

Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SD N Panggung Lor Semarang

Sinta Salsabela¹,

¹Pendidikan Guru Sekolah dasar , Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

510.sintasalsabela@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran dengan game wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan observasi kurangnya motivasi belajar peserta didik disebabkan karena kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan kegemaran peserta didik yang sering bermain pada saat jam kosong maupun ketika jam istirahat, hal ini yang mendasari peneliti untuk membuat penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran game wordwall. Penelitian ini dilakukan di SD N Panggung Lor dan akan membahas tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 SD dengan menggunakan aplikasi wordwall. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tahap pra siklus diperoleh nilai 45,9 , siklus I diperoleh nilai 53,6 dan siklus II diperoleh nilai 77,9 . Nilai tersebut mengalami peningkatan dan telah mencapai indicator yang telah di tentukan. Dari hasil tersebut terbukti bahwasanya pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan media berbasis wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Motivasi Belajar Peserta didik, Wordwall, Pembelajaran Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

This research aims to determine whether the use of learning media with wordwall games can increase students' learning motivation in studying, especially in Pancasila Education subjects. Based on observations, the lack of student motivation to learn is due to the lack of interesting learning methods and the students' hobby of playing during free hours or during breaks, this is what underlies the researchers to create classroom action research using the wordwall game learning media. This research was conducted at SD N Panggung Lor and will discuss increasing students' learning motivation, especially in Pancasila Education subjects in grade 1 of elementary school by using the wordwall application. The research method used in this research is the classroom action research method using data collection techniques, namely observation, documentation and interviews. The results of the research showed that the student's learning motivation in the pre-cycle stage obtained a score of 45.9, the first cycle obtained a score of 53.6 and the second cycle obtained a score of 77.9. This value has increased and has reached the specified indicators. From these results, it is proven that learning Pancasila Education by implementing wordwall-based media is able to increase students' learning motivation.

Keywords: Student Learning Motivation, Wordwall, Pancasila Education Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu dasar utama dalam membentuk masyarakat agar dapat membangun suatu peradaban yang lebih sejahtera. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa (Nugrahini & Magrunani, 2015, hlm. 167).

Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan belajar, maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & Sobandi : 2016). Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung minatnya (Aisyah dkk, 2020). Menurut Nursyam, (2019) minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Hala (2017) jika minat belajar yang dimiliki oleh siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh pun akan tinggi. Minat belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar.

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota) Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus berinovasi dan memvariasi dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pratiwi (2017) bahwa perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran.

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh siswa yang nantinya akan membuat siswa kehilangan minat dan motivasi untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengolah pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Rahman (2014) bahwa motivasi dan minat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Sehingga motivasi dan minat yang baik akan berpengaruh baik pula pada hasil belajar siswa dan apabila siswa tidak ada motivasi dan minat maka hasil belajar siswa juga tidak akan bagus.

Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut (Darmawan, 2020:72). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (learning experience) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori "Cone Experience" yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiyas, 2016, hlm. 2).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD N Panggung Lor Semarang Kelas 1, kurangnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran yang monoton atau kurang menarik, kurangnya kegembiraan saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta banyak peserta didik yang asik bergurau dengan temannya. Hal tersebut membuat

peserta didik menjadi pasif atau kurang aktif, jenuh, dan bosan saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila, selain itu kurangnya motivasi belajar peserta didik menyebabkan sulitnya menerima pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam mengatasi permasalahan ini perlu adanya kreatifitas guru dalam pembelajaran yang menarik peserta didik.

Kurangnya minat belajar peserta didik menjadi salah satu penentu proses kegiatan pembelajaran, perlu adanya perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang digemari peserta didik (Pradani, 2022). Menurut (Pranata, 2020) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, seperti pembelajaran interaktif dengan media game yang ada di internet. Hal tersebut dapat dikatakan efektif dikarenakan media pembelajaran game interaktif sesuai dengan hobby peserta didik baik laki-laki maupun perempuan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan kreatif adalah Wordwall (Putri, 2020, hlm. 69). Media ini merupakan media yang berbentuk platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, crossword dan lain sebagainya. Media Wordwall bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau objek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020), hlm. 70).

