

**Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game
terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata
Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB
SMK Pembina 1 Palembang**

SKRIPSI

Oleh :

Yesta Gustia Furi

322021012



PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

TAHUN 2025

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* GAME TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SARANA
DAN PRASARANA DI KELAS XI MPLB SMK PEMBINA 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

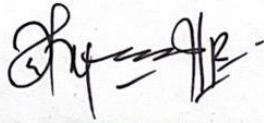
**Oleh
Yesta Gustia Furi
322021012**

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2025**

Skripsi oleh Yesta Gustia Furi ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

Palembang, 28 April 2025

Pembimbing I



Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

Palembang, 28 April 2025

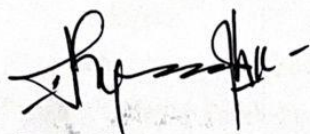
Pembimbing II



Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Skripsi oleh Yesta Gustia Furi ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 April 2025

Dewan Penguji,



Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

Ketua



Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Anggota



Syafwatul Putria Hidayatullah, S.Pd., M.Pd.

Anggota

Mengetahui

Ketua Program Studi

Administrasi Pendidikan,

Mengesahkan

Dekan FKIP UM Palembang,



Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0205028902



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.

NIDN. 0023036701.

SURAT PERYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yesta Gustia Furi
Nim : 322021012
Program Studi : Administrasi Pendidikan
Telp/Hp : 089651030163

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang.

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 25 April 2025

Yang menyatakan,



Yesta Gustia Furi

NIM. 322021012

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yesta Gustia Furi
NIM : 322021012
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Administrasi Pendidikan
Jurusan : Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang.

Dengan ini menyatakan:

1. Karya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Strata 1 baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Palembang, 02 Mei 2025


METERAI
TEMPEL
ECAMX288163503
Yesta Gustia Furi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

وُسْعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

Artinya : Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (Q.S Al-Baqarah ; 286)

"Cause there were pages turned with the bridges burned, everything you lose is a step you take. So, make the friendship bracelets take the moment and taste it, you've got no reason to be afraid" –T.S

Persembahan :

- ✚ Kepada Allah SWT atas ridho dan rahmat-nya yang telah memberikan kesempatan dan kelancaran dalam setiap proses.
- ✚ Kepada kedua Orang tua tercinta yakni Papa (Alm.) Ansori yang tidak sempat melihat dan mendampingi putri bungsunya menyelesaikan pendidikan. Terima kasih untuk cinta dan kasih sayang yang sudah diberikan selama 17 tahun 11 bulan nya pa tanpa kurang sedikit pun, dan untuk surga-ku Mama Chandra wati yang perjuangannya sangat luar biasa yang menjadi sumber kekuatan bagi penulis, terima kasih atas perjuangan dan doa yang telah engkau berikan disetiap langkahku.
- ✚ Kepada keluarga besar The Ansori Family yang selalu memberikan semangat kepada adek bungsu, adek ipar, dan cicik nya untuk dapat menggapai cita cita.
- ✚ Dosen Pembimbing Ibu Dra. Rytha Petrossky, M.Si dan Ibu Winda Lestari S.Pd., M.Pd, yang selalu membimbing, memberikan semangat, motivasi, dan ilmu selama proses pembuatan skripsi ini.
- ✚ Teman seperjuangan selama kuliah, yakni Mba Ifeh, Mala, Bie, Irka yang selalu menemani penulis dan menjadi tempat pendengar keluh kesah disetiap momen apapun dalam kehidupan penulis. Kepada Kak

resti, Silvina, Yuk dwi, Kak wanda, Anggi, Ervina, Indah, Leo, Adit yang telah menjadi teman yang baik selama perkuliahan tanpa saling menjatuhkan satu sama lain. Terima kasih teman teman Administrasi Pendidikan Angkatan 2021 untuk suka dan duka selama perkuliahan, yang selalu kompak, selalu memberikan motivasi , dan tak pernah henti saling menyemagatin.

