat dilakukan pada suatu bidang datar disebut ?

☒ a. Simetri putar
b. Simetri diagonal
c. Sumbu simetri
d. Simetri lipat

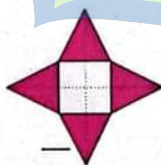
5.



Gambar disamping ini mempunyai simetri lipat sebanyak....

- ☒ a. 2
b. 3
c. 4
d. 5

6. Banyak simetri lipat pada gambar dibawah ini adalah...



- ☒ a. 2
b. 3
c. 4
d. 5

7. Sebuah persegi dapat dilipat menjadi dua bagian yang sama persis dengan beberapa cara. Apa yang dapat kamu simpulkan tentang jumlah sumbu simetri pada persegi ?

a. Persegi hanya memiliki 1 sumbu simetri

b. Persegi memiliki 2 sumbu simetri

☒ c. Persegi memiliki 4 sumbu simetri

☒ d. Persegi tidak memiliki sumbu simetri

8. Jika sebuah bangun datar dapat diputar 90 derajat dan terlihat sama, maka bangun tersebut memiliki...

a. Simetri lipat

c. Simetri garis

b. Tidak simetri

☒ d. Simetriputar

9.

Bangun diatas memiliki jumlah simetri....

a. 3

b. 2

c. 1

☒ d. 0

10. Bayangkan sebuah bintang berujung lima yang sama sisi dan sama sudut. Berapa banyak sumbu simetri lipat yang dimiliki bintang tersebut ?

a. 1

b. 3

☒ c. 5

d. 10

2) Lembar Hasi Tes Pengetahuan Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen

LEMBAR SOAL PRE-TEST

Nama : Aisyah Nur Hafizah

Kelas : 3A

Mata pelajaran : Matematika

(60)

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar untuk soal dibawah ini !

- Suatu bangun yang dapat dilipat, dan hasil lipatannya akan bertepatan satu sama lain merupakan pengertian dari..

a. Lipatan	☒ Simetri lipat	✓
b. Simetri putar	d. Putaran	
- Persegi panjang memiliki simetri putar sebanyak..

a. 1	c. 4	✓
☒ 2	d. 6	
- Benda yang memiliki simetri lipat disebut benda..

☒ Sejajar	c. Simetris	✗
☒ Sama besar	d. Dapat dilipat	
- Banyaknya putaran yang dapat dilakukan pada suatu bidang datar disebut ?

a. Simetri putar	c. Sumbu simetri	✗
b. Simetri diagonal	☒ Simetri lipat	
- Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menjelaskan mengapa persegi memiliki lebih banyak simetri lipat daripada segitiga sama kaki ? ..

a. Persegi memiliki empat sisi yang sama panjang		
b. Persegi memiliki empat sudut siku-siku		
☒ Persegi dapat dilipat menjadi dua bagian yang sama persis melalui banyak garis dibandingkan segitiga sama kaki		✓
d. Persegi lebih besar daripada segitigasama kaki		
- 
 Banyak simetri putar bangun datar tersebut adalah..

a. 2		✓
b. 4		
☒ 6		
d. 8		
- Sebuah bangun datar memiliki 4 sumbu simetri lipat dan dapat diputar 90 derajat, 180 derajat, dan 270 drajaat dan tetap sama. Bangun datar tersebut adalah...

☒ Lingkaran	c. Trapesium	✗
b. Belah ketupat	d. Persegi	
- Contoh benda di sekitar kita yang memiliki simetri adalah..

a. Botol	c. Kain	✗
☒ Pensil	d. Cermin	

9. Jika kita melipat kertas secara simetri, apa yang akan terjadi?
- a. Kertas akan robek
☒ b. Dua bagian akan sama
c. Satu bagian akan lebih besar
d. Kertas berbentuk lingkaran
10. Jam dinding yang berbentuk lingkaran memiliki simetri. Berapa banyak garis simetri yang dimilikinya?
- ☒ a. Tak terhingga
b. 2
c. 4
d. 1



Kelas Eksperimen

LEMBAR SOAL POST-TEST

Nama : Aisyah Nur Hafizah
Kelas : 3A
Mata pelajaran : Matematika

100

Berilah tanda (x) pada jawaban yang benar untuk soal dibawah ini !

