

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI TE 3 SMK NEGERI 4 SEMARANG MELALUI MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Intan Cahaya Kurniyawati¹, Sri Suneki², Ratna Puspitasari³

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan , Universitas PGRI
Semarang, Jl. Gajah Raya No. 40, 50166

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan , Universitas PGRI
Semarang, Jl. Gajah Raya No. 40, 50166

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, SMKN 4 Semarang, Jl. Padanaran 2
Munggasari, 50241

ppg.intankurniyawati10@program.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset tindakan” yang dilakukan dalam rangkaian guna memecahkan masalah. Penelitian ini mengkaji masalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 4 Semarang kurang diminati peserta didik karena cara pengajaran pendidik yang masih monoton. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi baru yang dilakukan pendidik untuk membangun minat dan motivasi siswa. Selanjutnya diberikan tindakan berupa penerapan media pembelajaran wordwall. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Semarang dengan subyek penelitian 36 siswa di kelas XI TE 3, yang terdiri dari 14 perempuan dan 22 siswa laki- laki. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penerapan media pembelajaran wordwall memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu peningkatan persentase peserta didik yang mencapai hasil yang diharapkan dari pra-siklus hingga siklus 2. Pada tahap pra-siklus hanya 43,33% terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus 1 mencapai 65% peningkatan terus berlanjut pada siklus 2 dengan 86,66%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran pada siklus 2 semakin efektif dalam membantu peserta didik mencapai target pembelajaran.

Kata Kunci : *Pendidikan Pancasila, wordwall, motivasi belajar*

ABSTRACT

This research is Classroom Action Research (PTK). Action research is essentially a series of "action research" carried out in series to solve problems. This research examines the problem of the Pancasila Education subject at SMK Negeri 4 Semarang being less popular with students because the way educators teach is still monotonous. Low interest and motivation in students will greatly influence student learning achievement, for this reason there is a need for new innovations by educators to build student interest and motivation. Next, action is given in the form of implementing wordwall learning media. This classroom action research was carried out at SMK Negeri 4 Semarang with research subjects of 36 students in class XI TE 3, consisting of 14 female and 22 male students. In this research, Classroom Action Research (PTK) was used. Action research consists of four main components which also indicate the steps of planning, action, observation and reflection. The application of wordwall learning media has a positive impact on the achievement of student learning outcomes. The results of the research carried out were an increase in the percentage of students who achieved the expected results from pre-cycle to cycle 2. In the pre-cycle stage, only 43.33% experienced a significant increase in cycle 1, reaching 65%, the increase continued in cycle 2 with 86.66%. This shows that the application of learning media in cycle 2 is increasingly effective in helping students achieve learning targets.

Keywords: Pancasila education, wordwall, learning motivation.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan bangsa. "Mencerdaskan kehidupan bangsa" yang tertuang dalam UUD 1945 alinea ke-4 yang merupakan tujuan utama nasional, menggambarkan cita-cita bangsa Indonesia untuk mendidik dan menyamaratakan pendidikan ke seluruh penjuru Indonesia agar tercapai kehidupan berbangsa yang cerdas.

