

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN APLIKASI INTERAKTIF WORDWALL DI KELAS 4B SDS KATOLIK BUDI MURNI 2 MEDAN. PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Intan Y. Bintang¹, Regina Sipayung²

¹Universitas Katolik Santo Thomas Medan, ²Universitas Katolik Santo Thomas

Email: intanybintang@gmail.com¹, sipayungregina1@gmail.com²

Abstrak: Belajar Siswa dengan Aplikasi Interaktif *Wordwall* di Kelas 4B SDS Katolik Budi Murni 2 Medan. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, 2025. Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa di kelas 4B khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilakukan di SDS Katolik Budi Murni 2 di Jalan Kapiten Purba Simalingkar kota Medan, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang ada di kelas 4B SDS Katolik Budi Murni Medan sejumlah 32 orang. Metode dalam penelitian ini dengan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Pengambilan sampel dengan menggunakan *Purpose Sampling*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Data hasil observasi terhadap peserta didik pra siklus yang telah dilaksanakan diperoleh bahwa rata-rata persentase aktivitas peserta didik adalah 64,06% 2) Pada siklus I digunakan aplikasi interaktif *wordwall* pada asesmen formatif melalui kuis interaktif diperoleh hasil persentase aktivitas peserta didik adalah 71,87% 3) Dari hasil kegiatan siklus II diperoleh hasil persentase aktivitas peserta didik mencapai 85,93%. Dari hasil kegiatan Siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta di kelas 4B SDS Katolik Budi Murni 2 Medan Tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Wordwall*, Pendidikan Pancasila.

Abstract: *Student Learning with Interactive Wordwall Application in Class 4B SDS Katolik Budi Murni 2 Medan. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Santo Thomas Catholic University, 2025. This study aims to discuss the improvement of student learning motivation in class 4B especially in the Pancasila Education subject. This research was conducted at SDS Katolik Budi Murni 2 on Jalan Kapiten Purba Simalingkar, Medan City, North Sumatra. The population in this study were students in class 4B SDS Katolik Budi Murni Medan totaling 32 people. The method in this study is the classroom action research method using data collection techniques, namely observation and documentation. Sampling using Purpose Sampling. Data analysis used in this study is quantitative descriptive. The results of the study showed that: (1) Data from observations of students in the pre-cycle that had been implemented showed that the average percentage of student activity was 64.06% 2) In cycle I, the interactive wordwall application was used in formative assessment through interactive quizzes, the percentage of student activity was*

71.87% 3) *From the results of cycle II activities, the percentage of student activity reached 85.93%. From the results of Cycle I and Cycle II activities that had been carried out using the interactive Wordwall application, it could increase the learning motivation of students in class 4B of SDS Katolik Budi Murni 2 Medan in the 2024/2025 academic year.*

Keywords: *Learning Motivation, Wordwall, Pancasila Education.*

PENDAHULUAN

Identifikasi Masalah

Pendidikan adalah salah satu sarana untuk perkembangan masa dan membentuk kualitas kualitas sumber daya manusia khususnya di tingkatan Sekolah Dasar. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan motivasi manusia. Pendidikan pada abad 21 termasuk dalam kurikulum merdeka sangat menekankan pada penggunaan teknologi. Kurikulum merdeka menekankan teknologi karena penggunaan teknologi berperan untuk meningkatkan proses pembelajaran, memperluas akses informasi dan membuat pembelajaran lebih interaktif serta melibatkan peserta didik. Menurut Litbang Kemendikbud, pembelajaran abad 21 menerapkan kreatifitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan, kemasyarakatan, komunikasi dan peningkatkan karakter. Pada tingkatan sekolah dasar penggunaan teknologi sangat dibutuhkan khususnya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membantu pemahaman peserta didik. Terdapat berbagai jenis mata pelajaran yang dipelajari seperti Matematika, IPAS, PKN dan Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yaitu melalui saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4B SDS Katolik Budi Murni 2 Medan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan antara lain dengan ceramah, video pembelajaran dan pemberian pekerjaan sekolah dengan cara konvensional. Hal ini membuat rendahnya motivasi belajar siswa untuk mengerjakan pekerjaan sekolah yang diberikan secara konvensional pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik tidak bersemangat dan sulit dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran bersifat individual sehingga peserta didik kurang bekerjasama di dalam kelas.

