



Selin Edri Anggelina¹
 Indryani²
 Ugi Nugraha³
 Urip Sulistiyo⁴

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS 2 SD NEGERI 062/IV KOTA JAMBI

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di abad ke-21 menuntut pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, kenyataannya masih banyak pendidik yang menggunakan metode konvensional, yang cenderung membuat siswa merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 62/IV Kota Jambi dengan menerapkan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas II yang terbagi atas 10 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data dianalisis berdasarkan indikator motivasi belajar, yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Pada siklus I pertemuan I, hanya 31,81% siswa yang memenuhi kriteria motivasi belajar, meningkat menjadi 40,90% pada pertemuan II. Pada siklus II, peningkatan lebih signifikan terlihat dengan persentase 72,72% pada pertemuan I dan 81,81% pada pertemuan II. Penerapan media Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dan memahami materi dengan lebih baik.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Aplikasi Wordwall, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract

The rapid development of information technology in the 21st century requires educators to utilize innovative learning media to increase student learning motivation. However, in reality there are still many educators who use conventional methods, which tend to make students feel bored. This research aims to increase the learning motivation of class II students at SD Negeri 62/IV Jambi City by implementing the Wordwall application as an interactive learning medium. The research used the Classroom Action Research (PTK) method which was carried out in two cycles. The research subjects consisted of 22 class II students, divided into 10 girls and 12 boys. Data collection techniques include observation, documentation and interviews. Data were analyzed based on indicators of learning motivation, namely the desire to succeed, encouragement to learn, hopes for the future, interesting learning activities, and a conducive learning environment. The research results showed an increase in student learning motivation in each cycle. In cycle I, meeting I, only 31.81% of students met the criteria for learning motivation, increasing to 40.90% at meeting II. In cycle II, a more significant increase was seen with a percentage of 72.72% at meeting I and 81.81% at meeting II. The application of Wordwall media has been proven to be able to create an interactive and interesting learning atmosphere, so that students are more motivated and understand the material better.

Keywords: Learning Motivation, Wordwall Application, Civic Education

^{1,2,3,4} Universitas Jambi, Indonesia

email: selinedriianggelina@gmail.com¹, indryani@unja.ac.id², ugi.nugraha@unja.ac.id³, urip.sulistiyo@unja.ac.id⁴

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan dan menambah ilmu (Mulyani F & Haliza N, 2021). Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk didapatkan oleh seseorang, bukan hanya peserta didik tetapi orang dewasa perlu mendapatkan suatu pendidikan. Pendidikan dilakukan dengan cara sengaja yaitu untuk memotivasi, membantu, mendorong, serta membimbing dalam mengembangkan minat, bakat serta potensi yang dimiliki setiap individu.

Pendidikan merupakan suatu dasar utama dalam membentuk masyarakat agar dapat membangun suatu peradaban lebih sejahtera (Hamdani et al., 2022). Karena dalam sebuah kehidupan pasti selalu seirama dan sejalan dengan perkembangan zaman dimana dengan perkembangan zaman selalu muncul persoalan-persoalan yang tidak terfikirkan oleh masyarakat. Dalam dunia pendidikan, pendidik tentunya dituntut agar dapat mengerti pada penggunaan ilmu teknologi dan informasi sehingga pada proses pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah saja.

Belajar dalam konteks pembelajaran abad 21 terutama pada kurikulum 2013 yaitu siswa belajar materi pembelajaran melalui contoh, penerapan dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah. Agar tuntutan tersebut dapat dilaksanakan sebagai bagian dari implementasi kurikulum 2013, maka perlu dalam penggunaan TIK secara tepat, berkelanjutan dan terjangkau. Menurut (Rahayu et al., 2022), pada saat ini sangat diperlukan keterampilan pengetahuan yang mendalam dalam konteks kehidupan mengenai suatu masalah, peristiwa atau kejadian. Media pembelajaran computer sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif dan efisien (Ramli et al., 2018).