SMK Negeri 4 Semarang merupakan sekolah negeri kejuruan yang berada di kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini beralamatkan di Jalan Padanaran II No. 7 Semarang. SMK Negeri 4 Semarang memiliki empat bidang keahlian dengan tujuh program keahlian sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, serta Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan nomor 024/H/KR/2022 tentang Konsentrasi Keahlian SMK/MAK pada kurikulum merdeka. Sejak 2021 SMK Negeri 4 Semarang telah menerapkan kurikulum merdeka dengan sistem pembelajaran blok penuh pada mata pelajaran produktif dan semi blok pada mata pelajaran umum.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih kompleks. Hal ini menimbulkan masalah-masalah sosial dan tuntutan-tuntutan baru yang tidak dapat perkiraan sebelumnya, sehingga pendidikan selalu menghadapi masalah karena terdapat kesenjangan antara yang diharapkan dengan hasil yang dicapai dari proses pendidikan. SMK Negeri 4 Semarang di masa pandemi Covid-19 menggunakan LMS Fresco sebagai penunjang pembelajaran daring. Namun, penerapan LMS Fresco ini belum di gunakan secara maksimal, guru menggunakan LMS Fresco untuk menyusun jurnal, memberikan materi, penugasan dan asesmen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, mengakses LMS hanya dilakukan ketika ada instruksi dari guru. Peserta didik juga menyampaikan bahwasanya proses belajar seperti ini kurang efektif karena harus belajar mandiri. Oleh karena itu, peran guru sangatlah penting dalam pembelajaran di kelas. Guru menjadi pemimpin kelas yang mengkoordinasikan jalannya proses belajar mengajar. Mereka memberikan bimbingan individual atau kelompok untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, mengidentifikasi kekuatan mereka, dan mengarahkan mereka dalam mencapai tujuan akademik dan pribadi. Selain itu, peran guru adalah sebagai salah satu fasilitator keberhasilan peserta didik. Pemikiran Ki Hajar Dewantara yakni Ing Ngarsa Sung Tulodho, Ing Madya Mangun Karso, Tut Wuri Handayani yang artinya bahwa guru di depan memberikan teladan atau contoh, di tengah membangun kemauan atau motivasi dan di belakang memberikan dorongan atau semangat untuk belajar.

Filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara ini menjadi motivasi bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang terbaik untuk peserta didik, yaitu dengan mempersiapkan pembelajaran yang berkualitas mulai dari knowledge, media, dan perangkat pembelajaran lainnya. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai saran yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan inera pengendengaran dan penglihatan (audio visual). Menurut Wibawanto, W.,& Ds (2017) media pembelajaran membantu proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien yang dapat mempercepat pemahaman peserta didik. Sebagaimana tujuan kurikulum merdeka yang terwujud dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yaitu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkhebinekaan global, gotong-royong, mandiri, bernalar kritis, daan kreatif. Berkaitan dengan pelaksanaan Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK-PK), pembelajaran berorientasi pada penguatan kompetensi, karakter dan budaya kerja.

Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia yaitu pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi dan memiliki karakter nilai-nilai Pancasila. Perwujudan Profil Pelajar Pancasila peserta didik diberikan ruang dan waktu serta kebebasan untuk berpikir kritis dan kreatif.

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antarsiswa maupun antar siswa dengan guru. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian informasi baik dari guru kepada peserta didik, ataupun dari peserta didik kepada guru (Harswi & Arini, 2020, p. 1105). Pada saat ini media interaktif sebagai media yang dibuat dengan menggunakan teknologi multimedia yang dianggap salah satu bentuk inovasi guru dalam mengembangkan media untuk pembelajaran (Ingsih et al., 2018, p. 29). Kelebihan dari media interaktif dapat menarik perhatian siswa dalam hal minat dan indera sebab gabungan dari gambar, bunyi, dan gerak. Selain menjadi inovasi dalam menghadapi abad-21, media interaktif juga dapat dijadikan media untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Sampai saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran kurang diminati oleh sebagian siswa. Sejalan dengan penelitian (Azizah et al., 2021) berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang kurang menarik. Pada proses pembelajaran pendidik juga cenderung hanya menggunakan metode ceramah, dan pembelajaran masih menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menjelaskan materi dan diakhiri dengan pemberian soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Kurangnya media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menjadikan kendala utama yang membuat kurangnya minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena kegiatan belajar menjadi monoton dan tidak membuat tertarik peserta didik. Oleh karena itu dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk memilih metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran ini dapat membangun motivasi minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik untuk mempelajari sepenuhnya materi dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari permasalahan di atas dapat diperoleh hasil bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang diminati peserta didik karena cara pengajaran pendidik yang masih monoton dan membuat peserta didik menjadi bosan. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi baru yang dilakukan pendidik untuk membangun minat dan motivasi siswa, salah satu cara pendidik yang dapat dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran yang unik dan terbaru.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat mengembalikan minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah aplikasi Wordwall. Aplikasi Wordwall merupakan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang dikemas secara interaktif. Aplikasi Wordwall memiliki banyak fitur dan jenis permainan. Media ini juga dapat digunakan sebagai media untuk melakukan asesmen formatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Te 3 Smk Negeri 4 Semarang Melalui Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