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal pada pembelajaran di Indonesia dan keefektifannya dari media ini telah terbukti. Dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maghfiroh (2018) pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media pembelajaran Wordwall. Namun di Indonesia sendiri penggunaan media pembelajaran Wordwall belum dikenal secara luas. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian materi system periodic unsur. Karena selain belajar, siswa juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media pembelajaran Wordwall bisa efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan yaitu media wordwall. Media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari wordwall yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Selain itu Media Wordwall dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Media wordwall bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka (PTM) dan juga dapat digunakan pada saat pandemi atau pembelajaran daring. Wordwall memungkinkan siswa ntuk bersaing sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk, (2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (wordwall) terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian, yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SD N Panggung Lor Semarang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SD N Panggung Lor Semarang.

C. Tujuan penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD N Panggung Lor Semarang.

D. Manfaat penelitian

Berikut ini merupakan manfaat dalam penelitian ini :

- a. Bagi Peserta Didik
Dari hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan dan menggunakan aplikasi Wordwall dengan lebih baik lagi pada proses pembelajaran sehingga motivasi dalam belajar serta mengajarkan tugas dapat meningkat dan maksimal.
- b. Bagi Pendidik
Diharapkan adanya penelitian ini, hasilnya dapat diterima dan dijadikan masukan untuk kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar dan perlunya kerjasama yang baik antar pendidik maupun antara pendidik dengan kepala sekolah.
- c. Bagi Peneliti
Dengan melakukan penelitian, diharapkan peneliti dapat lebih memahami dan menguasai dalam penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah.

Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

Dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran, peserta didik perlu mendapatkan motivasi belajar. Menurut Frederick dalam Shilphy menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga didalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Maslow dalam Shilphy Motivasi belajar merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal, sehingga mampu berbuat yang lebih baik berprestasi dan kreatif.

Menurut Uno dalam buku Endang mengatakan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari pabrik atau penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang timbul dari dalam maupun luar diri individu yang akan mempengaruhi keinginan belajar peserta didik.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

Salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik agar tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu media pembelajaran *Wordwall*. Menurut Prima Mutia Sari, dkk *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Menurut Wahyu Siti Julaina, dkk *Wordwall* yaitu media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan. *Wordwall* merupakan media yang diakses melalui browser yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian. Melalui media pembelajaran *Wordwall*, peserta didik dapat mengerjakan soal atau kuis melalui handphone dengan bantuan jaringan internet. Media pembelajaran *Wordwall* mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur permainan didalam *Wordwall* sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Jenis-jenis permainan media *Wordwall*

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain quiz, random cards, crossword, dan lainnya. Jenis-jenis permainan yang ditawarkan media pembelajaran *Wordwall* sangat beragam dan dapat dilihat pada halaman website *Wordwall* yaitu <https://wordwall.net/>. Jenis-jenis permainan media pembelajaran *Wordwall* yaitu (a) Permainan Pencocokan (b) Kuis (c) Membuka Kotak (d) Benarkan Kalimat (e) Lampu Kilat (f) Roda Acak (g) Menemukan Kecocokan (h) Pengurutan Grup (i) Kata yang Hilang (j) Anagram

(k) Mencari Kata (l) Kuis Gameshow (m) Pasangan yang Cocok (n) Teka-Teki Silang (o) Diagram Berlabel (p) Kartu Acak (q) Al Gojo (r) Balik Ubin.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan, yaitu memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 SD N Pangung Lor pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media Wordwall.

Menurut Warso dalam bukunya, penelitian kelas adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab pendidik khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Secara singkat, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan peserta didik dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan serta memperbaiki dimana praktik pembelajaran dilaksanakan. Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti dapat melakukan refleksi diri, yakni upaya untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, kemudian merencanakan untuk proses perbaikan serta mengimplementasikan dalam proses perbaikan serta mengimplementasikannya dalam proses perbaikan dengan program pembelajaran yang telah disusun, kemudian diakhiri kembali dengan refleksi.