BSNP pada seminar nasional menjelaskan bahwa Abad 21 ditandai dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomatis dimana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang dan sudah mulai digantikan oleh mesin, baik mesin produksi maupun computer. Pada abad ke 21 juga banyak perubahan baik masyarakat maupun dunia pendidikan (Rosyad & Indramayu, 2020). Menurut BSNP, abad ke 21 ini baru berjalan satu dekade, namun dalam dunia pendidikan sudah dirasakan adanya pergeseran dan bahkan perubahan yang dasar pada tataran filsafat, arah serta tujuannya. Salah satu ciri yang paling menonjol pada abad ke 21 adalah semakin bertumbuhnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga perkembangannya menjadi semakin cepat (Etistika Y W et al., 2016).

Menurut Litbang Kemendikbud, pembelajaran abad ke 21 ini menerapkan kreativitas, berfikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan, komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter (Yuridka & Nazaruddin, 2024). Terampil dalam memecahkan masalah berarti mampu mengatasi masalah yang sedang di hadapinya, dalam proses belajar mengajar apabila peserta didik yang dapat memecahkan masalah tersebut berarti peserta didik tersebut dapat berfikir kritis.

Pada kenyataannya, beberapa pendidik di sekolah SD Negeri 062/IV Kota Jambi masih menggunakan cara ceramah atau masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar, yang seharusnya pada abad 21 ini pendidik sudah mampu menggunakan metode ataupun cara mengajar yang kreatif dan inovatif dengan bantuan media online sehingga peserta didik mempunyai perubahan dalam mendapatkan ilmu serta lebih termotivasi dalam belajarnya. Dan dari hasil pengamatan peneliti di kelas 2B, tidak sedikit peserta didik ketika diperintahkan mengerjakan tugas atau soal-soal di buku, mereka merasa bosan. Saavendra dan Opfer dalam jurnal pendidikan, ia menyarankan 9 prinsip untuk mengajarkan keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran (Amalia et al., 2024)

Maka dengan itu, peneliti ingin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti yang seharusnya dilakukan oleh pendidik pada Abad ke 21 dengan menggunakan salah satu aplikasi pembelajaran yaitu aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar serta dapat digunakan sebagai aplikasi evaluasi untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya (Rachmah Nur et al., 2024). Wordwall adalah salah satu media pembelajaran kuis berbentuk games edukatif dari berbagai penelitian dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis games edukasi (Herta et al., 2023).

Aplikasi Wordwall ini sangat efektif dalam penggunaannya dan dapat diakses melalui website serta dapat dimainkan atau digunakan untuk penugasan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Anggiana dari hasil penelitiannya, ia mengatakan bahwa media atau aplikasi wordwall ini efektif digunakan dalam pengerjaan soal kepada peserta didik. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh pendidik (Lubis & Nuriadin, 2022).

Wordwall merupakan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik dalam berbentuk games. Aplikasi Wordwall ini dapat digunakan pada pembelajaran apapun guna meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan Zulfah dalam jurnalnya, bahwa hasil penelitiannya menyatakan penggunaan wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dapat dilihat dari aspek keaktifan peserta didik selama menggunakan Wordwall dalam proses pembelajaran (Zulfah, 2023).

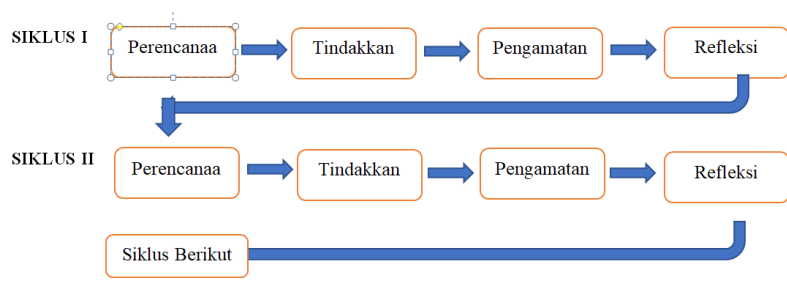
Penggunaan aplikasi Wordwall diharapkan mampu menjadi pengalaman serta pengetahuan baru untuk peserta didik dan juga agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pengerjaan tugas. Hal tersebut sejalan dengan Jauhari dalam jurnalnya, media wordwall merupakan media yang interaktif dan efektif, menggunakannya membuat siswa lebih kritis untuk berpikir dan siswa tidak takut salah menjawab pertanyaan lebih rileks dan tidak terbebani dengan tugas menulis (Jauhar et al., 2022).