Analisis Masalah

Rendahnya motivasi belajar dan kurang terlibatnya peserta didik kelas 4B pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari pengamatan peneliti di kelas 4B, hampir

semua peserta didik ketika diperintahkan mengerjakan pekerjaan sekolah dari buku sekolah mereka mengeluh dan merasa bosan, bahkan beberapa peserta didik menginginkan kuis melalui aplikasi edukatif seperti *wordwall* khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik tidak hanya ingin menulis pekerjaan sekolah tetapi ingin melakukan sesuatu dan terlibat langsung selama kegiatan pembelajaran.

Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah

Alternatif dan prioritas pemecahan masalah yang ada di kelas 4B di SDS Katolik Budi Murni 2 Medan adalah peneliti ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang seharusnya dilakukan pada pembelajaran abad 21 yaitu dengan menggunakan salah satu aplikasi pembelajaran *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai fitur interaktif dalam membuat media pembelajaran dan evaluasi yang menarik seperti kuis, teka-teki, spin, kartu memori dan fitur lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar yang membuat peserta didik aktif dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi yang mudah diakses dan digunakan untuk membuat *games* atau kuis yang berisi materi pembelajaran. Penggunaan *games* dapat membuat pembelajaran yang lebih efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik.

Peran media pembelajaran menjadi sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan untuk menjawab tantangan ini. Salah satu media digital yang saat ini cukup populer dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, teka-teki silang, permainan kata, dan berbagai bentuk latihan yang dapat memicu antusiasme serta keterlibatan aktif siswa. Media ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar karena mampu mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik siswa, serta mudah diakses baik melalui perangkat komputer maupun ponsel. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yaitu Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari merupakan materi yang perlu memberikan pemahaman yang jelas bagi peserta didik sehingga dibutuhkan pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar saat pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari dapat menggunakan media interaktif *wordwall* untuk mendorong peserta didik lebih aktif dalam

kegiatan pembelajaran baik secara individu dan kelompok.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka peneliti dapat merumuskan masalah adalah: Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi interaktif *wordwall* pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4B SDS Katolik Budi Murni Medan ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi interaktif *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4B SDS Katolik Budi Murni 2 Medan.

Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Manfaat penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua kategori sebagai berikut :

a. Manfaat Praktis

1. Bagi diri sendiri : sebagai pedoman dalam menerapkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik.
2. Bagi sekolah : sebagai masukan dalam mengambil keputusan atas perkembangan bidang Pendidikan.
3. Bagi peserta didik : sebagai sasaran penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

b. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi rancangan proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang Pendidikan.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal atau eksternal yang menggerakkan seseorang untuk belajar, mempertahankan aktivitas belajar, serta menentukan arah belajar demi mencapai tujuan tertentu (Uno, 2011). Motivasi belajar sangat berperan dalam menentukan

kualitas hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tekun, tidak mudah menyerah, dan cenderung mencari tahu serta mengeksplorasi materi yang dipelajari.

Menurut Sardiman (2016), motivasi belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya dorongan eksternal.
2. Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang datang dari luar individu, seperti penghargaan, pujian, atau hukuman.

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2011) meliputi:

- 1) Adanya keinginan dan hasrat berhasil,
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar,
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar,
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kemendikbud (2021), Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dianggap membosankan karena pendekatan yang terlalu teoritis dan minimnya inovasi dalam penyajian materi. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ini.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang membantu proses belajar-mengajar dengan melibatkan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran yang disampaikan secara digital. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa, terutama jika media tersebut berbasis permainan edukatif (game-based learning).

Menurut Arsyad (2015), media pembelajaran interaktif mampu:

- Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi,
- Menyediakan umpan balik langsung,
- Menyesuaikan kecepatan belajar siswa,
- Memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Wordwall

Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat aktivitas belajar interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan pencocokan, dan roda keberuntungan. *Wordwall* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat (komputer, tablet, dan ponsel), sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel. Menurut Damayanti & Susanto (2022), *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui keterlibatan langsung. Fitur *Wordwall* memungkinkan guru untuk mengadaptasi berbagai jenis evaluasi ke dalam bentuk game yang kompetitif dan interaktif, yang terbukti meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan *Wordwall* dapat digunakan untuk menyajikan materi berupa nilai-nilai Pancasila dalam bentuk kuis interaktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga menyentuh aspek afektif siswa.

