

## **Penerapan Media Web *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I Di SDN Jajar Tunggal III Surabaya pada Materi Menyusun Huruf Menjadi Kata**

**Chyntia Afnilamsari<sup>1</sup>**

<sup>1)</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Perumahan Taman Sidorejo, Krian, Sidoarjo

<sup>\*)</sup> Email corresponding author: [chyntia.afni53@gmail.com](mailto:chyntia.afni53@gmail.com)

*Received: 27/09/2024   Accepted: 12/10/2024   Published: 31/10/2024*

### **Abstrak**

Proyek ini merupakan contoh penelitian classroom action yang berupaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media online Wordwall sebagai sumber pembelajaran, khususnya melalui penataan dan transformasi huruf menjadi kata-kata. Anda dapat membuat game edukasi dan kuis sendiri di Media Web Wordwall. Partisipasi dalam jajak pendapat, percakapan, dan kuis adalah kunci misi Wordwall untuk memikat siswa. Kelas I SDN Jajar Tunggal III yang beranggotakan 29 siswa (17 laki-laki dan 12 perempuan) menjadi subjek penelitian. Dua siklus, Siklus 1 dan Siklus 2, digunakan untuk menyelesaikan kegiatan ini di kelas. Media pendidikan berpengaruh pada keinginan siswa untuk belajar, menurut temuan penelitian tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan kinerja siswa di kelas adalah dengan menggunakan dinding kata sebagai semacam media. Dua putaran penelitian telah menghasilkan kesimpulan bahwa menggunakan permainan Wordwall untuk melengkapi pelajaran bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengingat dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari di kelas satu. Dengan demikian, 75% siklus pertama selesai dan 93% siklus kedua hampir selesai. Oleh karena itu, kinerja siswa di kelas dapat dipengaruhi oleh penggunaan dinding kata online mereka.

**Kata kunci:** *hasil belajar, motivasi belajar, wordwall*

### **Abstract**

*This study is an example of classroom action research that seeks to improve student engagement and achievement through the use of the online media platform Wordwall to create words through the arrangement of letters. Games and quizzes may be easily created for educational purposes on Wordwall Web Media. Participation in polls, conversations, and quizzes is what Wordwall is all about. A total of 29 children, including 12 girls and 17 boys, from Class I of SDN Jajar Tunggal III participated in the study. Two cycles, cycle 1 and cycle 2, comprise the execution of this activity in the classroom. The study findings indicate that the instructional media used have the potential to enhance students' desire to learn. An approach that has been shown to improve both student motivation and learning outcomes is the use of word wall media. The findings of two study cycles indicate that incorporating Wordwall games into the Indonesian language learning process improves the outcomes for students in Class I. Consequently, 75% of cycle I was completed and 93% of cycle II was completed. Thus, it is reasonable to assume that online word walls have the potential to affect the outcomes of student learning.*

**Keywords:** *learning outcomes, motivation to learn, wordwall*

## PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan taraf kerja intelektual yang dapat menopang pembangunan bangsa baik saat ini maupun di masa yang akan datang, pendidikan merupakan komponen yang krusial. Dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini sesuai dengan Pasal 4 Pembukaan UUD 1945 yang bercita-cita untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat. Lembaga sosial yang kuat dan berwibawa yang memungkinkan setiap insan Indonesia menjadi insan yang kompeten merupakan tujuan Pembangunan Nasional, salah satu departemen Pembangunan Nasional yang berupaya mencerdaskan kehidupan negara.

Menurut Mansyur & Khaerani (2020), pembelajaran berlangsung ketika instruktur dan mahasiswa bekerja sama menggunakan berbagai sumber pembelajaran. Guru didorong untuk menggunakan sumber belajar yang efektif dan mudah untuk membantu siswa memahami topik tersebut, mengikuti perkembangan teknologi kontemporer. Menggunakan media interaktif yang mudah diakses adalah salah satu opsi yang memungkinkan dalam skenario ini. Alhasil, para akademisi tertarik mempelajari bagaimana guru dan siswa menggunakan materi pembelajaran interaktif.

