

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE
DRAW* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

oleh

Kisshella

NIM: 06031282126020

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE
DRAW* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

oleh

Kisshella

NIM: 06031282126020

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007

Pembimbing



Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 199106262019032023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE
DRAW* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

oleh

Kisshella

NIM: 06031282126020

Program Studi Pendidikan Ekonomi



Telah diujikan pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 19 Juni 2025

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Pendidikan Ekonomi

Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.

NIP 198405262009122007

Pembimbing

Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.

NIP 199106262019032023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE
DRAW* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 INDRALAYA
UTARA**

SKRIPSI

oleh

Kisshella

NIM: 06031282126020

Program Studi Pendidikan Ekonomi



Mengesahkan :

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Pendidikan Ekonomi

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dwi Hasmiyanti'.

Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.

NIP 198405262009122007

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yuliana FH'.

Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.

NIP 199106262019032023

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Kisshella

NIM : 060312812126020

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 30 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Kisshella

NIM 06031282126020

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik dan lancar hingga selesai. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah memperoleh bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Suparyadi dan Ibu Herawati yang selalu menjadi sumber doa, semangat, dan kasih sayang yang tak terbatas. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, dan cinta yang tidak pernah putus.
2. Saudari penulis, Jingga Sisilia yang selalu memberikan dukungan, tawa, dan semangat dalam setiap langkah hidup penulis.
3. Dosen pembimbing, Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd. yang dengan penuh kesabaran membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan motivasi selama masa studi penulis. Terima kasih atas dedikasi dan keikhlasan dalam mendidik dan membimbing kami sebagai mahasiswa.
5. Teman seperjuangan penulis Diah Permata Sari, Khairunnisa, dan Rikal Hikaral yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, berbagi suka dan duka, serta saling menguatkan selama masa kuliah.
6. Diriku sendiri, terima kasih telah berjuang sejauh ini. Untuk tidak menyerah meski banyak rintangan, untuk tetap berdiri saat semuanya terasa berat, dan untuk terus melangkah walau penuh keraguan. Skripsi ini adalah bukti bahwa kamu kuat dan layak untuk bangga.

MOTTO:

"Tidak ada yang akan menuai kecuali apa yang mereka tabur."

(QS Al-An'am: 164)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ibu Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd, M.Pd., yang telah memberikan pengarahan dan penilaian atas proses validasi instrumen penelitian ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Serta dapat menjadi sumber referensi serta informasi yang berguna bagi penelitian di masa depan.

Indralaya, 30 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



Kisshella
NIM 06031282126020

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Model Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	7
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i>	12
2.2.2 Langkah Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i>	13
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i>	19
2.3.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	22
2.3.2 Fitur-Fitur <i>Wordwall</i>	23
2.3.3 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Wordwall</i>	25
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	26
2.4 Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	28
2.5 Motivasi Belajar	30
2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	30
2.5.2 Indikator Motivasi Belajar	31
2.5.3 Peran Motivasi dalam Pembelajaran.....	33
2.5.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar	34

2.6 Hasil Penelitian yang Relevan.....	37
2.7 Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Metode Penelitian.....	41
3.2 Variabel Penelitian	41
3.3 Definisi Operasional Variabel	41
3.3.1 Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	41
3.3.2 Motivasi Belajar.....	42
3.4 Sampel dan Populasi	43
3.4.1 Populasi.....	43
3.4.2 Sampel	43
3.5 Desain Penelitian	44
3.6 Prosedur Penelitian.....	44
3.6.1 Tahap Persiapan.....	44
3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	45
3.6.3 Tahap Penyelesaian.....	46
3.7 Teknik Pengumpulan Data	46
3.7.1 Angket.....	46
3.7.2 Observasi	47
3.8 Uji Instrumen Penelitian.....	48
3.8.1 Uji Validitas Ahli.....	48
3.8.2 Uji Validitas Eksternal.....	48
3.8.3 Uji Reliabilitas Angket	49
3.9 Teknik Analisis Data	50
3.9.1 Analisis Data Angket	50
3.9.2 Analisis Data Observasi.....	50
3.9 Uji Prasyarat	51
3.9.1 Uji Normalitas Data	51
3.10 Uji Hipotesis.....	52
3.10.1 Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i>	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Deskripsi Data	54