Penelitian Relevan

Berdasarkan berbagai penelitian terbaru, antara lain;

- a. Peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas 2 SD Muahmmadiyah Sawangan (2023) ahwa dalam melakukan pembelajaran terutama ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 2A pada mata pelajaran PPKn. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari presentase aktivitas pendidik serta peserta didik. Dimana rata-rata hasil persentase aktivitas pendidik yaitu sebesar 83%. Begitu pula nilai rata-rata observasi terhadap aktivitas peserta didik, dimana persentasenya yaitu sebesar 87%.
- b. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau” (2022), yang disusun oleh Icha Timart Diany Sinaga, dkk dalam jurnal *environment dan management*, vol 3, no. 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi

menggunakan kelas eksperimen dan kelas control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% (94,04>82,04) pada kelas eksperimen dan sebesar 2,75% (83,79>81,54) pada kelas control. Berdasarkan nilai signifikan pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variable media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau.

- c. Pemanfaatan Media Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, oleh Nadirotuz Zulfan menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 2 Karanggintang. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan 91% pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif siswa setelah dilakukan tindakan siswa menunjukkan sikap sesuai indikator minat belajar yaitu merasa senang dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan oleh rasa antusias mereka, memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama pada saat guru memanfaatkan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan teoritis yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kerangka pemikiran yang menghubungkan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas 4B SDS Katolik Budi Murni 2 Medan. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik bersama peserta didik untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru baik dalam sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Perubahan perilaku yang baru ini sebagai hasil dari pengalaman yang dilakukan oleh individu masing-masing dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Keberhasilan dari perubahan yang baik pada individu tentunya adanya kerjasama dengan warga sekolah termasuk kepada peran guru sebagai pendidik.

Pada abad ke 21 ini, proses pembelajaran di sekolah diharapkan mampu berjalan dengan lebih inovatif, kreatif dan aktif bagi peserta didik dan juga pendidik. Berawal dengan hanya menggunakan metode ceramah saja, saat ini proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara

berbeda, baik menggunakan alat peraga ataupun media atau aplikasi tertentu. Media pembelajaran, keahlian dalam menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya diharapkan dapat digunakan dengan baik oleh pendidik pada masa abad ke 21 ini dengan tujuan agar pada proses pembelajaran dapat lebih kreatif. Banyak media/aplikasi yang dapat digunakan sebagai kegiatan penutup pembelajaran dengan berbentuk games yang didalamnya berisi soal terkait materi yang telah dipelajari. Hal tersebut dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran pada abad ke 21 yaitu dengan memanfaatkan media atau aplikasi pada proses pembelajaran, untuk meningkatkan prestasi peserta didik serta agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Banyak aplikasi yang dapat digunakan pendidik sebagai bahan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik, seperti *quizizz*, *kahoot*, *wordwall* dan lain sebagainya. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti memakai media aplikasi *wordwall* dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran diakhir kegiatan belajar. Diharapkan dengan menggunakan media *wordwall* ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal, karena aplikasi *wordwall* memiliki banyak variasi jenis permainan yang dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dalam pengerjaannya. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai bahan penutup adalah mata pelajaran PPKn. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik karena didalamnya membahas tentang tanah air dandasar dasar pengetahuan penanaman nilai-nilai kewarganegaraan

METODE PENELITIAN

Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDS Katolik Budi Murni Medan yang beralamat di Jalan Kapiten Purba 1, Simalingkar, Kota Medan, Sumatera Utara 20124. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 yang dimulai bulan April 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDS Katolik Budi Murni Medan yang berjumlah 32 orang peserta didik.

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Desain prosedur pembelajaran dalam penelitian ini mengimplementasikan model dai Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan tindakan terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan II. Dalam setiap siklusnya terdapat satu kali pertemuan. Sebelum memasuki

siklus I, terlebih dahulu dilakukan pretest atau tindakan pra-siklus untuk mengetahui bagaimana kondisi dan kemampuan peserta didik di dalam kelas. Adapun tahapan pelaksanaan skenario dapat dijabarkan sebagai berikut:

Rencana Pembelajaran Pra Siklus

Gambaran langkah pembelajaran yang akan dilakukan:

1. Tujuan

Mengidentifikasi tingkat awal motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diberi perlakuan (intervensi) menggunakan *Wordwall*.