- ✚ Teman Kampus Mengajar angkatan 8 yakni Ferdy dan Ida terima kasih yang telah menjadi pendengar yang baik dan memberi semangat kepada penulis.
- ✚ Kepada Ida, Alliyah terima kasih sudah menemani penulis penelitian di SMK Pembina 1 Palembang.
- ✚ Kepada Seketaris Divisi Medkom HMPS AP, Yaya terima kasih atas kesediaannya membackup tugas-tugas divisi selama penulis disibukkan dengan penyusunan skripsi, serta atas dukungan dan semangat yang telah diberikan
- ✚ Kepada Rosyana Putri Khirania dan Aisyah Al Zahra Terima Kasih selalu memberikan dukungan dan menjadi tempat bercerita keluh kesah penulis sedari SMA.
- ✚ Kepada seseorang dengan NPM 2125270010 terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan penulis dan telah menjadi bahu saat lelah dan tawa di tengah penat. Yang selalu menyemangati dan menyakinkan bahwa "*everything will be fine*" saat penulis pesimis.
- ✚ Kepada semua pihak yang terlibat, terima kasih telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu.
- ✚ Terakhir, terima kasih kepada diriku sendiri Yesta Gustia Furi yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti. Terima kasih telah bertahan, meyakinkan diri, dan terus melangkah hingga titik ini. Semoga setiap langkah kebaikan dan keberuntungan selalu menyertaimu dan semoga Allah selalu meridhai mu. Aamiin.

Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang

Abstrak

Pengembangan pendidikan di era Society 5.0 menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi tidak lagi hanya menjadi alat bantu melainkan media yang mampu meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa. Salah satu media teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah *Wordwall* game, yaitu aplikasi berbasis web yang menyediakan permainan interaktif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui *Wordwall*, siswa bisa terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis permainan yang mendorong minat dan motivasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Wordwall* game terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang. Kelas tersebut dipilih karena siswa di tingkat ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membangkitkan semangat belajar. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*, di mana data dikumpulkan dari 26 siswa melalui angket. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Korelasi *Product Moment* untuk menguji hubungan antara penggunaan *Wordwall* game dan motivasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dengan nilai korelasi sebesar $R_{hitung} 0,629 > R_{tabel} 0,388$. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar. Berdasarkan uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya penggunaan *Wordwall* game berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* game dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan teknologi semacam ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, teknologi pendidikan seperti *Wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Wordwall* Game, Motivasi Belajar.

***The Influence of Wordwall Game Learning Media on Students' Learning
Motivation in Facilities and Infrastructure Subjects in Class XI MPLB SMK
Pembina 1 Palembang***

Abstract

The development of education in the Society 5.0 era emphasizes the importance of utilizing technology in the learning process. Technology is no longer merely a supporting tool, but a medium capable of enhancing both the effectiveness and motivation of student learning. One example of educational technology that can be utilized is Wordwall game, a web-based application that offers interactive games and can create a fun and engaging learning atmosphere. Through Wordwall, students can actively participate in game-based learning activities, which in turn fosters their interest and motivation to learn. This study aims to examine the effect of using Wordwall games on the learning motivation of Grade XI MPLB students at SMK Pembina 1 Palembang. This class was selected because students at this level require more engaging learning approaches that can stimulate their enthusiasm for learning. The study employs a quantitative method with a One-Shot Case Study design, where data were collected from 26 students through questionnaires. The collected data were analyzed using the Product Moment Correlation to determine the relationship between the use of Wordwall games and student learning motivation. The analysis results showed a significant influence, with a correlation value of $R_{\text{count}} 0.629$, $> R_{\text{table}} 0.388$. This indicates that game-based learning media such as Wordwall has a positive impact on increasing students' motivation to learn. Based on this test, it can be concluded that the H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that the use of Wordwall games significantly influences students' learning motivation. Based on these findings, it is recommended that teachers utilize interactive learning media such as Wordwall games in the teaching and learning process. The use of such technology can help create a more engaging and motivating learning environment, encouraging students to be more active in class. Therefore, educational technologies like Wordwall have great potential in boosting students' learning motivation, especially in responding to the challenges of learning in today's rapidly evolving digital era.