Dalam PTK, pendidik secara berlanjut dapat menganalisis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Pendidik juga dapat memperbaiki sekaligus berinovasi terhadap proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien. Hal tersebut nantinya tidak hanya akan meningkatkan profesionalisme pendidik saja, namun akan meningkatkan motivasi belajar para pendidik.

b. Siklus Penelitian

Gambaran tentang langkah yang akan dilakukan, yaitu :

a. Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan ini, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi masalah tentang motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik
2. Melakukan wawancara terhadap guru kelas yang mengajar
3. Data yang telah dikumpulkan, kemudian dianalisis berdasarkan hasil wawancara dan disimpulkan.
4. Merencanakan tindakan yang lebih tepat berdasarkan penyebabnya dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrument penelitian, pedoman observasi guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas. Pelaku dan observer tindakan adalah peneliti. Pada tahap ini digunakan rancangan strategi dan RPP yang sudah disusun pada tahap perencanaan.

c. Pengamatan dan Analisis

Pada tahap ini, observer melakukan monitoring terhadap proses tindakan kelas, situasi kelas, aktivitas mengajar guru, dan aktivitas belajar siswa di kelas dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Data-data pada saat observasi dikumpulkan dan dianalisis secara menyeluruh.

d. Refleksi

Di tahap refleksi, data yang telah dianalisis dilakukan evaluasi dan refleksi dengan tujuan untuk menyempurnakan tindakan berikutnya dan memperbaiki kegiatan penelitian sebelumnya. Siklus akan berhenti apabila indikator keberhasilan telah tercapai. Setelah melakukan analisis dan refleksi pada siklus I, akan dilanjutkan pada siklus II. Jika hasil pembelajaran pada siklus II telah menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus III.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dilaksanakan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Data penelitian ini bersumber dari interaksi peneliti dan peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas 1 SD N Panggung Lor Semarang.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument penelitian data yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara.

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap subjek, yaitu mengamati pada motivasi belajar peserta didik dan perubahannya selama menggunakan aplikasi Wordwall sebagai alat bantu dalam melakukan evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Wawancara

pada penelitian ini, wawancara dilakukan pada tahap awal, yaitu pra penelitian atau sebelum dilakukannya tindakan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi mengenai di dalam kelas. Berikut lembar kisi-kisi wawancara yang peneliti laksanakan terhadap wali kelas 1.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto hasil kegiatan dalam penelitian. Dokumen dibuat untuk melengkapi kejadian-kejadian penting yang terjadi pada saat penelitian berlangsung.

E. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman menggambarkan proses analisis data penelitian kualitatif sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah memilih, mereduksi, mengabstraksi, dan memanipulasi data mentah catatan lapangan. Proyek penelitian kualitatif terus-menerus mengurangi data. Analisis meliputi reduksi data. Reduksi data mempertajam, mengklasifikasikan, mengarahkan, menghilangkan data yang tidak relevan, dan mengatur data untuk mengembangkan dan memverifikasi temuan. Peneliti dapat mereduksi data tanpa kuantifikasi. Data kualitatif dapat direduksi dan diubah dengan seleksi yang ketat, ringkasan atau deskripsi singkat, pengelompokan ke dalam pola yang lebih besar, dan lain-lain. Menerjemahkan fakta ke dalam angka atau peringkat tidak selalu merupakan hal yang cerdas. Penyajian Data

2. Penyajian Data

untuk memudahkan proses pengambilan kesimpulan dan pengambilan tindakan, disusun kompilasi informasi. Informasi kuantitatif dapat disajikan dalam berbagai format, termasuk prosa naratif, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Catatan lapangan adalah pilihan lain untuk menyajikan data kualitatif. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang terstruktur secara kohesif dan mudah diperoleh, sehingga memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, jika kesimpulannya benar, atau sebaliknya, agar dapat melakukan analisis dari awal lagi.