Seperti yang telah dikatakan oleh Andari dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran efektif, bahwa pembelajaran sebagai proses interaksi antar siswa dengan pendidik dan juga sumber belajar lainnya dan perlu didukung dengan adanya media yang tepat. Seyogyanya pendidik dapat menemukan media yang tepat untuk digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Andari, 2021). Dengan begitu, diharapkan dalam penggunaan media Wordwall di SD muhammadiyah dapat berjalan secara efektif, dan peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pengerjaan tugas, serta motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall yang berbentuk games sehingga berpengaruh pula pada nilai yang didapatnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan, yaitu memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 2 dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Tempat yang akan dijadikan sebagai tempat untuk penelitian adalah SD Negeri 62/IV yang berlokasi di Jalan Prabu Siliwangi RT.19 Kel. Tanjung Sari Kec. Jambi Timur Kota Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober tahun 2024.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 SD Negeri 62/IV Kota Jambi yang berjumlah 22 siswa terbagi atas 10 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan tujuan mempermudah pelaksanaan pekerjaan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Data penelitian ini berasal dari interaksi antara peneliti dan peserta didik kelas II SD Negeri 62/IV Kota Jambi dalam mata pelajaran PPKn. Berikut ini adalah alur dalam melaksanakan tindakan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rubrik pengamatan yang diambil oleh pengamat selama proses pembelajaran pada siklus 2 Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pra siklus

sebelum menerapkan media pembelajaran wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran, belum memenuhi kriteria indikator motivasi belajar siswa dari jumlah siswa yang memiliki motivasi dan memenuhi semua kriteria indikator motivasi belajar. Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan, mulai dari sebelum dilakukannya tindakan, hingga setelah dilakukannya tindakan pada siklus I sampai siklus II. Adapun hasil observasi pra-tindakan dimana belum ada siswa yang mampu memenuhi keseluruhan indikator motivasi belajar siswa. Pada saat dilaksanakannya tindakan dengan menggunakan penerapan media pembelajaran wordwall siklus I pertemuan I terjadi peningkatan dimana 7 siswa atau sebesar 31,81% siswa yang memenuhi kriteria indikator motivasi belajar siswa, siklus 1 pertemuan 2 terjadi peningkatan dimana 9 siswa atau 40,90% siswa yang sudah memenuhi seluruh kriteria motivasi belajar siswa, pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 16 siswa atau sebesar 72,72% siswa mampu memenuhi seluruh kriteria indikator motivasi belajar siswa, pada siklus II pertemuan II terjadi peningkatan dimana terdapat 18 siswa atau sebesar 81,81% siswa yang sudah memenuhi seluruh kriteria indikator motivasi belajar siswa. Data hasil observasi dapat disajikan dalam diagram berikut:

Tabel 1. perbandingan motivasi belajar siswa

No	Tahapan	Jumlah	Persentase
1.	Pra-siklus	5	22,72%
2.	Siklus I pertemuan I	7	31,81%
3.	Siklus I pertemuan II	9	40,90%
4.	Siklus II pertemuan I	16	72,72%
5.	Siklus II pertemuan II	18	81,81%
Peningkatan secara klasikal siklus I		36,355%	
Peningkatan secara klasikal siklus II		77,265%	

Dapat ditarik kesimpulan bahwa, pada setiap siklus dan pertemuan sudah terjadi peningkatan kriteria indikator dari motivasi belajar siswa. Adapun peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan I yaitu sebanyak 7 orang siswa atau 31,81%, pada pertemuan II sebanyak 9 orang atau 40,90%, maka dapat dibuat peningkatan motivasi secara klasikal adalah sebesar 36,355%.

