ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 43494-43504
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

Penerapan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IX-H di SMP Negeri 12 Surabaya

Resti Wulansari[1], Herlina Agustin[2], Raden Roro Nanik Setyowati[3], Anna Aisyah Prihatin[4]

[1,2] Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya
[3] PPKn, Universitas Negeri Surabaya
[4] Pendidikan Pancasila, SMP Negeri 12 Surabaya
e-mail: ppg.restiwulansari97@program.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX-H SMP Negeri 12 Surabaya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 35 siswa, dimana data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi siswa pada pra-siklus tercatat 64,23% (kriteria cukup), meningkat menjadi 70,48% (kriteria tinggi) di siklus I, dan mencapai 80,56% (kriteria tinggi) di siklus II. Aktivitas interaktif yang disediakan oleh *Wordwall*, seperti kuis dan permainan, berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan penggunaan media *Wordwall* dan model *TGT* sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikannya metode yang layak diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membuatnya lebih menarik dan relevan.

Kata kunci: *Media Wordwall, Motivasi Belajar, Team Games Tournament (TGT).*

Abstract

This research aims to evaluate the application of Wordwall media in increasing student learning motivation in Pancasila Education subjects in class IX-H of SMP Negeri 12 Surabaya. The Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model is implemented in three cycles, with the steps of planning, action, observation and reflection. The research subjects consisted of 35 students, where data was collected through observation, questionnaires and interviews. The research results show that the application of Wordwall media significantly increases students' learning motivation. The average student motivation score in the pre-cycle was recorded at 64.23% (sufficient criteria), increased to 70.48% (high criteria) in cycle I, and reached 80.56% (high criteria) in cycle II. The interactive activities provided by Wordwall, such as quizzes and games, successfully attract students' attention and increase their involvement in the learning process. The conclusion of this research shows that the use of Wordwall media and the TGT model is very effective in increasing student learning motivation, making it a feasible method to apply in Pancasila education learning to make it more interesting and relevant.

Keywords : *Wordwall Media, Learning Motivation, Team Games Tournament (TGT).*

PENDAHULUAN

Di zaman digital sekarang, teknologi menjadi bagian penting dalam pendidikan. SMP Negeri 12 Surabaya juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Salah satu media yang digunakan adalah *Wordwall*, yang memungkinkan pembelajaran melalui permainan. Penggunaan *Wordwall* tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga

dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang menarik. Dengan menggunakan media ini, siswa bisa terlibat langsung dalam pembelajaran, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Aktivitas seperti kuis dan permainan kelompok membantu siswa bekerja sama, sehingga mereka lebih merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar. Ini sangat penting untuk mengatasi rasa bosan yang sering muncul di kelas.

Belajar melalui permainan seperti yang ditawarkan oleh *Wordwall* menciptakan suasana yang menyenangkan. Saat siswa bermain sambil belajar, mereka lebih menikmati proses tersebut. Ini mengurangi tekanan yang biasa mereka rasakan saat menghadapi ujian atau tugas. Dengan suasana yang ceria, siswa lebih bersemangat untuk belajar tentang topik PPKn yang terkadang dianggap sulit atau membosankan. *Wordwall* juga memberi kesempatan bagi siswa untuk berkreasi. Dalam kegiatan kelompok, mereka bisa membuat permainan sendiri atau menyesuaikan konten yang ada. Ini mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan belajar dari teman-teman mereka. Kerja sama yang terjalin selama menggunakan media ini juga memperkuat rasa kebersamaan, yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun ada banyak manfaatnya, penggunaan teknologi seperti *Wordwall* juga menghadapi tantangan. Salah satu masalahnya adalah distraksi dari gadget yang bisa mengganggu konsentrasi siswa. Untuk mengatasi ini, SMP Negeri 12 Surabaya mewajibkan siswa menyimpan smartphone di awal pelajaran. Dengan cara ini, siswa bisa fokus belajar tanpa gangguan. Aturan ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang baik, di mana siswa bisa memanfaatkan teknologi secara positif. Dengan menggunakan media interaktif seperti *Wordwall*, SMP Negeri 12 Surabaya berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterlibatan aktif, suasana yang menyenangkan, dan kesempatan untuk bekerja sama menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif. Meskipun ada tantangan, langkah-langkah yang diambil sekolah membantu siswa tetap fokus dan termotivasi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PPKn dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Hasil observasi selama Praktik Pengalaman Lapangan II di SMP Negeri 12 Surabaya menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX-H menghadapi beberapa tantangan. Jam pelajaran yang berlangsung pada waktu-waktu yang tidak ideal, seperti antara pukul 11.10-11.40 dan 12.40-14.00, menyebabkan siswa sulit untuk berkonsentrasi. Ketika mendekati jam pulang, ditambah dengan suhu panas Surabaya, situasi ini berdampak negatif pada proses belajar. Peneliti menemukan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah, yang menjadi perhatian penting untuk ditangani.

Melalui kuesioner asesmen diagnostik non-kognitif yang diberikan sebelum pembelajaran, peneliti mendapatkan gambaran lebih jelas tentang motivasi siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa banyak peserta didik merasa kurang tertarik dengan pelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun pembelajaran sudah dilakukan secara kolaboratif, di mana siswa secara berkelompok membuat presentasi PowerPoint, hal ini tidak cukup untuk menarik perhatian mereka. Saat presentasi berlangsung, siswa lebih fokus pada materi yang mereka buat sendiri, bukan pada presentasi teman-teman mereka. Situasi ini menunjukkan bahwa meskipun ada upaya untuk melibatkan siswa, motivasi mereka tetap rendah.