Banyaknya komponen sistem pendidikan yang selalu berubah, motivasi intrinsik menonjol. Sebagian besar siswa tidak mencoba menjadi pembelajar yang lebih baik karena mereka tidak menginginkannya, yang lebih umum daripada kurangnya keterampilan dalam hal belajar. Salah satu hal terpenting bagi siswa untuk berhasil di sekolah adalah termotivasi untuk belajar, dan ini termasuk motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Mitkovska & Popeska, 2020). Seperti yang dikemukakan oleh Riadnya dkk. (2021), Jamala berpendapat bahwa motivasi adalah katalisator yang mengubah energi intrinsik menjadi tindakan nyata dalam mengejar suatu tujuan. Tingkat motivasi intrinsik seseorang menentukan bagaimana mereka menanggapi dan menyelesaikan tugas.

Motivasi belajar sangat dihargai di bidang pendidikan karena memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang relevan dengan materi. Motivasi intrinsik (berasal dari dalam) dan ekstrinsik (berasal dari sumber luar) berperan dalam kecenderungan seseorang untuk belajar. Kedua bentuk insentif ini berperan penting dalam meningkatkan keinginan belajar mahasiswa (Supriyono, 2018). Dorongan intrinsik seorang pelajar merupakan komponen penting dalam pencapaian akademis mereka. Ketika kita ingin melakukan sesuatu, saat itulah motivasi muncul. Semangat belajar berbanding lurus dengan tingkat keinginan untuk belajar; sementara yang pertama hebat, yang terakhir rendah. Akibatnya, banyak siswa gagal memenuhi harapan bukan karena kurangnya pengetahuan mata pelajaran melainkan karena tidak adanya dorongan intrinsik. Alasan untuk ini adalah karena motivasi peserta didik yang berbeda mungkin berfluktuasi berdasarkan keadaan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa di kelas. Menggunakan alat yang kami miliki, guru dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Wordwall* Media merupakan situs berbasis web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa permainan dan kuis. Menurut Harlina (Purnamasari dkk., 2018). *Wordwall* hadir dengan berbagai macam template, tipe, dan model. Menurut Nadia (Juliana dkk., 2022), berbagai jenis template antara lain tebak gambar, kuis, puzzle, dan masih banyak lagi. Media *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Menurut Sherianto (Pradani, 2022), media *wordwall* dapat digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian bagi guru dan peserta didik. Tujuan *Wordwall* adalah agar peserta didik menyelesaikan kuis, diskusi, dan survei secara online.

## METODE PENELITIAN

Untuk mengumpulkan data tentang peningkatan motivasi dan bobot hasil belajar yang diajarkan melalui penggunaan media Wordwall berbasis web dalam mempelajari kombinasi huruf menjadi kata-kata, penelitian ini menggunakan teknik penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di SDN Jajar Tunggal III Kelas I dan melibatkan 29 siswa yang merupakan pembelajar berat. Dari mereka, 17 laki-laki dan 12 perempuan. Babak pertama dan kedua dari class action masing-masing terdiri dari satu pertemuan. Persiapan awal terdiri dari perumusan masalah, tujuan penelitian, dan strategi tindak lanjut; ini adalah langkah pertama dalam desain penelitian. Strategi tersebut juga merinci alat penelitian dan gadget pendidikan yang akan digunakan. Kegiatan dan observasi tersebut mencakup beberapa aspek seperti tindakan peneliti untuk meningkatkan minat belajar dan observasi hasil serta dampak penerapan strategi pembelajaran dengan metode media Wordwall. Peneliti melakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh.

Bergantung pada jenis data penelitian yang Anda kumpulkan, ada berbagai jenis teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, seperti lembar observasi, lembar uji awal, dan dokumentasi. Pengumpulan data adalah proses sistematis dan terstandarisasi yang mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penggunaan yang akurat. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kombinasi nilai lembar observasi dan informasi lain yang disertakan dalam dokumen. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan dan memeriksa data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan studi lanjutan dengan pendampingan Ibu Ida Nur Fauziah, S. Pd yang menjabat sebagai validator penelitian di kelas I. Temuan dari pengamatan dengan pembimbing wali kelas menunjukkan bahwa semangat belajar siswa masih rendah pada saat ini. Selama paruh pertama kelas, siswa mulai kehilangan minat; ketika pelajaran membosankan, instruktur mengandalkan pemecah kebakuan sebagai cara untuk menghidupkan kembali minat dan dorongan siswa.