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	54
4.2 Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar.....	56
4.2.1 Deskripsi Hasil Angket <i>Pretest</i>	57
4.2.2 Deskripsi Hasil Angket <i>Posttest</i>	60
4.3 Analisis Data Hasil Observasi	62
4.4 Uji Prasyarat Data	65
4.4.1 Uji Normalitas Data	65
4.5 Uji Hipotesis.....	71
4.5.1 Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	71
4.6 Pembahasan	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	86
Lampiran 2 Surat Tugas Pembimbing	87
Lampiran 3 Lembar Kelayakan Validasi	89
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba	91
Lampiran 5 Uji Validitas Eksternal (Non Sampel)	92
Lampiran 6 Interpretasi Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	93
Lampiran 7 Uji Reliabilitas	96
Lampiran 8 Lembar Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba	98
Lampiran 9 Modul Ajar	101
Lampiran 10 Lembar Angket Motivasi Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	116
Lampiran 11 Hasil Motivasi Belajar	119
Lampiran 12 Lembar Observasi	120
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian	122
Lampiran 14 Surat Selesai Penelitian	123
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	124
Lampiran 16 Perhitungan <i>Paired Sample T-Test</i>	127
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Validasi	128
Lampiran 18 Fitur <i>Wordwall</i> yang digunakan dalam Penelitian	129
Lampiran 19 Hasil Turnitin	130
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi	131
Lampiran 21 Hasil Wawancara Bersama Guru Ekonomi (Pra Penelitian)	132
Lampiran 22 Lembar Validasi Kelayakan Validasi Modul	133
Lampiran 23 Lembar Validasi Kelayakan Validasi Media	134
Lampiran 24 Lembar Validasi Kelayakan Validasi Angket	135
Lampiran 25 Lembar Validasi Kelayakan Validasi Lembar Observasi	136
Lampiran 26 Daftar Nama Kelompok Belajar	137

Lampiran 27 Item Soal Pada <i>Wordwall</i>	138
Lampiran 28 Hasil Wawancara Peserta Didik	146
Lampiran 29 Dokumentasi Hasil Wawancara Peserta Didik	149
Lampiran 30 Bukti Perbaikan Skripsi	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi	43
Tabel 2 Desain Penelitian	44
Tabel 3 Pernyataan dan Skor Nilai dalam Skala Likert	46
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	47
Tabel 5 Kriteria Reliabilitas	49
Tabel 6 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Angket.....	49
Tabel 7 Kriteria Penilaian Angket.....	50
Tabel 8 Kriteria Penilaian Hasil Observasi	51
Tabel 9 Kategori Motivasi Belajar (<i>Pretest</i>)	57
Tabel 10 Kategori Motivasi Belajar (<i>Posttest</i>)	60
Tabel 11 Persentase Kriteria Hasil Observasi	64
Tabel 12 Penolong Data <i>Pretest</i>	66
Tabel 13 Daftar Frekuensi Data Pretest Kelas Eksperimen	67
Tabel 14 Penolong Data <i>Posttest</i>	69
Tabel 15 Daftar Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kotak Dialog <i>Login</i> Aplikasi <i>Wordwall</i>	25
Gambar 2 <i>Dashboard</i> Aplikasi <i>Wordwall</i>	26
Gambar 3 Rata-Rata Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar	56
Gambar 4 Kontribusi Indikator Angket <i>Pretest</i>	58
Gambar 5 Kontribusi Indikator Angket <i>Posttest</i>	61

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa akibat kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang diterapkan di kelas. Sampel diambil dengan metode *cluster random sampling* sehingga diperoleh kelas X.3 sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan lembar observasi untuk menilai pelaksanaan perlakuan. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat normalitas data dan hasilnya data berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) menunjukkan bahwa $t_{hitung} (5,198) > t_{tabel} (1,699)$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* sangat disarankan untuk diterapkan oleh pendidik, mengingat peningkatan motivasi belajar siswa berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Kata kunci: model pembelajaran, motivasi belajar, *quick on the draw*, *wordwall*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of implementing the Quick on the Draw learning model assisted by Wordwall on the learning motivation of tenth-grade students at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. The background of this research is based on the low student motivation, which is caused by the lack of variation in learning models and media used in the classroom. The sample was selected using cluster random sampling, resulting in class X.3 as the sample. This research employed a quasi-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. Data were collected through a learning motivation questionnaire and observation sheets to assess the implementation of the treatment. Before hypothesis testing, a normality test was conducted and the data were found to be normally distributed. Hypothesis testing using the paired sample t-test showed that $t_{count} (5.198) > t_{table} (1.699)$, indicating that H_a was accepted and H_0 was rejected. This means that the Quick on the Draw learning model assisted by Wordwall has a significant effect on students' learning motivation of class X students of SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Therefore, the use of the quick on the draw learning model assisted by wordwall is highly recommended for educators, as increased student motivation contributes to the success of the learning process.

