

ABSTRAK**PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATERI KOLOID KELAS XI SMA STELLA DUCE 2
YOGYAKARTA**

Maria Imaculata Rupa
Universitas Sanata Dharma
2021

Masih terdapat peserta didik yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik rendah adalah penggunaan media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membantu pendidik untuk lebih kreatif membuat media pembelajaran salah satunya dengan penggunaan permainan Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi koloid kelas XI MIPA SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara, soal *pretest- posttest*, lembar validasi, lembar observasi, angket motivasi belajar, dan angket respon peserta didik terhadap penggunaan permainan Wordwall. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 2 yang berjumlah 30 orang. Analisis data penelitian menggunakan Rasch, SPSS, dan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh penggunaan permainan Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik yang dilihat dari angket respon peserta didik terhadap permainan Wordwall dengan persentase tertinggi 100% dan terendah 85%. Hasil angket motivasi belajar peserta didik menunjukkan persentase rata-rata terendah 84% dan tertinggi yaitu 90%. Hasil observasi menunjukkan persentase tertinggi yaitu 100% dan terendah 97% untuk setiap aspeknya termasuk ke dalam kategori sangat baik; (2) terdapat pengaruh penggunaan permainan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari uji *paired sample t-test* diperoleh nilai Sig $0,000 < 0,05$. Ini berarti ada pengaruh penggunaan permainan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Permainan Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT***THE EFFECT OF WORDWALL GAMES USE ON THE
MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF LEARNERS
IN THE COLLOIDAL MATERIALS OF CLASS XI HIGH
SCHOOL STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA***

*Maria Imaculata Rupa
Sanata Dharma University
2021*

There are still learners who have low motivation and learning outcomes in learning. One of the factors that affect the motivation and learning outcomes of low learners is the use of learning media. The development of science and technology helps educators to more creatively create learning media one of them with the use of Wordwall games. This research aims to find out the influence of wordwall use on the motivation and learning outcomes of learners in the colloidal material of class XI MIPA High School Stella Duce 2 Yogyakarta. This research is a kind of pseudo-experimental research. The instruments used in this study are interview sheets, pretest-posttest questions, validation sheets, observation sheets, learning motivation questionnaires, and learners' response questionnaires to the use of Wordwall games. This study sample was a class XI MIPA 2 student of 30 people. Analysis of research data using Rasch, SPSS, and descriptive. The results showed that: (1) there is an effect on the use of Wordwall games on the learning motivation of learners as seen from the questionnaire of the student's response to Wordwall games with the highest percentage of 100% and the lowest 85%. The results of the learner's motivation questionnaire showed the lowest average percentage of 84% and the highest at 90%. The observations showed the highest percentage of 100% and the lowest 97% for each aspect belonged to the category of very good; (2) there is an effect on the use of Wordwall games on the learning outcomes of learners judging from the paired sample t-test test obtained a sig value of $0.000 < 0.05$. This means there is an influence on the use of Wordwall games on learners' learning outcomes.

Keywords: Wordwall Games, Learning Motivation, Learning Outcomes.