Keywords: Learning Media, Wordwall Game, Learning Motivation.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita hanturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia nya, sehingga penulis berhasil menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang”. Penulis juga meyakini bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisannya, untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk memperbaiki karya ini dimasa mendatang. Dalam proposal ini penulis juga mendapatkan banyak bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Indrawan Syahri, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Ibu Winda Lestari, S.Pd., M.Pd selaku ketua program studi administrasi pendidikan dan Ibu Nurlena, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris program studi administrasi pendidikan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Ibu Dra. Rytha Petrossky, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Winda Lestari, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan dan dukungannya dengan penuh kesabaran dalam proses penulisan proposal penelitian ini.
6. Seluruh dosen program studi administrasi pendidikan atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

7. Kepala sekolah, para dewan guru, staff sekolah dan peserta didik SMK Pembina 1 Palembang yang telah berpartisipasi dan membantu dalam proses penelitian ini.

Palembang, 25 April 2025

Yesta Gustia Furi
322021012

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
E. Hipotesis Penelitian.....	4
F. Variabel Penelitian.....	4
G. Daftar Istilah.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
a. Pengertian Media Pembelajaran	6
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	8
c. Tujuan Media Pembelajaran	10
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
e. Indikator Media Pembelajaran	18
2. <i>Wordwall</i> Game.....	21

a. Definisi <i>Wordwall</i> Game	21
b. Fitur-Fitur <i>Wordwall</i> Game	23
c. Tahapan Pembuatan <i>Wordwall</i> Game	26
3. Motivasi Belajar	30
a. Pengertian Motivasi Belajar	30
b. Fungsi Motivasi Belajar	31
c. Jenis-Jenis Motivasi Belajar	32
d. Indikator Motivasi Belajar	33
B. Kajian Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Metode dan Jenis Penelitian	37
B. Rancangan Penelitian	38
1. Tempat penelitian	38
2. Waktu penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
1. Populasi	39
2. Sampel	39
D. Instrumen Penelitian	40
E. Uji Coba Instrumen	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Relabilitas	42
F. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Observasi	43
2. Angket/Kuesioner	44
3. Dokumentasi	44
G. Teknik Analisis Data	44
1. Uji Asumsi atau Uji Prasyarat	45
a. Uji Normalitas	45
b. Uji Homogenitas	45
c. Uji Hipotesis	46
H. Tahapan Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	50