1. Jumlah lipatan yang dapat dibentuk oleh sebuah bangun datar menjadi 2 bagian sama besar disebut

☒ a. Simetri lipat
b. Simetri putar
c. Garis simetri
d. Sumbu simetri

2. Sebuah bangun datar bisa dikatakan memiliki simetri lipat apabila

☒ a. Memiliki sumbu simetri
b. Dapat diputar searah jarum jam
c. Memiliki titik pusat
d. Tidak dapat dilipat

3.



Gambar di atas yang mempunyai simetri lipat 2 buah adalah ...

- a. Jajar genjang dan persegi panjang
b. Persegi panjang dan trapesium
☒ c. Persegi panjang dan belah ketupat
d. Belah ketupat dan trapesium
4. Banyaknya putaran yang dapat dilakukan pada suatu bidang datar disebut ?
- ☒ a. Simetri putar
b. Simetri diagonal
c. Sumbu simetri
d. Simetri lipat

5.



Gambar disamping ini mempunyai simetri lipat sebanyak....

- a. 2
☒ b. 3
c. 4
d. 5

6. Banyak simetri lipat pada gambar dibawah ini adalah...



- a. 2
b. 3
☒ c. 4
d. 5

7. Sebuah persegi dapat dilipat menjadi dua bagian yang sama persis dengan beberapa cara. Apa yang dapat kamu simpulkan tentang jumlah sumbu simetri pada persegi ?

- a. Persegi hanya memiliki 1 sumbu simetri
- b. Persegi memiliki 2 sumbu simetri
- ☒ c. Persegi memiliki 4 sumbu simetri
- d. Persegi tidak memiliki sumbu simetri



8. Jika sebuah bangun datar dapat diputar 90 derajat dan terlihat sama, maka bangun tersebut memiliki...

- a. Simetri lipat
- b. Tidak simetri
- c. Simetri garis
- ☒ d. Simetriputar



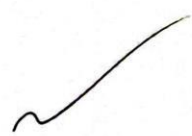
9.



Bangun diatas memiliki jumlah simetri....

- a. 3
- b. 2

- c. 1
- ☒ d. 0



10. Bayangkan sebuah bintang berujung lima yang sama sisi dan sama sudut. Berapa banyak sumbu simetri lipat yang dimiliki bintang tersebut ?

- a. 1
- b. 3
- ☒ c. 5
- d. 10

Lampiran 7. Hasil Belajar Siswa

Kelas III A (Eksperimen)			Kelas III B (Kontrol)		
Nama	Pre-test	Post-test	Nama	Pre-test	Post-test
AF	40	70	AMA	60	70
AG	60	90	AMAG	60	60
QAM	40	80	ASF	40	60
DPAP	50	80	DA	40	60
NZ	20	70	FAR	30	70
ANH	60	100	FS	50	50
MGRI	40	70	HIS	50	70
ABFA	80	90	MA	70	70
MNMD	70	100	MDAAA	40	50
ISH	20	80	MAG	50	40
ANAI	40	80	MFA	70	70
MKH	50	80	MGR	40	60
NW	60	90	MKA	40	60
AN	70	100	MRA	50	60
GMA	40	70	NE	40	60
KZR	60	80	NLA	60	90
NSA	50	80	RS	60	80
AMDR	70	80	S	60	70
MFI	40	80	SNA	60	70
KK	50	80	Jumlah	970	1220
SR	20	80	Persentase	51,0526	64,2105
ZNPH	60	60	Rata-rata	57,63157895	
Jumlah	1090	1790			
Persentase	49,545455	81,363636			
Rata-rata	65,45454545				