Keywords: *Learning Model, Learning Motivation, Quick on the Draw, Wordwall*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Dalam proses ini, peserta didik berperan aktif dalam mengolah informasi dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menantang dan relevan. Melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang menantang dan relevan, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi, bertanya, dan berkolaborasi (Pare & Sihotang, 2023).

Di era globalisasi dan teknologi saat ini, pembelajaran abad 21 menjadi semakin penting untuk diterapkan. Pembelajaran abad 21 tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan teknologi (Mantau & Talango, 2023). Keterampilan-keterampilan ini diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan dinamis.

Salah satu upaya untuk mendukung pengembangan keterampilan tersebut dalam pembelajaran, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat, yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif dan kolaboratif dalam proses belajar. Selain itu, guru harus mendesain pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran mudah terserap oleh siswa. Guru membutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengorganisir siswa aktif dalam kegiatan yang positif sehingga mampu meningkatkan pemahaman penguasaan materi serta motivasi belajarnya. Menurut Mirdad (2020), model pembelajaran adalah panduan yang membantu pendidik merencanakan seluruh aspek pembelajaran di kelas, mulai dari persiapan perangkat pembelajaran, media, alat bantu,

hingga evaluasi, yang semuanya bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Model pembelajaran yang tepat akan sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dalam konteks ini adalah model pembelajaran *quick on the draw*, yakni model pembelajaran yang menekankan kerja sama dan aktivitas siswa dalam mencari, menjawab, serta melaporkan informasi pada kartu soal pertanyaan dalam suasana permainan, sehingga dapat melatih kecepatan berpikir serta meningkatkan keterampilan kolaboratif dan komunikasi (Wiratama, 2020). Dengan adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat, media kartu soal ini, dapat diadaptasi dengan menggunakan media digital, yang lebih banyak memberikan kemudahan dan interaktivitas agar aktivitas pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung implementasi model pembelajaran *quick on the draw* adalah media *wordwall*. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan, dan tantangan yang dapat diakses secara digital. Menurut Purnamasari dkk. (2022) *wordwall* adalah salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena *wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik yang dapat menciptakan suasana menantang dan menyenangkan yang secara tidak langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif yang mana sekarang merupakan pembelajaran di era Industri 4.0. Artinya pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Sadikin & Hakim (2019), kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi secara luas. Sehingga guru

harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang melibatkan seorang siswa atau media interaktif dalam pembelajaran akan menumbuhkan rasa ketertarikan bagi siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi (Nurfadhillah dkk., 2021). Artinya media pembelajaran yang melibatkan siswa di dalamnya dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa sehingga siswa tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk aktif belajar, berpartisipasi dalam diskusi, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Di sisi lain, kurangnya motivasi dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar dan minat siswa terhadap pelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan pemanfaatan media *wordwall* yang dapat mendukung antusiasme siswa dalam pembelajaran sehingga hal ini dapat memotivasi siswa dalam belajar (Permana & Kasrیمان, 2022).

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini penting, namun di lapangan masih banyak siswa yang belum memiliki motivasi untuk belajar. Sebagaimana hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung bersama guru mata pelajaran ekonomi yaitu Ibu Sri Mimarti, S.Pd. di SMA dan Bapak Yuliu Adpasana, S.E, Gr. Negeri 2 Indralaya Utara pada tanggal 9 September 2024, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas masih belum banyak menerapkan pendekatan atau metode yang bersifat inovatif. Kegiatan pembelajaran cenderung berjalan dengan pola yang seragam dan mengandalkan sumber belajar yang terbatas, sementara pemanfaatan variasi model dan media pembelajaran belum dioptimalkan secara maksimal. Kondisi ini berdampak pada suasana pembelajaran yang kurang variatif, sehingga

partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa pun belum berkembang secara optimal. Selain itu, model pembelajaran *quick on the draw* dan pemanfaatan media *wordwall* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk menghadirkan solusi alternatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*.