2. Kegiatan

- Observasi awal proses pembelajaran konvensional (tanpa *Wordwall*).
- Wawancara guru kelas tentang kondisi motivasi belajar siswa.
- Penyebaran angket motivasi belajar kepada siswa.
- Dokumentasi kegiatan belajar.

3. Indikator yang Diamati

- Antusiasme siswa mengikuti pelajaran.
- Keaktifan dalam bertanya/menjawab.
- Tugas yang diselesaikan tepat waktu.
- Hasil angket motivasi belajar.

Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus I

1) Perencanaan

- Menyusun RPP dengan integrasi aplikasi *wordwall*.
- Menyusun media interaktif *wordwall* sesuai materi "Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari".
- Menyusun instrumen observasi, angket motivasi, dan lembar evaluasi.
- Koordinasi dengan guru kelas.

2) Pelaksanaan

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Siswa diajak bermain kuis *wordwall* (matching, game wheel, quiz).

- Guru memfasilitasi diskusi dan refleksi.
 - Di akhir pelajaran, siswa mengisi angket motivasi dan mengikuti evaluasi belajar.
- 3) **Observasi**
- Observasi keterlibatan siswa oleh peneliti dan guru mitra.
 - Dokumentasi (foto/video).
 - Catatan lapangan.
- 4) **Refleksi**
- Analisis data observasi, angket, dan hasil evaluasi.
 - Identifikasi keberhasilan dan kekurangan pelaksanaan.
 - Evaluasi efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi.

Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan setelah rangkaian tahap pada siklus I selesai. Dalam penyusunannya, siklus II mengacu pada hasil siklus sebelumnya sebagai upaya perbaikan apabila ditemukan kekurangan atau kelemahan.

1. Perencanaan

- Revisi RPP dan media *Wordwall* berdasarkan hasil refleksi siklus I.
- Penambahan variasi permainan *Wordwall* (wordsearch, quiz time).
- Penyesuaian strategi pembelajaran agar lebih partisipatif.

2. Pelaksanaan

- Pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang sudah diperbarui.
- Peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok.
- Penugasan interaktif berbasis *Wordwall*.

3. Observasi

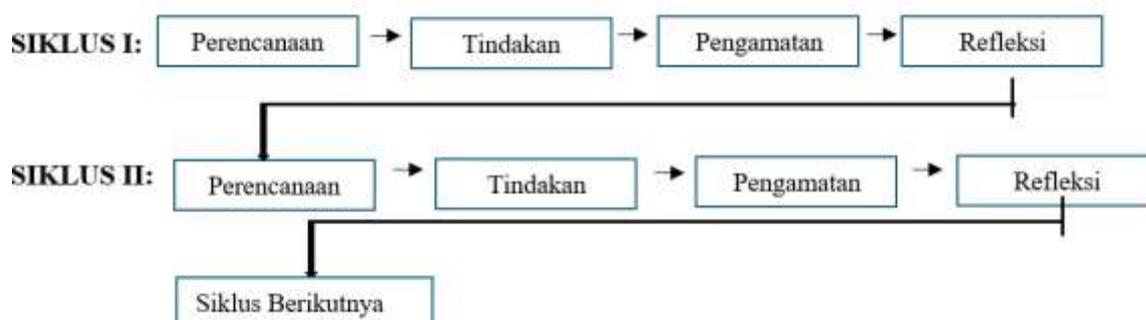
- Pengamatan terhadap peningkatan motivasi siswa.
- Pencatatan keterlibatan aktif dan umpan balik siswa..

4. Refleksi

- Bandingkan hasil siklus II dengan siklus I dan pra siklus.
- Simpulkan peningkatan motivasi belajar.

- Evaluasi efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran.