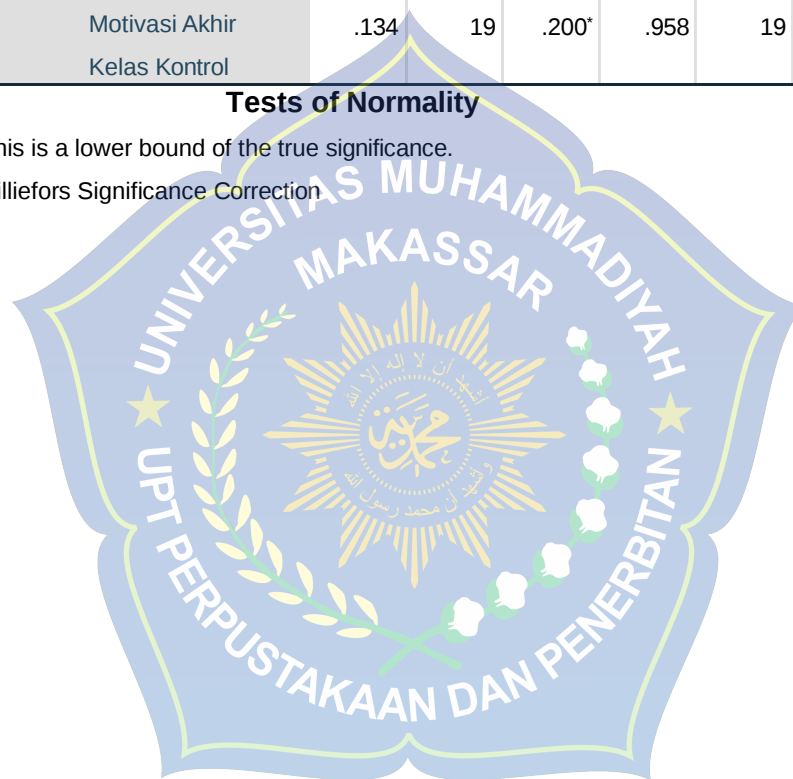
Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti			Statisti		
	Kelas	c	df	Sig.	c	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Motivasi Awal Kelas Eksperimen	.109	22	.200*	.960	22	.486
	Motivasi Akhir Kelas Eksperimen	.175	22	.077	.933	22	.139
	Motivasi Awal Kelas Kontrol	.180	19	.106	.950	19	.403
	Motivasi Akhir Kelas Kontrol	.134	19	.200*	.958	19	.534

Tests of Normality

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 9. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	2.413	1	39	.128
	Based on Median	1.792	1	39	.188
	Based on Median and with adjusted df	1.792	1	38.159	.189
	Based on trimmed mean	2.440	1	39	.126

Test of Homogeneity of Variance



Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.413	.128	5.399	39	.000	15.986	2.961	9.997	21.974
	Equal variances not assumed			5.306	34.124	.000	15.986	3.013	9.864	22.108

Independent Samples Test

Lampiran 11. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* di Kelas Eksperimen



Lampiran 12. Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol



Lampiran 13. Permohonan Izin Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411) 065508 Makassar 90221 e-mail: dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6301/05/C.4-VIII/II/1446/2025

21 February 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

22 Sya'ban 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 217/FKIP/A.4-II/II/1446/2025 tanggal 21 Februari 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : DESI RAHMAWATI IDRIS

No. Stambuk : 10540 1133621

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III
UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 Februari 2025 s/d 24 April 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761

Lampiran 14. Izin Penelitian


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 4364/R.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6301/05/C.4-VIII/II/1446/2025 tanggal 21 Februari 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: DESI RAHMAWATI IDRIS
Nomor Pokok	: 105401133621
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Si Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1 "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 25 Februari s/d 25 April 2025

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 25 Februari 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmpstp.makassarkota.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/4737/SKP/SB/DPMPSTP/2/2025

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 4364/R.01/PTSP/2025, Tanggal 25 Februari 2025
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 4727/SKP/SB/BKBP/II/2025

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama : DESI RAHMAWATI IDRIS
NIM / Jurusan : 105401133621 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar
Lokasi Penelitian : Terlampir
Waktu Penelitian : 25 Februari 2025 - 25 April 2025
Tujuan : Skripsi
Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangekososbudkesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 28 Februari 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR**
HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-

Lampiran 16. Kontrol Pelaksanaan Penelitian



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Desi Rahmawati Ibr } NIM: 10540... 11336 21 }

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di
Kelas III UPR SPF SD Gunung Sari 1

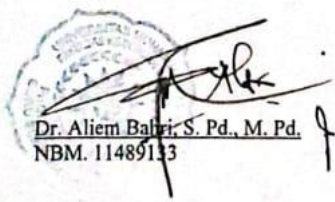
Tanggal Ujian Proposal : 21 Januari 2015 }