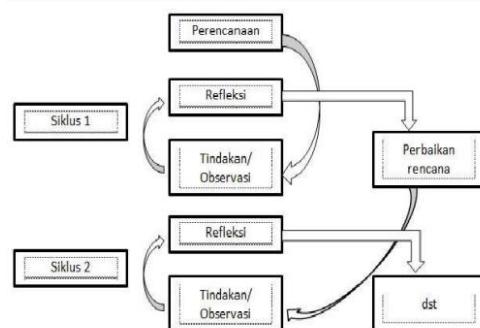
2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Semarang dengan subyek penelitian 36 siswa di kelas XI TE 3, yang terdiri dari 14 perempuan dan 22 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret-Mei 2024.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart sebagai berikut:

1. Fase perencanaan (Planning)

- Pada siklus pertama, perencanaan tindakan dikembangkan berdasarkan hasil observasi awal. Dari masalah yang ada dan cara pemecahannya yang telah ditetapkan, dibuat perencanaan kegiatan belajar mengajarnya (KBM). Tahapan ini berupa penyusunan rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Dalam PTK guru dan peneliti adalah orang yang berbeda, dalam tahap menyusun rencana harus ada kesepakatan antara keduanya. Rancangan harus dilakukan bersama antara guru yang akan melakukan tindakan dengan peneliti yang akan mengamati proses jalannya tindakan. Hal tersebut untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan yang dilakukan. Kegiatan perencanaan yang dilakukan peneliti sebagai berikut: Mengidentifikasi masalah tentang motivasi belajar pendidikan Pancasila siswa, Menyimpulkan data yang telah diidentifikasi, dan merencanakan tindakan lebih tepat berdasarkan penyebab masalah dan menyiapkan modul ajar, instrumen penelitian, dan pedoman observasi guru dan siswa.
2. Fase tindakan (Action) Fase ini adalah pelaksanaan KBM yang telah direncanakan. Bersamaan dengan ini dilakukan juga fase observasi atau pemantauan. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas. Pelaku tindakan adalah peneliti, sedangkan observer adalah guru kelas yang mengajar pendidikan Pancasila. Pada tahap ini digunakan rancangan strategi dan modul ajar sesuai dengan tahap perencanaan.
3. Fase observasi (Observation) Dalam fase observasi, dilakukan beberapa kegiatan seperti pengumpulan data-data yang diperlukan. Fase ini berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan tindakan (action), dan pada akhir tindakan. Observer melakukan monitoring terhadap proses tindakan kelas, situasi kelas, aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dikelas sesuai dengan instrumen dan pedoman penelitian. Agar tidak terlewatkan kegiatan kegiatan yang penting, peneliti juga perlu mencatat hal-hal penting yang diperlukan selama perlaksanaan tindakan.
4. Fase refleksi (Reflection) Tahapan ini untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. 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 indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan. Tetapi jika indikator keberhasilan belum tercapai maka dilanjutkan penelitian siklus III. Data hasil siklus II menjadi acuannya. Berikut ini pola siklus penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Pola siklus penelitian tindakan kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi kondisi awal siswa XI TE 3 SMK Negeri 4 Semarang saat pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media pembelajaran Wordwall belum menunjukkan keaktifan atau motivasi dalam belajar. Artinya bahwa keaktifan siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Setelah diketahui hasil keaktifan belajar siswa masih rendah, perlu dilakukan tindakan agar dapat meningkat yaitu dengan menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan media Wordwall. Penerapannya yaitu menggunakan model PBL merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (student centered) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa belajar dengan menganalisis dengan kritis dan mandiri. Dalam penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik (Uno, 2011: 23).

Model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum adanya tahapan tindakan kelas pada siklus ada tahapan yang disebut dengan tahapan Pra-siklus atau tahapan orientasi. Pra siklus adalah tahapan sebelum peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas tujuannya yaitu untuk mengetahui situasi pembelajaran kelas. Pada tahapan Pra Siklus peneliti menggunakan lembar observasi peserta didik. Dari hasil lembar observasi peserta didik pra- siklus ini dapat dijadikan acuan pada siklus 1. Pada Siklus 1 dan Siklus 2 untuk memperoleh data peneliti menggunakan instrumen penelitian lembar observasi peserta didik, angket dan dokumentasi.