Sebagaimana hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa terdapat dampak positif penerapan model pembelajaran *quick on the draw* terhadap motivasi belajar IPS siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Marsudi (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Quick on The Draw* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Depok”. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fahrizal (2023) yang berjudul “Pengaruh Model *Quick on The Draw* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi” menemukan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Adapun perbedaan penelitian yang hendak peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam penelitian ini, sedangkan di penelitian yang sudah ada, belum menggunakan pembelajaran berbasis teknologi seperti *wordwall*. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena dalam penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* mengedepankan penggunaan teknologi, yang mana teknologi dalam pendidikan semakin menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Dengan banyaknya siswa yang mengalami rasa bosan dalam belajar dan kurangnya motivasi dalam pembelajaran konvensional dan tradisional, penelitian ini berpotensi untuk mengidentifikasi model inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Melalui pendekatan yang interaktif dan kompetitif, model ini tidak hanya diharapkan mampu

meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat memperkuat kolaborasi antar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara”**. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dan pemanfaatan *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang akan digali peneliti adalah, “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, terutama terkait dengan motivasi belajar dan penerapan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan rekomendasi alternatif model pembelajaran yang

dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Memberi rekomendasi model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan manfaat secara praktis bagi siswa, yakni untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan *wordwall*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. D., & Irawati, S. (2019). Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Interpolasi. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 19–30. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.421>
- Amalia, L., Aprilia Astuti, D., Hayati Istiqomah, N., Hapsari, B., & Syachnez Daniar, A. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif* (B. Wijayama, Ed.). Cahya Gani Recovery.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraeni, S. A., Afifah, N. L., & Cantika, M. Y. (2024). Pentingnya Peran Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4083–4090. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12742>
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Dewi, S. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw (QOD) dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Efficacy Siswa.*
- Dwi Fandini, R. (2020). *Pengaruh Metode Quick on The Draw Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas VIII I SMPN 02 Rejang Lebong.*
- Ekawati, F. E., Susanta, A. S., & Hambali, D. H. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 69 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 20–30. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i2.12299>
- Erni. (2018). *Peneraparan Model Quick on The Draw* (W. Widhiati, Ed.). CV. Cipta Media Edukasi.

- Fahrizal, Z. (2023a). Pengaruh Model Quick on The Draw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 21(2), 173–184. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i2.6057>
- Fahrizal, Z. (2023b). Pengaruh Model Quick on the Draw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 21(2), 173–184. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i2.6057>
- Fikriansyah, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–32. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S. L., Natsir, I., Simanjuntak, A. M. D. N., Hutagaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian* (R. Watrianthos, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Gumilar, A. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Alat-Alat Optik*.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hataul, L. S., Mataheru, W., & Moma, L. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw dan Konvensional pada Materi Persamaan Eksponen. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 1(2), 56–63. <https://doi.org/10.30598/jpmunpatti.v1.i2.p56-63>
- Hermawan. (2021). *Macam-Macam Model Pembelajaran*. Wawasan Ilmu.
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017a). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick on The Draw.

- Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(1), 65.
<https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017b). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(1), 65.
<https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Deepublish.
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *Irfani*, 19(1), 86–107.
<https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Manurung, E. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Memahami Teks Biografi Siswa*. 1(1), 114–126.
<https://doi.org/10.59581/garuda.v1i1.600>
- Marsudi, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Metode Quick on The Draw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Depok*.
- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTPP)*.
- Nurfadhillah, S., Damayanti Tantular, L., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., Haq, A. S., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Nurhaswinda, N. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 36–50. <https://doi.org/10.18860/mad.v15i1.11670>
- Nurma, & Ichsan. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Universitas Hamzanwadi*, 6(01), 169–175. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4755>
- Nurul Marlita, I., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Okta Rina, R. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Quick on The Draw Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung*.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(3).
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pratiwi, H. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Hidrokarbon*.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. www.wordwall.net
- Purwanto, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Gava Media.
- Rismawati, M., Khairiati, E., Pendidikan Matematika, P., Persada Khatulistiwa, S., Harapan Tempunak, B., & Sintang, K. (2020). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika* (Vol. 2, Nomor 2).

- Rizky Anisa, Z., Fatayati, R., & Negeri Surabaya, U. (t.t.). *Penerapan Media Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Alam Indonesia Kelas VIII-G SMPN 18 Surabaya*.
- Rumbewas, S. S., Beatus M. Laka, & Naftali, M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>
- Safitri, N. A., Maulana, A., & Damayanti, E. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on The Draw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 3 Pallangga. *Jurnal Biotek*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.24252/jb.v6i1.5070>
- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Samsudin, M. A. (2018). Peranan Motivasi dalam Kerajinan Belajar Siswa. *Eduperia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>

- Wafiqni, N., Putri, F. M., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ir, J. J., Juanda, H., 95, N., Selatan, K. T., & Dasar, J. P. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Dalam *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Nomor 1). <http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar>
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 187–197. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>