Rancangan Siklus Penelitian



Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas IV SDS Katolik Budi Murni 2 Medan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall* pada kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Pendidik

No.	Aspek yang diamati	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pra pembelajaran				
	Menyiapkan perangkat pembelajaran				
	Memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik				
2	Kegiatan awal pembelajaran				
	Melakukan pengkondisian kelas				
	Memberikan motivasi				
	Melakukan apersepsi				
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
	Kegiatan inti				
	Menjelaskan materi pembelajaran				
	Melakukan pembelajaran aktif dan kolaboratif				
	Melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>wordwall</i>				
	Mengajak peserta didik untuk mengisi soal yang ditampilkan di dalam kelas dengan aplikasi <i>wordwall</i>				
	Mengarahkan peserta didik dalam mengisi soal				

	Memberikan penghargaan kepada peserta didik				
	Memberikan penguatan pada peserta didik di akhir pembelajaran				
	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya				
	Memberikan respon terhadap pertanyaan dan jawaban peserta didik				
	Kesesuaian media dengan materi IV				
3	Kegiatan penutup				
	Menetapkan ketuntasan belajar				
	Melakukan konfirmasi				
	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya				
	Memberikan respon terhadap pertanyaan dan jawaban peserta didik				
	Memberikan kesimpulan dan tindak lanjut				
	Jumlah				
	Skor				
	Persentasi				

Tabel 3.2 Lembar Observasi Peserta Didik

No.	Aspek yang diamati	Nilai			
		4	3	2	1
1	Pra Pembelajaran				
	Menempati tempat duduknya masing-masing				
	Kesiapan menerima pelajaran				
2	Kegiatan Awal				
	Mendengarkan intruksi dari pendidik Menerima motivasi dari guru Menjawab pertanyaan dari guru Mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai				
3	Kegiatan Inti				
	Menyiapkan alat tulis yang akan digunakan Mendengarkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran Menjawab pertanyaan dari pendidik pada saat proses KBM Mendengarkan arahan dari pendidik mengenai petunjuk dalam menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> Menjawab pertanyaan dengan tepat Aktif dalam proses pembelajaran menggunakan <i>wordwall</i> Melakukan penguatan materi dibantu oleh pendidik				
4	Kegiatan Penutup				
	Keterlibatan dalam memberi rangkuman atau kesimpulan Melakukan tanya jawab terhadap pendidik dan peserta didik Peserta didik termotivasi untuk bertanya				

	Jumlah				
	Skor				
	Persentasi				

Tabel 3.3 Skala Penilaian Lembar Observasi

No	Skala Penilaian	Skor
1	Sangat Kurang	1
2	Kurang	2
3	Baik	3
4	Sangat Baik	4

Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di analisis dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S = Nilai persen yang dicari

R = Jumlah skor aktivitas

N = Skor maksimum aktivitas

Ketika sudah mendapatkan hasil persentase dari setiap observasi aktivitas pertemuannya, kemudian tahap selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata dari seluruh pertemuan untuk menentukan apakah persentase yang didapatkan sudah mencukupi atau belum. Menurut Agus, mean atau rata-rata merupakan hasil bagi dari sejumlah skor dengan banyaknya responden. Jadi ketika sudah mendapatkan hasil dari masing-masing pertemuan pada siklus 1, kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan banyaknya pertemuan. Untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran di kelas dalam menggunakan aplikasi *wordwall*, selanjutnya dilakukan penskoran terhadap aktifitas-aktifitas yang muncul.

b. Tes

Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas IV SDS Budi Murni 2 Medan sebagai bentuk evaluasi.

c. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas IV SDS Budi Murni 2 Medan dengan menggunakan aplikasi interaktif *wordwall*.

d. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui pengamatan, tes atau menggunakan metode yang lain kemudian diolah dengan analisis kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator keberhasilan tiap siklus dan untuk menggambarkan peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas V SD Negeri 066049 Medan setelah menggunakan aplikasi interaktif *wordwall*.

Adapun teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka menggunakan analisis deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

e. Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari siklus ke siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran.

Temuan Umum

SDS Katolik Budi Murni 2 Medan merupakan sekolah yang menjadi objek penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sekolah ini beralamat di Jalan Kapiten Purba I, Simalingkar, Kota Medan, Sumatera Utara 20124. Kepala Sekolah SD Lambok Napitu S. Pd.

