

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV BERBANTUAN MEDIA WORDWALL DI SEKOLAH DASAR

Mia Marsela Pratiwi¹, Miranda Putri Syntia^{2,3}, Nadirra Pratiwi³,
Nur Azizah Purnama Sari⁴, Nyimas Edwilliyah Ryatanti⁵, Ida Sriyanti⁶, Ashfi Rayhanu⁷
Jurusan Pendidikan Profesi Guru, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sriwijaya^{1,2,3,4,5,6,7}
Email: mirandasintia12@gmail.com

Corresponding author:

Nadirra Pratiwi
Universitas Sriwijaya
Email : Nadirrapratiwi962@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV berbantuan media wordwall di SDN 135 Palembang. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada semester pertama di Sekolah Dasar Negeri SDN 135 Palembang. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan observasi awal. Pada saat observasi pertama dilakukan ketuntasan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 25%, setelah dilakukannya siklus kedua menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall ketuntasan pembelajaran siswa yaitu 85%. Ini membuktikan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keberhasilan ini disebabkan oleh efektivitas media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media ini terbukti menarik minat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SD Negeri 135 Palembang dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Wordwall, Motivasi Belajar, Keaktifan

Abstract: The purpose of this study is to improve the learning motivation of fourth grade students assisted by wordwall media at SDN 135 Palembang. This research method uses the Classroom Action Research method which is carried out in the first semester at SDN 135 Palembang Elementary School. The subjects of this study were all students of class IV C. The results of cycle II showed an increase in student activity and learning outcomes compared to initial observations. During the first observation, the completion rate for the subject of Pancasila Education was 25%. After conducting the second cycle using Wordwall-based learning media, the students' completion rate increased to 85%. This proves that the actions taken have succeeded in increasing student activity, especially in the Pancasila Education subject. This success is due to the effectiveness of Wordwall-based learning media in improving students' understanding of Pancasila Education material. This media has been proven to attract students' interest and enthusiasm in the learning process. This study shows that Wordwall-based learning media is more effective in improving the learning activity of fourth grade students at SDN 135 Palembang compared to conventional learning methods.

Keywords: Wordwall, Learning Motivation, Activity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan multidimensi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara optimal. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang mendorong individu untuk aktif terlibat dalam proses belajar, menunjukkan minat yang tinggi, dan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi sangat sedikit kesalahan dalam belajarnya (Maulani, 2022). Sedangkan menurut Alderfer & Nashar dalam (Susanto, 2019) bahwa Motivasi belajar adalah kecenderungan

peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif.

Menurut (Sari & dkk, 2024) motivasi sangat penting karena dapat mempengaruhi seberapa efektif individu dapat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka mereka akan lebih fokus, tekun dan gigih dalam menghadapi tantangan pembelajaran dan motivasi juga dapat membantu individu bertahan dalam melewati hambatan-hambatan yang akan muncul selama proses pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang fundamental dalam membentuk karakter dan nilai-nilai luhur bangsa. Pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa sejak dini, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan cinta tanah air. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 4, sering kali dihadapkan pada tantangan dalam memotivasi siswa.

Hasil pengamatan sementara oleh peneliti ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa kelas 4 pada pelajaran Pendidikan Pancasila dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan siswa aktif dalam proses belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi pelajaran, sehingga pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila menjadi terhambat.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi (Prastiwi & Halidjah, 2024). Oleh sebab itu penggunaan teknologi dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini, upaya inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu menggunakan platform digital interaktif seperti *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan edukatif, kuis, dan aktivitas interaktif yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui *gadget* dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021). Menggunakan *wordwall* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media *wordwall* memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik bermain sambil belajar sehingga permainan tidak dianggap negatif saja. Ketersediaan game yang beragam pada media *wordwall* membuat peserta didik tidak jenuh memberikan gairah baru ingin mencobanya. Guru bisa menggunakannya dengan mudah dalam menuntun peserta didik pada proses pembelajaran lebih baik lagi (Permana & Kasriman, 2022).