A. Pra- siklus

Pada pelaksanaan pra-siklus kegiatan yang dilakukan dalam praktek pengalaman lapangan 2 (PPL 2) yaitu kegiatan orientasi dan asistensi mengajar. Kegiatan orientasi dan asistensi mengajar peneliti gunakan untuk kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilakukan pada saat guru pamong melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas belajar guru pamong sudah memanfaatkan teknologi berupa PPT. Proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik kurang memperhatikan sehingga pada sesi tanya jawab peserta didik belum berani menyampaikan pendapat dan ketika guru bertanya peserta didik belum bisa menjawab pertanyaan karena kurang memahami materi pembelajaran. Pada tahapan Pra Siklus peneliti menggunakan

lembar observasi peserta didik. Hasil lembar observasi peserta didik pra- siklus hanya 43,33% peserta didik yang mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran. Dari hasil lembar observasi peserta didik pra- siklus ini dapat dijadikan acuan pada siklus 1.

B. Siklus 1.

Sesuai dengan hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada pra penelitian, sebagaimana yang tersaji sebelumnya, Tindakan pada siklus 1 yang dilakukan peneliti adalah menerapkan media dan metode pembelajaran yang telah di rencanakan pada fase perencanaan sebelumnya. Media yang peneliti gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TE 3 adalah media interaktif wordwall dengan jenis gameshow. Mengapa pada siklus 1 peneliti menggunakan Wordwall jenis Gameshow karena sebagai bentuk pengenalan awal kepada peserta didik, jenis ini cukup mudah untuk di mengerti. Peserta didik masuk pada halaman games berdasarkan intruksi dari guru karena kode wordwall pada setiap games itu berbeda beda. Selama observasi peserta didik peneliti juga di observasi oleh guru pamong dan rekan sejawat sehingga hasil observasi peserta didik yang dilakukan peneliti tidak subjektivitas.

Tabel 4.6 Hasil komparasi lembar observasi peserta didik dan lembar observasi guru pada siklus 1

Siklus I			
No	Observer	Jumlah	Persentase
1	Peneliti	39	65%
2	Guru Pamong	72	81,82 %
3	Rekan sejawat	75	85,22 %

□

Berdasarkan table tersebut analisis hasil observasi Siklus I Pelaksanaan pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall pada Siklus I sesuai dengan yang diharapkan. Peserta didik cukup senang dengan game edukasi Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa game tersebut menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik juga tertarik dengan game berikutnya yang disediakan oleh fitur Wordwall. Ini menunjukkan bahwa mereka ingin terus belajar dan bermain menggunakan game tersebut. Hasil observasi peneliti tidak subjektif karena diamati oleh guru pamong dan rekan sejawat. Hal ini memperkuat validitas data observasi.

C. Siklus 2

Sesuai dengan hasil Lembar Observasi Peserta Didik pada siklus 1, sebagaimana yang tersaji sebelumnya, Tindakan pada siklus 2 yang dilakukan peneliti adalah menerapkan media dan metode pembelajaran yang telah di rencanakan pada fase perencanaan sebelumnya. Media yang peneliti gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI TE 3 adalah media interaktif wordwall dengan jenis teka-teki silang dan Flip Tile. Mengapa pada siklus 2 peneliti menggunakan Wordwall jenis teka-teki silang dan Flip Tile Karena peneliti ingin mengetahui keaktifan peserta didik dalam menjawab atau bertanya secara langsung. Dalam penerapan game teka teki silang dan flip tile agar ada tantangan terdapat ice breaking petik jari dengan sebut aku sehingga peserta didik yang tidak bisa melanjutkan ice breaking maka harus menjawab pertanyaan dalam games wordwall. Karena tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar peneliti berusaha memberikan pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat dan ketertarikan yaitu dengan media interaktif game wordwall ini.

Selama observasi peserta didik peneliti juga di observasi oleh guru pamong dan rekan sejawat sehingga hasil observasi peserta didik yang dilakukan peneliti tidak subjektivitas.