Peningkatan persentase dari hasil pengamatan melalui motivasi belajar siswa yang di amati berdasarkan lembar observasi dengan menggunakan indikator pengamatan yang telah ditentukan, pada siklus II pertemuan I peningkatan motivasi belajar siswa menjadi sebanyak 16 atau 72,72% siswa mampu memenuhi kriteria indikator motivasi belajar dan pada siklus II pertemuan II terjadi peningkatan sebanyak 18 siswa atau 81,81% dari jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria indikator motivasi belajar, maka dari itu dapat dibuat peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus II adalah sebesar 77,265% siswa telah aktif dalam pembelajaran.

Pembahasan

Pelaksanaan Aplikasi Wordwall sebagai bahan evaluasi pembelajaran berjalan dengan lancar. Adapun menurut Novyanti (2022) dalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan aplikasi wordwall dapat membuat peserta didik lebih interaktif dengan guru serta dapat meningkatkan aktivitas dikelas. Selain itu juga minat belajar siswa menjadi lebih meningkat. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi wordwall berbasis games ini memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, suasana kelas menjadi berwarna, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar dan mengikuti evaluasi pembelajaran, peserta didik juga lebih berani maju ke depan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan walaupun jawabannya terkadang tidak tepat, serta peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari sebelum adanya evaluasi menggunakan aplikasi Wordwall. Bukti-bukti tersebut sejalan pula dengan

perkataan Nadia dkk, bahwa “dengan menggunakan aplikasi wordwall diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran”.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran wordwall. Dari hasil observasi pengamatan siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yang didasarkan pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran wordwall ini memiliki dampak yang positif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Terbukti dari peningkatan setiap siklus, yang pada siklus I pertemuan pertama terdapat persentase sebesar 31,81% meningkat dipertemuan II menjadi 40,90% kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil persentase pada pertemuan pertama 72,72% meningkat dipertemuan kedua yaitu 81,81% dengan adanya peningkatan pada persentase motivasi belajar siswa sehingga mencapai kriteria keberhasilan yakni 70% dan proses peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran wordwall.

SIMPULAN

Berdasarkan perolehan analisis data dari pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran PKN di kelas II SD Negeri 62/IV Kota Jambi maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penerapan media wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat meningkat dapat dilihat atau diamati melalui indikator: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya kegiatan menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap dan konsisten dari siklus I hingga siklus II, dengan menerapkan media pembelajaran wordwall yaitu media yang berupa games interaktif. Perolehan hasil pengamatan motivasi belajar siswa terlihat pada siklus I pertemuan I terjadi peningkatan dimana 7 siswa atau sebesar 31,81% siswa memenuhi kriteria indikator motivasi belajar siswa, pada siklus I pertemuan II terjadi peningkatan dimana 9 siswa atau sebesar 40,90% siswa memenuhi seluruh kriteria indikator motivasi belajar siswa, pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 16 siswa atau 72,72% siswa mampu memenuhi kriteria indikator motivasi belajar siswa dan pada siklus II pertemuan II terjadi peningkatan sebanyak 18 siswa atau 81,81% siswa mampu memenuhi kriteria indikator motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Ricky Fahmi, Ahmad Faridh, Sari, Husna Mustika Nurul, Nugroho, D. Anggriawan, Prabowo, D. S., Pujiono, I. P., Nadia, F., & Syukron, A. A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di sekolah (A. A. Syukron (ed.)). PT. Nasya Expanding management.
- Andari, D. A. (2021). Media Pembelajaran Berbasis ICT. Guepedia.
- Etistika Y W, Dwi A S, & Amat N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 262–278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/262-278>
- Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.
- Hamdani, A. D., Nurhafsa, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Generasi Emas 2045. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7291>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagogia*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada. *Global Journal Basic Education*, 1(3), 371–378.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

- (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Rachmah Nur, M., Firdaus, N. A. M., & Aini, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Wordwall pada Materi Pecahan Campuran. 2(1), 62–69.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Rosyad, A. M., & Indramayu, U. W. (2020). Islam Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi Di Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 75–99.
- Yuridka, F., & Nazaruddin. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM ERA 5.0. 6(2), 210–220.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>