Ada beberapa karakteristik *wordwall* media yang harus dipikirkan dan sesuai *wordwall* menurut sugiyono, 2019 dalam (Almagofi & dkk, 2023) yaitu : a) ada berbagai kesulitan yang berhubungan dengan level berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya. b) menarik dan menyenangkan, c) menambah pengalaman, karena siswa dapat mencoba

memainkan permainan yang sebenarnya, mereka mungkin gagal tetapi mereka dapat mengulangi dan mencoba untuk menyegarkan sistem dalam bermain, 4) dan terakhir *wordwall* dapat dimainkan secara sendiri dan berkelompok.

Setiap permainan digital pasti memiliki manfaat dan kerugiannya tersendiri, adapun manfaat dari *wordwall* games yaitu : a) Mampu meningkatkan informasi dan pengetahuan siswa melalui metode pembelajaran sambil bermain. b) Dapat mengembangkan daya pikir, kemampuan, bahasa, watak dan sikap baik untuk siswa. c) Bekerja pada sifat belajar. d) Membangun iklim bermain sambil belajar, menyenangkan, menggelitik dan memberikan rasa pelipur lara. e) Serta memberikan kesan yang lebih menyenangkan dalam melakukan penemuan yang signifikan dan mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar (Almagofi & dkk, 2023). Sedangkan kekurangan dari *wordwall* yaitu : a) tidak semua materi bisa dibuat di *wordwall*, karena jika semua materi dibuat di *wordwall* suasana belajar akan melelahkan. b) tidak sulit membuat materi pada *wordwall*, karena itu diperlukan skill untuk membuat semenarik mungkin (Almagofi & dkk, 2023).

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada semester pertama di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 135 Palembang. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C SDN 135 Palembang pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dijalankan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat komponen yang mengikuti model Kurt Lewin. Keempat komponen tersebut adalah: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Observasi (*observation*), Refleksi (*reflection*) (Parnawi, 2020:99).

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi angket atau kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data penelitian, instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan skala Likert, lembar observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase hasil angket motivasi belajar menggunakan rumus yang tercantum dalam buku Sugiyono (2015:137).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memahami proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa, yang diukur melalui angket motivasi belajar. Motivasi belajar dalam pembelajaran daring dianggap meningkat jika data yang diperoleh menunjukkan skor antara 76% - 100%, yang dikategorikan sebagai baik.

Tempat penelitian yang kami lakukan adaah di SD N 135 Palembang pada waktu tahun ajaran ganjil 2024/2025 serta Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sedangkan yang menjadi objek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu Motivasi belajar siswa kelas IV C SDN 135 Palembang.

Untuk mengukur data keaktifan belajar siswa, penelitian ini menggunakan dua metode antara lain : Metode observasi digunakan untuk mengamati langsung perilaku siswa selama proses

pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan secara langsung untuk melihat bagaimana siswa berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan belajar. Metode angket digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang keaktifan mereka sendiri dalam pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran untuk mengetahui bagaimana mereka menilai tingkat keaktifan mereka.

Indikator keberhasilan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran. Aktivitas belajar dianggap baik jika berada pada kategori aktif atau tuntas. Artinya, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan mencapai target pembelajaran yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut menyajikan data tentang hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal

No	Nama Siswa	L/P	Skor	Keterangan
1.	AA	L	60	Tidak Tuntas
2.	AIB	L	40	Tidak Tuntas
3.	AI	P	60	Tidak Tuntas
4.	AL	P	60	Tidak Tuntas
5.	BDK	P	80	Tuntas
6.	DVP	L	60	Tidak Tuntas
7.	EKCP	P	40	Tidak Tuntas
8.	GR	P	40	Tidak Tuntas
9.	HA	L	40	Tidak Tuntas
10.	JN	P	60	Tidak Tuntas
11.	KUH	L	100	Tuntas
12.	KF	P	60	Tidak Tuntas
13.	MKR	L	80	Tuntas
14.	MEM	L	80	Tuntas
15.	MZP	L	40	Tidak Tuntas
16.	NF	P	40	Tidak Tuntas
17.	NP	P	60	Tidak Tuntas
18.	RAA	P	100	Tuntas
19.	SH	L	60	Tidak Tuntas
20.	WJ	L	40	Tidak Tuntas
Rata-rata			60	
Ketuntasan			25%	

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan terlihat adanya perbedaan pada observasi awal, siklus I dan siklus II yang dilaksanakan. Pada observasi awal ada 15 siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran.

Pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan modul ajar yang dibuat, akan tetapi terdapat beberapa siswa yang asik sendiri, mengantuk dan tidak memperhatikan guru serta tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Hasil Ketuntasaan setelah siklus I dan II dilaksanakan

No	Nama Siswa	L/P	Skor	Keterangan
1.	AA	L	100	Tuntas
2.	AIB	L	100	Tuntas
3.	AI	P	100	Tuntas
4.	AL	P	80	Tuntas
5.	BDK	P	100	Tuntas

6.	DVP	L	60	Tidak Tuntas
7.	EKCP	P	80	Tuntas
8.	GR	P	60	Tidak Tuntas
9.	HA	L	100	Tuntas
10.	JN	P	80	Tuntas
11.	KUH	L	100	Tuntas
12.	KF	P	60	Tidak Tuntas
13.	MKR	L	100	Tuntas
14.	MEM	L	80	Tuntas
15.	MZP	L	80	Tuntas
16.	NF	P	100	Tuntas
17.	NP	P	60	Tidak Tuntas
18.	RAA	P	100	Tuntas
19.	SH	L	80	Tuntas
20.	WJ	L	80	Tuntas
Rata-rata			85	
Ketuntasan			80%	

Tabel 3. Angket keaktifan siswa

NO	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1.	Apakah kuis <i>wordwall</i> mudah di lakukan oleh siswa?	8	10	2	-
2.	Apakah anda menyukai pembelajaran melalui kuis <i>wordwall</i> ?	12	8	-	-
3.	Apakah anda merasa lebih mudah memahami materi dengan memainkan kuis <i>wordwall</i> ?	10	7	3	-
4.	Apakah pelajaran dengan memakai kuis <i>wordwall</i> menyenangkan?	18	2	-	-
5.	Apakah anda mau jika setiap pembelajaran menggunakan kuis <i>wordwall</i> ?	10	6	3	1
Total/jumlah		58	33	8	1
Total keseluruhan		100			
Total sangat setuju + setuju		91			
Total tidak setuju + sangat tidak setuju		9			
% sangat setuju + setuju		91%			
% tidak setuju + sangat tidak setuju		9%			

Berdasarkan pada Tabel 2, terlihat bahwa keaktifan siswa meningkat signifikan mencapai 80% setelah penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran di siklus I dan II berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Peningkatan keaktifan ini menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan terjadi perubahan positif pada perilaku siswa, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan refleksi dari siklus I. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan di siklus I sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasilnya, siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan observasi awal. Ini membuktikan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan

Pancasila. Keberhasilan ini disebabkan oleh efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Media ini terbukti menarik minat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

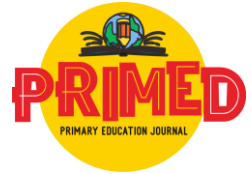
SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV di SD Negeri 135 Palembang dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu hasil dari penelitian yang peneliti lakukan, siklus I, dan II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 80%, sementara minat siswa terhadap pembelajaran meningkat signifikan menjadi 91% setelah menggunakan *Wordwall*.

Hal ini disebabkan oleh tingkat pemahaman dan antusiasme siswa yang meningkat saat menggunakan *Wordwall*. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan cara bermain game, yang membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 135 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Rachman, D. A Istiqomah, R., Putri., F. R., & Johari, Z. A. F (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 Sd. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 247-256
- Abdullah, K., & dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Almagofi, F., & dkk. (2023). *Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS SD*. Bangka Belitung: Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi *wordwall* di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Lestari, R. D. (2021). paya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 1-6.
- Maulani, S. (2022). Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 22.
- 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.
- Nuria, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Di Sdn Percobaan Padang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264-2273.



- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 783-7839.
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Volume 10, Nomor 1, Tahun 2024*, halaman 278-288.
- Sari, N., & dkk. (2024). *Psikologi Pendidikan*. Padang: Gita Lentera.
- Susanto. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pranada Media Group.