Perbaikan dilakukan pada setiap siklus dengan menerapkan tujuan, mengambil tindakan, dan merefleksikan serta menganalisis hasilnya. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data kegiatan kemahasiswaan dari lembar observasi hasil belajar mata pelajaran yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN Jajar Tunggal III melalui ujian yang diselenggarakan pada Siklus 1. Tiga aspek perkembangan siswa yang diteliti dalam kaitannya dengan konsep pembelajaran berkelanjutan adalah perubahan kognitif, perubahan emosi, dan kemampuan psikomotorik.

Tabel 1. Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus 1

Nilai	Frekuensi	Presentasi	Kategori
0-69	7	25%	Tidak tuntas
70-100	22	75%	tuntas

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa dari 29 peserta didik kelas I di SDN Jajar Tunggal III, terdapat 7 peserta didik yang hasil belajarnya dalam kategori tidak tuntas, sementara 22 peserta didik lainnya termasuk dalam kategori tuntas. Penyebabnya adalah kurangnya motivasi belajar diantara peserta didik atau minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Penelitian siklus II dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I dari SDN Jajar Tunggal III dan penerapan media *wordwall* sebagai media ajar yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Frekuensi Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus 1

Nilai	Frekuensi	Presentasi	Kategori
<b>0-69</b>	2	7%	Tidak tuntas
<b>70-100</b>	27	93%	tuntas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 27 siswa telah memenuhi semua tujuan pembelajaran, sedangkan 2 memiliki beberapa kesenjangan, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Jika media pembelajaran yang digunakan sesuai untuk peserta didik, mereka akan dapat memahami dan menikmati isinya, yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran pada siklus kedua. Alat penunjang edukasi yang digunakan pada siklus II adalah aplikasi pendukung permainan Wordwall. Peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga bermain, sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Peneliti juga mengamati aktivitas peserta didik yang divalidasi oleh kepala sekolah. Angket evaluasi meliputi kehadiran peserta didik, aktivitas dan sikap. Hasil observasi Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Observasi Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus	
		I	II
<b>1</b>	Kehadiran peserta didik saat proses pembelajaran	80%	90%
<b>2</b>	Peserta didik aktif bertanya saat proses pembelajaran	80%	85%
<b>3</b>	Peserta didik merasa senang saat proses pembelajaran	70%	90%
<b>4</b>	Peserta didik mampu fokus saat proses pembelajaran	80%	90%

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa melaporkan tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi saat belajar menggunakan media pendidikan interaktif. Tingkat kehadiran siswa meningkat menjadi 90% pada siklus kedua dari 80% pada siklus pertama. Selanjutnya, pada Siklus II, siswa lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, naik dari 80% pada Siklus I. Selain itu, kapasitas siswa untuk fokus meningkat dari 80% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, dan tingkat kesenangannya meningkat dari 70% menjadi 90% di kedua siklus.

Menurut temuan tersebut, menggunakan bahan ajar yang tepat dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Wordwall media telah terbukti menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan inspirasi dan prestasi akademik. Siswa dapat berkonsentrasi lebih baik dan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran mereka setelah menggunakan media Wordwall, menurut penelitian. Pembelajaran siklus kedua dianggap selesai ketika keberhasilan siswa mencapai 93%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan secara dua siklus oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif, seperti *wordwall*, telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas I di SDN Jajar Tunggal III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus I, hanya 75% peserta didik yang tuntas dalam belajar, tetapi setelah penggunaan media yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada siklus II, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 93%. Observasi menunjukkan peningkatan dalam kehadiran, partisipasi aktif, rasa senang, dan kemampuan fokus peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media ajar yang menarik lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar dan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Juliana, W. S., Hadi, F. R., & Chasanatun, F. (2022). Efektivitas media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa SD kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 714-719.
- Mansyur, M., & Khaerani, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project (MMP) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 10-20.
- Mitkovska, S. J., & Popeska, B. (2020). Motivation to learn during a pandemic. *Воспитание/Vospitanie-Journal of Educational Sciences, Theory and Practice*, 11(15), 217-223.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806-811.
- Purnamasari, R., Katemba, C. V., & Panjaitan, N. B. (2018). A Comparison between Word Tree Branch Method and Interactive Word Wall to Improve Student's Vocabulary. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 3(2), 120-142.
- Riadnya, I. M. N., Adi, I. P. P., & Satyawan, I. M. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Dari PJOK SMP Negeri 12 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 9(1), 1-10.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.