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap bertujuan untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa setelah penerapan aplikasi interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1. Hasil Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran dilakukan secara konvensional menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa. Berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa, diperoleh data sebagai berikut:

- a. Lembar observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa dari 32 siswa, hanya 8 siswa (26,7%) yang kurang menunjukkan aktivitas belajar yang aktif.
- b. Rerata skor observasi aktivitas peserta didik adalah : 41 dari skor maksimal 64 dengan persentase 64,06%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah hingga sedang dan perlu ditingkatkan.

2. Hasil Siklus I

Setelah penerapan aplikasi interaktif *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi "Kerjasama dalam Kehidupan Sehari-hari", dilakukan pengamatan dan evaluasi hasil belajar. Hasilnya adalah:

- a. Peningkatan aktivitas belajar siswa yang dapat dilihat dari respons positif saat bermain kuis *Wordwall (open the box quiz)*.
- b. Lembar observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa dari 32 siswa 6 orang yang kurang menunjukkan aktivitas belajar yang aktif.
- c. Rerata skor observasi aktivitas peserta didik adalah : 46 dari skor maksimal 64 dengan persentase 71,87%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan.

Refleksi: Meskipun terdapat peningkatan, beberapa siswa masih terlihat pasif. Hal ini diduga karena kurang terbiasa menggunakan media digital dan masih ada keterbatasan dalam pembagian waktu antarkegiatan. Dari hasil observasi dapat diketahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I jika dibandingkan pada tes pra siklus yang telah mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari jumlah siswa yang tidak terlibat aktif dalam pembelajaran sebelumnya hanya 8 orang menurun menjadi 6 orang, dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Akan tetapi pembelajaran pada siklus I untuk tingkat keaktifan belajar siswa belum mencapai indikator yang diharapkan. Maka, pembelajaran dilakukan kembali dengan memperbaiki langkah – langkah pembelajaran yang dianggap belum efektif. Hal ini yang menjadi

pendorong perlunya dilanjutkan siklus II. Diharapkan pada siklus II ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Siklus II

Pada siklus II, dilakukan perbaikan dengan variasi jenis game di *Wordwall*, penambahan kuis kelompok, dan penyisipan unsur kolaboratif. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Akriktivitas dan motivasi belajar meningkat signifikan yaitu 28 siswa (87,75%) terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Keaktifan siswa meningkat yaitu sebanyak 27 siswa (84,37%) aktif berdiskusi, menjawab kuis, dan menyelesaikan tugas dengan antusias.
- b. Rerata skor observasi aktivitas peserta didik adalah : 55 dari skor maksimal 64 dengan pesentase 85,93%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan.
- c. Kesan siswa terhadap pembelajaran yaitu mayoritas siswa menyatakan pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, dan mudah dipahami.

Refleksi: Penggunaan *Wordwall* dengan pendekatan kolaboratif dan variasi kuis meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dan semangat belajar yang tinggi. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Dari hasil belajar yang didapatkan pada siklus II 28 orang siswa sudah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan telah menunjukkan motivasi belajar yang tinggi sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya karena telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian.

Data hasil kegiatan siklus II

Siklus II dipergunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi di siklus I. Adapun hasil pelaksanaan yang dilakukan, meliputi:

Tabel 4. 1 Analisis Data Hasil Belajar Siklus II

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Menempati tempat duduknya masing-masing	4
2	Kesiapan menerima pelajaran	4
3	Mendengarkan intruksi dari pendidik	4
4	Menerima motivasi dari guru	3

5	Menjawab pertanyaan dari guru	3
6	Mendengarkan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai	4
7	Menyiapkan alat tulis yang akan digunakan	4
8	Mendengarkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran	4
9	Menjawab pertanyaan dari pendidik pada saat proses	3
10	KBM Mendengarkan arahan dari pendidik mengenai petunjuk dalam menggunakan aplikasi <i>wordwall</i>	4
11	Menjawab pertanyaan dengan tepat	4
12	Aktif dalam proses pembelajaran menggunakan <i>wordwall</i>	4
13	Melakukan penguatan materi dibantu oleh pendidik	3
14	Keterlibatan dalam memberi rangkuman atau kesimpulan	2
15	Melakukan tanya jawab terhadap pendidik dan peserta didik	3
16	Peserta didik termotivasi untuk bertanya	3
	Skor	55
	Persentase	85,93%

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap dan signifikan. Pada siklus I terdapat 8 peserta didik yang tidak menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pada siklus II sebanyak 28 peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Nilai rata-rata hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I adalah dengan presentase 71,87%. Sedangkan pada siklus II persentase aktivitas belajar peserta didik sebanyak 85,93%. Peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran disebabkan oleh faktor penggunaan pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh guru dan faktor motivasi belajar. Keadaan ini dapat dilihat dari peserta didik yang belum aktif selama proses pembelajaran.