Tabel 4.9 Hasil komparasi lembar observasi peserta didik dan lembar observasi guru pada siklus 2.

Siklus 2			
No	Observer	Jumlah	Persentase
1	Peneliti	52	86, 66%
2	Guru Pamong	84	95, 45 %
3	Rekan sejawat	87	98, 86 %

Berdasarkan tabel tersebut analisis hasil observasi Siklus 2 Pelaksanaan pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall pada Siklus 2 lebih tinggi dibandingkan Siklus 1 sesuai dengan yang diharapkan. Peserta didik senang dengan game edukasi Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa game tersebut menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik juga tertarik dengan game berikutnya yang disediakan oleh fitur Wordwall. Ini menunjukkan bahwa mereka ingin terus belajar dan bermain menggunakan game tersebut. Hasil observasi peneliti tidak subjektif karena diamati oleh guru pamong dan rekan sejawat. Hal ini memperkuat validitas data observasi.

Berikut ini hasil Komparasi Lembar Observasi Peserta Didik sejak tahap pra siklus hingga siklus 2 terangkum dalam tabel berikut :

Tabel 4.12 Komparasi Lembar Observasi Peserta Didik

Pra- Siklus - Siklus I- Siklus 2			
No	Hasil	Jumlah	Persentase
1	Pra- Siklus	26	43,33%
2	Siklus I	39	65%
3	Siklus 2	52	86,66%

Pada tahap pra-siklus, hanya 43,33% peserta didik yang mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran. Pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan 65% peserta didik mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran pada siklus I mulai menunjukkan hasil yang positif. Pada siklus 2, peningkatan terus berlanjut, dengan 86,66% peserta didik mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran pada siklus 2 semakin efektif dalam membantu peserta didik mencapai target pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.6, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran wordwall memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase peserta didik yang mencapai hasil yang diharapkan dari pra-siklus hingga siklus 2.

1. Persepsi Siswa tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Berikut ini hasil Komparasi Persepsi Siswa tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila sejak tahap pra siklus hingga siklus 2 terangkum dalam tabel berikut :

Tabel 4.13 Komparasi Persepsi Siswa tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Pra Siklus -Siklus 1- Siklus 2				
NILAI	KATEGORI	Pra Siklus I	Siklus I	Siklus 2
(85- 100)	Sangat Tinggi		2	2
(70- 85)	Tinggi		28	34
(55- 70)	Sedang	36	6	

Tabel 4.13 menunjukkan hasil angket persepsi siswa tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Pra Siklus -Siklus 1- Siklus 2. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa: Terjadi peningkatan jumlah siswa dengan kategori persepsi "Tinggi" dari Siklus 1 ke Siklus 2. Hal ini

menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 1 dan Siklus 2.

2. Motivasi Belajar

Berikut ini hasil Komparasi Motivasi Belajar peserta didik sejak tahap pra siklus hingga siklus 2 terangkum dalam tabel berikut :

Tabel 4.14 Komparasi Motivasi Belajar peserta didik

		Pra Siklus - Siklus 1- Siklus 2	
NILAI	KATEGORI	Siklus 1	Siklus 2
		Siklus	
(85-100)	Sangat Tinggi	4	36
(70-85)	Tinggi	30	
(55-70)	Sedang	36	2

Tabel 4.14 menunjukkan hasil angket motivasi belajar peserta didik pada Pra Siklus -Siklus 1-Siklus 2. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa: Terjadi peningkatan drastis jumlah siswa dengan kategori motivasi belajar "Sangat Tinggi" dari Siklus 1 ke Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 1 dan Siklus 2. Tidak ada siswa dengan kategori motivasi belajar "Tinggi" dan "Sedang" pada Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa berhasil mencapai minimal kategori motivasi belajar "Sangat Tinggi" setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 2.