3. Penarikan Kesimpulan

Upaya terus menerus untuk menarik kesimpulan dilakukan oleh peneliti ketika mereka berada di lapangan dan melakukan penelitiannya. Sejak awal proses pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai mencari makna dari suatu hal. Mereka melakukan ini dengan membuat catatan tentang pola-pola teratur (dalam catatan teoritis), penjelasan, konfigurasi hipotetis, proses sebab-akibat, dan proposisi. Temuan-temuan ini ditangani dengan cara yang ceroboh, mempertahankan sikap terbuka dan skeptis, namun tetap menghasilkan kesimpulan. Pada awalnya, hal ini tidak jelas, tetapi seiring berjalannya waktu, hal ini menjadi lebih spesifik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk menyempurnakan serta meningkatkan praktik dan proses pembelajaran. Penelitian ini bersifat kolaboratif yang diterapkan pada suatu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tentu tidak semua peneliti bisa mengambil alih posisi guru dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini dikarenakan peneliti telah melakukan observasi secara langsung yakni mengajar selama beberapa bulan di kelas yang sama, sehingga peneliti memahami kendala yang dihadapi di kelas tersebut. Maka dari itu, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1 SD N Pangung Lor memberikan wewenang kepada peneliti untuk bisa terjun langsung melaksanakan penelitian dengan menerapkan media yang telah ditawarkan. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I mata pelajaran Pendidikan Pancasila SD N Pangung Lor dengan menerapkan media berbasis wordwall. Tahapan dalam penelitian ini disusun melalui siklus penelitian. Pada siklus penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini dirancang dalam 3 tahap yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Perlu diketahui bahwa pada awal survey di SD N Pangung Lor, peneliti mendapatkan informasi dari Ibu Amalia Hasanah, S. Pd. selaku guru wali kelas 1.

Pra Siklus

Pembelajaran pada tahap pra siklus ini peneliti belum menggunakan media pembelajaran berbasis wordwall. Pelaksanaan prasiklus ini dilakukan dengan cara pengambilan nilai angket motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pokok batas-batas wilayah rumah.

Siklus I

a. Perencanaan

Dalam tahap ini yang perlu dilakukan yakni menyiapkan rencana pembelajaran, media yang akan diterapkan dan instrument penelitian.

b. Pelaksanaan

Peneliti melakukan proses pembelajaran siklus I sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Dalam RPP sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berkaitan dengan salam pembuka dan hal-hal yang perlu dilakukan saat akan memulai pembelajaran. Inti adalah proses penyampaian materi ataupun pemberian tugas. Sedangkan penutup adalah proses terakhir dalam pembelajaran, meliputi evaluasi dan kesimpulan materi yang diajarkan.

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan Tindakan pembelajaran siklus I didapatkan hasil sebagai berikut:

a. Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan mulai meningkat.

b. Beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran mulai aktif.

c. Siswa mulai tekun dalam mengerjakan soal walaupun masih ada beberapa siswa yang belum benar dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

d. Refleksi

Setelah melewati tahap pelaksanaan dan pengamatan, peneliti beserta guru mengadakan refleksi. Sehingga diperoleh hasil refleksi siklus I sebagai berikut:

a) Siswa belum siap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis wordwall dikarenakan beberapa diantaranya masih kebingungan dengan caranya. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan.

b) Kendala kuota data dan signal membuat proses pembelajaran kurang optimal.

c) Siswa cenderung masih pasif dan kurang antusias dalam melangsungkan pembelajaran.

Siklus II

Pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan pada siklus I. Berikut langkah-langkahnya:

a. Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II ini, peneliti meninjau kembali rencana pembelajaran yang disiapkan untuk siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi pada siklus I, menemukan solusi agar pembelajaran menggunakan media berbasis wordwall dapat terlaksana sesuai rencana, walaupun terdapat kendala teknis seperti tata cara penggunaan ataupun signal, serta menyiapkan lembar observasi kegiatan belajar siswa di kelas.

b. Pelaksanaan

Peneliti melakukan proses pembelajaran siklus II sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Dalam RPP sudah dijelaskan tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berkaitan dengan salam pembuka dan hal-hal yang perlu dilakukan saat akan memulai pembelajaran. Inti adalah proses penyampaian materi ataupun pemberian tugas. Sedangkan penutup adalah proses terakhir dalam pembelajaran, meliputi evaluasi dan kesimpulan materi yang diajarkan.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan yang didapatkan pada siklus II didapatkan hasil sebagai berikut:

- a) Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sangat meningkat.
- b) Pembelajaran terasa menyenangkan dikarenakan respon siswa yang sangat aktif dalam menanggapi materi yang diberikan.
- c) Siswa sangat tekun dan teliti dalam mengerjakan soal-soal melalui media wordwall, mereka berhati-hati agar jawaban yang mereka pilih merupakan jawaban yang benar.

d. Refleksi

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran siklus II. Peneliti bersama guru melakukan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media berbasis wordwall. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Siswa lebih siap menerima pelajaran, sehingga pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, lancar dan sesuai rencana pembelajaran.
- 2) Siswa lebih bersikap aktif dan mulai menunjukkan rasa antusiasnya dalam melangsungkan proses pembelajaran.

Hasil

1. Pra Siklus

Pada tahap ini diperoleh nilai motivasi belajar siswa masih di bawah rata-rata yakni 45,9. Materi yang kompleks mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum maksimal.

2. Siklus I

Pada siklus ini, diperoleh nilai motivasi belajar siswa 53,6 yang mana nilai tersebut mengalami peningkatan dari tahap pra siklus, walaupun masih dibawah rata-rata. Terlihat pula perubahan pada kegiatan siswa, yakni sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan mulai meningkat.
- b. Beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran mulai aktif.
- c. Siswa mulai tekun dalam mengerjakan soal walaupun masih ada beberapa siswa yang belum benar dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

3. Siklus II

Pada tahap ini diperoleh nilai motivasi belajar 77,9, nilai tersebut menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan dalam peningkatan motivasi belajar. Adapun hasil perubahan pada kegiatan siswa, yakni sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sangat meningkat.
- b. Pembelajaran terasa menyenangkan dikarenakan respon siswa yang sangat aktif dalam menanggapi materi yang diberikan.
- c. Siswa sangat tekun dan teliti dalam mengerjakan soal-soal melalui media wordwall, mereka berhati-hati agar jawaban yang mereka pilih merupakan jawaban yang benar.

Pembahasan

Setelah mengamati proses dari tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada masing-masing siklus. Berikut perbandingan antara tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II:

Tabel 1. Perbandingan Nilai Motivasi Belajar Siswa tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
45,9	53,6	77,9

Dari tabel di atas terlihat jelas perbandingan pada masing-masing siklus, mulai dari pra siklus hingga siklus II terjadi peningkatan baik pada motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis wordwall tepat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD N Panggung Lor Semarang

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan yaitu penerapan media berbasis wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD N Panggung Lor. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan masing-masing siklus mulai dari pelaksanaan tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Jika dilihat dari segi peningkatan motivasi belajar pada tahap pra siklus diperoleh nilai 45,9, siklus I diperoleh nilai 53,6 dan siklus II diperoleh nilai 77,9 . Nilai tersebut mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator yang di tentukan. Walaupun dengan beberapa kendala namun penerapan media ini terbukti berhasil dan memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa kelas I mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I SD N Panggung Lor Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), Art. 2. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Bereksistensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 17.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran (Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.15294/jpk.v4i1.13742>
- Nugrahini, R. W., & Margunani, M. (2015). The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. *Jurnal Dinamika Pendidikan Unnes*, 10(2), 166–175.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 450-460.
- Pranata, P. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Di SMP Negeri 2 Singaraja. *Dalam Mimbar Ilmu (hal. 122-130)*.
- Pratiwi, D. (2017). Validitas Kartu Bio Quartet Berorientasi Joyful Learning Sebagai Sumbel Belajar Untuk Pemantapan Materi Eubacteria Di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6, 6.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199.
- Sari, R.N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6 (2), 76-83.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179 – 186.
- Undang - Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang - Undang Tentang Sistem Pembelajaran Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003
- Prima Mutia Sari dan Husnin Nahry Yarza, *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan WordWall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. (Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Vol. 4 No. 2. 2021) h. 196*
- Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 65.*
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Belajar dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006.
- Wahyu Siti Juliana, dkk. *Efektivitas Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas VI. (Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. Vol. 3. 2020) h. 730*