Setelah dilakukannya asesmen formatif melalui aplikasi interaktif *wordwall* pada siklus I didapatkan keterlibatan siswa sudah cukup baik dan ada peningkatan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya, namun ada peserta didik yang belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar mulai mengalami peningkatan. Siswa tampak lebih antusias dan tertarik saat mengikuti kuis interaktif *Wordwall*. Permainan edukatif seperti *open the box* mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, keterlibatan siswa belum merata; sebagian masih pasif dan belum sepenuhnya memahami cara kerja *Wordwall*. Selain itu, guru juga masih perlu menyesuaikan waktu agar setiap sesi permainan dapat dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu dilakukan Siklus II untuk memperbaiki kekurangan dan untuk mencapai target hasil belajar yang diinginkan. Peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa, skor aktivitas belajar, serta keaktifan dalam pembelajaran setelah diterapkannya media interaktif *wordwall*. Pada pra siklus, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif, tidak antusias menjawab pertanyaan, serta menunjukkan sikap kurang tertarik terhadap materi Pendidikan Pancasila yang disampaikan secara konvensional.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi menunjukkan bahwa media *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. *Wordwall* sebagai media berbasis digital mampu menghadirkan:

1. Visualisasi Menarik: Tampilan warna-warni, animasi, dan suara dalam *Wordwall* menjadikan materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
2. Gamifikasi (unsur permainan): Fitur kuis dan tantangan dalam *Wordwall* menstimulasi semangat kompetisi dalam diri siswa, yang berdampak langsung pada meningkatnya motivasi intrinsik mereka.
3. Interaktif dan Responsif: Siswa mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban mereka, baik berupa skor maupun animasi yang menyenangkan, sehingga menimbulkan kepuasan belajar.
4. Fleksibilitas Penggunaan: Guru dapat menyesuaikan materi dan jenis permainan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kelas, menjadikan pembelajaran lebih adaptif.

Peningkatan motivasi belajar melalui *Wordwall* selaras dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka membangun pemahaman sendiri atas materi, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang telah dilakukan didapatkan bahwa Penerapan Aplikasi Interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada

kelas IVB di SDS Katolik Budi Murni 2 Medan tahun ajaran 2024/202.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi interaktif *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDS Budi Murni 2 Medan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase skor observasi aktivitas belajar siswa dari pra siklus (64%) ke siklus I (71,75%), dan meningkat lagi pada siklus II (85,93%).
2. Aplikasi interaktif *wordwall* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses belajar. Permainan edukatif berbasis *wordwall* membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.
3. Peningkatan motivasi berdampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan menyelesaikan tugas. Suasana kelas juga menjadi lebih dinamis dan kondusif.
4. Penggunaan media interaktif seperti *wordwall* selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan teknologi, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan agar guru terus mengoptimalkan penggunaan aplikasi interaktif, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik. Guru perlu memberikan arahan yang lebih terstruktur untuk mendorong partisipasi aktif semua siswa dalam diskusi kelompok. Selain itu perencanaan yang matang dapat membantu meningkatkan hasil belajar yang lebih konsisten. Media interaktif ini juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk memperluas manfaatnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

REFERENCES

Tanjung, Sofia Dari nda, dkk. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: PT Sonpedia

Publishing Indonesia.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9-15). ACM.
- Hafidzah, Fira. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan*. Skripsi.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Nugroho, A., & Maryani, E. (2022). Analisis penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–57.
- Permendikbud No. 37 Tahun 2018. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Sari, D. K., & Puspitasari, M. D. (2020). Penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 112–118.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, M., & Asep, D. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulianti, L., & Cahyono, S. P. (2021). Implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 13–2