3. Hasil Belajar

Tabel 4.15 Komparasi Hasil Belajar peserta didik

Siklus 1- Siklus 2			
No	Hasil Belajar	Siklus I	Siklus 2
1	Tuntas	55.55%	100%
2	Tidak Tuntas	44.45%	0%

Berdasarkan tabel ini, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik (55.55%) pada Siklus I telah mencapai hasil belajar "Tuntas". Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada Siklus I telah mencapai tujuan yang diharapkan. Namun, perlu dicatat bahwa masih ada 44.45% peserta didik yang belum mencapai hasil belajar "Tuntas". Hasil pada Siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Pada Siklus I, masih terdapat 44.45% peserta didik yang belum mencapai hasil belajar "Tuntas". Pencapaian 100% "Tuntas" pada Siklus 2

menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus ini sangat efektif dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Subjek penelitian secara individu bergerak progresif. Tindakan pada siklus 1 dan tindakan pada siklus 2 mampu meningkatkan motivasi seluruh subjek sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat. Hasil belajar ini hanya sebagai gambaran umum bahwa hasil penerapan media interaktif wordwall juga berpengaruh terhadap hasil belajar secara tidak langsung. Terdapat peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 nya sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat dijadikan refrensi untuk melakukan penelitian bagaimana pengaruh media interaktif ini secara lebih signifikan agar memperoleh hasil data yang lebih rinci.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, angket dan dokumentasi maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan media pembelajaran wordwall memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase peserta didik yang mencapai hasil yang diharapkan dari pra-siklus hingga siklus 2. Pada tahap pra-siklus hanya 43,33% terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus 1 mencapai 65% peningkatan terus berlanjut pada siklus 2 dengan 86,66%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran pada siklus 2 semakin efektif dalam membantu peserta didik mencapai target pembelajaran. Selanjutnya terjadi peningkatan jumlah siswa dengan kategori persepsi "Tinggi" dari Siklus 1 ke Siklus 2 yaitu dari 28 peserta didik dengan kategori tinggi dengan 6 peserta didik dengan kategori rendah menjadi 34 peserta didik dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 1 dan Siklus. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dari Pra Siklus ke Siklus. Pada Siklus 2, semua siswa mencapai minimal kategori motivasi belajar "Tinggi" yaitu dari 4 peserta didik dengan kategori sangat tinggi dengan 30 peserta didik dengan kategori tinggi dan 2 peserta didik dengan kategori rendah menjadi 36 peserta didik dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 1 dan Siklus 2. Hasil belajar pada penelitian ini hanya sebagai gambaran umum bahwa hasil penerapan media interaktif wodrwall juga berpengaruh terhadap hasil belajar secara tidak langsung. Terdapat peningkatan dari siklus 1 dengan 44,45% peningkatan terus berlanjut pada siklus 2 mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa subjek penelitian secara individu bergerak progresif. Tindakan pada siklus 1 dan tindakan pada siklus 2 mampu meningkatkan motivasi seluruh subjek sehingga hasil belajar peserta didik juga meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2010), Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006.
- Arikunto, s Dkk, (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- A.I. Nadia1,dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Volume 12 Nomor 1 Tahun 2022
- Cahyani, Riska Endah (2022) Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Pembelajaran Pkn Di Ma Bilingual Batu. Program Sarjana Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang.
- Hamzah B. Uno. (2008). Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Imam Tanthowi1, dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek> ISSN 2620-5475 Vol. 6, No. 4, Desember 2023, Hal. 563-571
- Kajian, J., Indonesia, P., Pelajaran, M., & Pancasila, P. (2023). *Pelita : Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada*. 3(2), 42–51.
- Mustafa, Pinton Setya. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. Insight Mediatama.
- Nasrah dan A. muafiah.(2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. Jurnal Riset Pendidikan Dasar 03(2).
- Natalia, Lena,dkk. (2023). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Volume 1, Nomor 10, November 2023, Halaman 266-272
- Oktaviani, P. S., Hadiana, O., Heriyana, T., Nurhayati, T., & Cirebon, U. M. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dan*. 9(2), 125–136
- Tim Kurikulum. (2023). *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan SMKNegeri 4 Semarang Tahun Pelajaran 2023-2024* (p. 55).
- Uno, H.(2011). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT Bumi AksaraBandung PT Remaja Rosdaka Karya

Wibawanto, W., & Ds, S. s. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Zahro, Nur Azizah Q. (2023), Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. Vol 2 No 1