A. Deskripsi Data	50
1. Validitas dan Relabilitas Instrumen Penelitian.....	50
a. Uji Validitas	50
b. Uji Reliabilitas	52
2. Angket Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Game (Variabel X)	53
3. Angket Motivasi Belajar (Variabel Y)	55
B. Analisis Data.....	56
1. Uji Prasyarat.....	56
a. Uji Normalitas.....	56
b. Uji Homogenitas	57
2. Pengujian Hipotesis.....	58
BAB V PEMBAHASAN.....	60
A. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Game	60
B. Motivasi Belajar	61
C. Pengaruh Media Pembelajaran <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar	61
BAB VI PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
DAFTAR LAMPIRAN	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Media Pembelajaran	19
Tabel 2.2 Fitur-fitur <i>Wordwall</i> Game	23
Tabel 2.3 Kajian penelitian yang relevan	35
Tabel 3.1 Desain Penelitian	38
Tabel 3.2 Rencana Waktu Penelitian	38
Tabel 3.3 Jumlah Peserta didik.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket (sebelum uji valid).....	40
Tabel 3.5 Pemberian Skor untuk Jawaban Angket	41
Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	46
Tabel 4.1 Uji Validitas Instrumen	50
Tabel 4.2 Instrumen Angket Motivasi (setelah uji valid).....	51
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas.....	52
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Angket	53
Tabel 4.5 Skor Total Angket	54
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Angket	55
Tabel 4.7 Skor Total Angket	56
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 4.10 Hasil Korelasi <i>Product Moment</i>	58
Tabel 4.11 Klasifikasi Koefisien Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampilan <i>Platform Wordwall Game</i>	22
Gambar 2.2 <i>Google Chrome</i>	26
Gambar 2.3 <i>Sign up/log in Wordwall Game</i>	27
Gambar 2.4 <i>create activity</i>	27
Gambar 2.5 Fitur-fitur <i>Wordwall Game</i>	28
Gambar 2.6 Pembuatan <i>Wordwall Game</i>	28
Gambar 2.7 Pembuatan <i>Wordwall Game</i>	28
Gambar 2.8 Tampilan <i>Link</i> yang akan di share	29
Gambar 2.9 Tampilan Awal Soal.....	29
Gambar 2.10 Tampilan Soal.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi	69
Lampiran 2. Surat Permohonan Seminar Proposal.....	70
Lampiran 3. Lembar Persetujuan Perbaikan Seminar Proposal	71
Lampiran 4. SK Pembimbing Skripsi.....	72
Lampiran 5. Surat Izin Fakultas melakukan Penelitian untuk Sekolah	73
Lampiran 6. Surat Izin Fakultas melakukan Penelitian untuk Dinas Pendidikan	74
Lampiran 7. Surat Izin melakukan Penelitian dari Dinas Pendidikan untuk Sekolah.....	75
Lampiran 8. Surat Balasan dari Sekolah	76
Lampiran 9. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi	77
Lampiran 10. Permohonan Ujian Skripsi	79
Lampiran 11. Lembar Persetujuan Perbaikan Skripsi	80
Lampiran 12. Angket Sebelum Uji Validitas	81
Lampiran 13. Angket Sesudah Uji Validitas	85
Lampiran 14. Hasil Angket Penelitian	89
Lampiran 15. Skor Penilaian Peserta didik di <i>Wordwall</i> Game	91
Lampiran 16. Absensi XI MPLB 1 SMK Pembina 1 Palembang.....	92
Lampiran 17. R_{hitung}	93
Dokumentasi Penelitian.....	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada Era Society 5.0 pengembangan pendidikan masih memiliki peran yang penting dan akan semakin dibutuhkan untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menciptakan pengetahuan dalam belajar dalam mendukung perkembangan kualitas potensi setiap individu. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Desi et al., 2022). Oleh karena itu, pengajaran dalam suatu kelas memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Pengajaran adalah proses penyampaian pengetahuan dari guru kepada peserta didik yang bertujuan mengembangkan potensi. Dalam pendidikan, pengajaran mencakup interaksi antara guru dan peserta didik. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran, dalam hal ini pengajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan. Untuk itu guru harus bisa memahami kebutuhan, gaya pembelajaran, metode serta media yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

Media pada dasarnya adalah komponen dari sistem pembelajaran. Sebagai sebuah komponen, media harus menjadi bagian integral dan konsisten dengan keseluruhan proses pembelajaran. Tips terakhir dalam pemilihan media adalah dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media yang dipilih. Karena Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang membantu peserta didik belajar dengan menyajikan informasi dan bahan pelajaran secara visual, audio, atau keduanya.