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	12-04-2015	Pemberian lembar kuesioner awal dan soal tes	<i>h</i>
2.	12-04-2015	Pemberian kuesioner awal dan pretest pengetahuan	<i>Ami</i>
3.	14-04-2015	Penggunaan media pembelajaran wordwall (eksperimen)	<i>Ami</i>
4.	15-04-2015	Pembelajaran konvensional di kelas kontrol (P-1)	<i>h</i>
5.	15-04-2015	Penggunaan media pembelajaran wordwall (P-2) eksperimen	<i>Ami</i>
6.	16-04-2015	Pembelajaran konvensional (P-2) kelas kontrol	<i>h</i>
7.	17-04-2015	Pemberian lembar kuesioner akhir & posttest pengetahuan	<i>h</i>
8.		di kelas kontrol	
9.	17-04-2015	Pemberian kuesioner akhir & posttest pengetahuan	<i>Ami</i>
10.		di kelas eksperimen	

Makassar April 2015

Ketua Prodi



Dr. Aliem Baiti, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,
Kepala Sekolah



IDRUS, S. Pd., M. Pd
NIP. 197509051998021001

Catatan:
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
 Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 17. Surat Keterangan Bebas Plagiat



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Akamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Desi Rahmawati Idris
Nim : 105401133621
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6%	10 %
2	Bab 2	17%	25 %
3	Bab 3	9%	10 %
4	Bab 4	2%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 25 Juli 2025

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursimah, S.Hum., M.I.P.
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Bab I Desi Rahmawati Idris 105401133621

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

proceeding.unikal.ac.id

Internet Source

2%

2

id.scribd.com

Internet Source

1%

3

repository.unika.ac.id

Internet Source

1%

4

id.123dok.com

Internet Source

1%

5

zombiedoc.com

Internet Source

1%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

Off

Bab II Desi Rahmawati Idris 105401133621

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Negeri Medan
Student Paper

4%

2

ojs.uninus.ac.id
Internet Source

3%

3

eprints.uny.ac.id
Internet Source

2%

4

id.scribd.com
Internet Source

2%

5

sainsglobal.com
Internet Source

2%

6

Submitted to Sultan Agung Islamic University
Student Paper

2%

7

repository.uin-suska.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

< 2%

Bab III Desi Rahmawati Idris-105401133621

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.upi.edu

Internet Source

4%

2

repository.usd.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

2%

4

jurnal.unsil.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

< 2%

Bab IV Desi Rahmawati Idris 105401133621

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.scribd.com
Internet Source

2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



Bab V Desi Rahmawati Idris 105401133621

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



etheses.iainkediri.ac.id
Internet Source

4%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

< 2%



Lampiran 18. Surat Keterangan Penerbitan Artikel (LoA)

YAYASAN PENDIDIKAN YUDHISTIRA UNIVERSITAS MANDIRI DIDAKTIK: JURNAL PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI DIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH STKIP SUBANG Jl. Marsinu 5 Tegal Kalapa Kabupaten Subang e-mail : jurnaldidaktikstkipsubang@gmail.com Web OJS 3.0 : http://jurnal.stkipsubang.ac.id Tlp. (0260) 417853. HP 085223970654	
SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)	
Nomor Surat : 1171 / DR / Didaktik / VII / 2025	
Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III UPT SPF SD NEGERI GUNUNG SARI 1 dan identitas penulis sebagai berikut.	
Nama Penulis	: Desi Rahmawati Idris, Andi Ardhiha Wahyudi, Hamdana Hadaming
Asal Institusi	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Penerbitan	: Volume 11 No. 3, September 2025
Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri paling lambat Awal September . Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.	
SUBANG, 27 Juli 2025	
Ketua Dewan Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri	
  Dr. Asep Priatna, M.Pd. NIDN. 0422126301 INDEXING	
   	
ISSN Cetak : 2477 - 5673 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24775673/JI.3.1/SK.ISSN/2015.12) http://u.lipi.go.id/1448663302 SSN Online : 2614-722X / (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : SK no. 0005.2614722X/JI.3.1/SK.ISSN/2017.01) URL LIPI : http://u.lipi.go.id/1516404882	

RIWAYAT HIDUP



Desi Rahmawati Idris. Dilahirkan di Makassar pada tanggal 21 Desember 2002, dari pasangan Ayahanda Muh. Idris dan Ibunda Ernawati. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2009 di SDN 112 Inpres Bontomanai (kelas 1-5), kelas 6 di SDN 57 Centre Mangadu dan tamat tahun 2015, tamat SMPN 1 Mangarabombang tahun 2018, dan tamat SMAN 1 Takalar tahun 2021. Pada tahun yang sama (2021), penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2025.