Contoh media pembelajaran termasuk buku, brosur, media elektronik, presentasi, video, dan audio, atau media interaktif, seperti *Wordwall Game*. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran,

Dengan menggunakan *Wordwall Game*, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. *Wordwall Game* merupakan aplikasi video game digital berbasis web yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan guru untuk menilai materi. Dinding kata bermanfaat bagi peserta didik sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan. Game ini dapat diakses melalui laptop maupun smartphone. Aplikasi berbasis web *Wordwall Game* memiliki gambar, suara, animasi, dan permainan interaktif yang melibatkan peserta didik. *Wordwall Game* merupakan media permainan berbasis teknologi berbentuk website yang menyajikan berbagai permainan interaktif yang dapat dirancang guru menjadi kegiatan pembelajaran (Sephia et al., 2024). *Wordwall Game* merupakan media aplikasi berbasis web yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan alat efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan aspek penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi juga yang mendorong individu peserta didik agar dapat tertarik pada materi pembelajaran atau belajar.

Pada saat mengikuti kegiatan di SMK Pembina 1 Palembang, Peneliti mengamati bahwa di kelas saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran *Wordwall Game* yang di gunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan penulis mengambil Judul Penelitian mengenai “ Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall Game* terhadap Motivasi Belajar

Peserta didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang”. Di harapkan peserta didik mampu memahami materi lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dibatasi yaitu tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI MPLB di SMK Pembina 1 Palembang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Game terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana di Kelas XI MPLB SMK Pembina 1 Palembang.

2. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru : Hasil Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam proses belajar.

- 2) Bagi Sekolah : Sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam motivasi belajar siswa.
- 3) Bagi Peneliti : Penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam karya ilmiah untuk pengembangan teori atau praktik di bidang pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* Game terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sarana dan prasarana kelas XI MPLB di SMK Pembina 1 Palembang.

H_o : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* Game terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sarana dan prasarama kelas XI MPLB di SMK Pembina 1 Palembang.

F. Variabel Penelitian

1. Variabel terikat (X) dalam penelitian ini adalah Hubungan media pembelajaran *Wordwall* Game.
2. Variabel bebas (Y) dalam penelitian ini adalah Motivasi belajar peserta didik.

G. Daftar Istilah (Definisi Operasional)

1. Media Pembelajaran : Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang membantu peserta didik belajar dengan menyajikan informasi dan bahan pelajaran.
2. *Wordwall* Game : *Wordwall* Game adalah aplikasi video game digital berbasis web yang menyediakan berbagai fitur permainan kuis yang dapat digunakan guru untuk menilai materi.

3. Motivasi Belajar : Motivasi belajar merupakan aspek penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Society 5.0 : Konsep yang berpusat pada manusia dan teknologi yang semakin canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darma, B. (2021). *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R²)*. Guepedia.
- Desi, P., Bai, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7912. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F.,

- Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(1), 76–83.
- Marto, H., & Yulianti. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Informatika Di Smk Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(20), 18–24.
- Masitoh, S. (2023). *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer melalui Motivasi Belajar* (p. 39). CV. Mega Press Nusantara.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>

- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajaar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Puji, R., Wahyu, H., Nurhaliza, P. C., & Nurmelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), 2–7. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Purawinangun, I. A., Boeriswati, E., & Murtadho, F. (2023). *Penggunaan Permainan Worldwall Dalam Proses Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sman 5 Tangerang* (Vol. 12, Issue 3). <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4). <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>
- Rusydi, A. S., Afgani, W., Fatimah, Septaria, D., Zahira, G., & Salsabila. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.

- Sephia, Ellyna, H., & Fuad, S. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Kuis Worldwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMP Banjarmasin pada Pembelajaran IPA Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(01), 428–437.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sofiyana, M. S., Sukhoiri, Aswan, N., Munthe, B., W, L. A., Jannah, R., Juhara, S., SK, T., Laga, E. A., Sinaga, J. A. B., Suparman, Achmad Rante Suaidah, I., Fitrisari, N., & Herman. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*.
- Sola, E., Ismatun Amriyah Bahtiar, Musdalifa, & Azwan Sudarman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mpi Kelas B Semester Iv Uin Alauddin Makassar. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(01), 48–61.
<https://doi.org/10.24252/edu.v2i01.30610>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2902–2905.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>