Dengan hanya satu kali pertemuan dalam seminggu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tampak kurang memadai untuk membangun pemahaman yang mendalam. Metode yang digunakan, meskipun berpusat pada siswa, belum mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Kurangnya variasi dalam teknik pengajaran serta penggunaan media yang interaktif membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi. Jika motivasi rendah, tentu akan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal, sehingga penting untuk mencari solusi yang dapat mengubah dinamika ini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Media ini memanfaatkan teknologi modern untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai jenis permainan dan kuis, *Wordwall* dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang menggunakan media ini dapat mengubah pandangan siswa bahwa Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang membosankan menjadi sesuatu yang menarik dan mudah

dipahami. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih fokus, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru di kelas telah berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, namun metode yang digunakan masih terbatas pada diskusi, ceramah, dan tanya jawab. Dalam situasi ini, guru cenderung menuliskan ringkasan materi di papan tulis dan memberikan sedikit contoh kontekstual dari lingkungan sekitar siswa. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa kurang terlibat dan motivasi belajar mereka menjadi rendah. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak aktif berpartisipasi, sehingga pemahaman mereka terhadap materi juga tidak optimal. Selain itu, belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi membuat proses belajar terasa monoton dan tidak menarik. Dengan demikian, sangat diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, yang tidak hanya dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu, tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, dapat memberikan banyak keuntungan, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Suryani (2018), media pembelajaran yang inovatif dapat merangsang keterlibatan siswa, karena media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran.

Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, mereka lebih cenderung untuk mengingat informasi dan memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, dengan akses yang mudah dan fleksibel, *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, menjadikannya alat yang sangat efektif dalam mengatasi masalah motivasi yang sering dihadapi dalam lingkungan belajar tradisional. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, membuat pelajaran lebih menarik dan relevan bagi kehidupan sehari-hari mereka.. Suryani (2018:48) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah saluran komunikasi penting dalam proses belajar, di mana guru menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa. Dengan menggunakan teknologi, pesan-pesan ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat, dan mereka akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik seperti Pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan ini, pengalaman belajar siswa dapat diperbaiki secara signifikan, mengarah pada hasil belajar yang lebih baik dan pemahaman yang lebih mendalam.

Media pembelajaran *Wordwall* dipilih karena memiliki berbagai keuntungan yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Salah satu keuntungan utama dari Wordwall adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai aktivitas interaktif yang menarik. Neliati (2022) menjelaskan bahwa media interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Dengan adanya permainan edukatif dan kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Selain itu, Rohdiani dan Rakhmawati (2017) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Wordwall,* membantu siswa mengakses informasi dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa akan lebih bersemangat untuk terlibat dalam pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, Wordwall merupakan pilihan yang sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, mengingat manfaatnya yang besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Selain menggunakan media pembelajaran interaktif, guru juga dapat menerapkan teknik-teknik seperti diskusi kelompok dan proyek kolaboratif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi wawasan nusantara. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi pemikiran dan perspektif, sehingga mereka dapat belajar dari

satu sama lain. Proyek kolaboratif juga mendorong kerja sama, di mana siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Dengan menggabungkan metode ini dengan penggunaan media interaktif seperti *Wordwall*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif, membantu siswa untuk terlibat secara aktif.

Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks ini, peserta didik diajak untuk berfokus pada situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah, di mana mereka dapat menggunakan *Wordwall* untuk membuat konten pembelajaran. Misalnya, siswa dapat merancang kuis atau permainan yang berkaitan dengan isu-isu wawasan nusantara, sehingga mereka tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga secara praktis. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sudah didukung oleh penelitian sebelumnya. Anitasari dan Utami (2022:5929) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat lebih mudah mengingat informasi dan konsep-konsep penting terkait wawasan nusantara.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas IX-H SMPN 12 Surabaya, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memahami pengaruh positif media interaktif ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat meraih motivasi belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran yang dianggap penting seperti Pendidikan Pancasila

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media interaktif, khususnya *Wordwall,* dalam kombinasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas IX-H SMP Negeri 12 Surabaya. Media *Wordwall* menawarkan berbagai aktivitas berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menyediakan kuis, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya*, Wordwall* dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan, sekaligus mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Model *TGT* melibatkan siswa dalam permainan kelompok yang menerapkan pengetahuan mereka dalam suasana kompetitif yang sehat. Dengan menggunakan model ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen kuis atau permainan yang menguji pemahaman mereka tentang materi. Metode ini tidak hanya meningkatkan kerja sama di antara anggota tim, tetapi juga menciptakan semangat kompetisi yang mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa lebih terhubung dengan kelompok mereka dan terdorong untuk mencapai hasil yang baik dalam konteks yang menyenangkan.

Dalam penelitian ini, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan untuk mengevaluasi penerapan media *Wordwall* dan model *TGT*. Siklus penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Di fase perencanaan, peneliti menyusun rencana untuk mengintegrasikan Wordwall dalam aktivitas pembelajaran, serta mendesain struktur TGT yang akan digunakan. Dengan pelaksanaan kedua elemen ini, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX-H di SMP Negeri 12 Surabaya, yang terdiri dari 35 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Surabaya yang berlokasi di Jalan Ngagel Kebonsari 1, Ngagel Rejo, Kecamatan Wonokromo, Surabaya. Kegiatan penelitian dilakukan selama praktik pengalaman lapangan II PPG Prajabatan yang dijadwalkan dari bulan

Juni hingga September. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus memiliki dua pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint dan pembentukan kelompok belajar, sedangkan pertemuan kedua digunakan untuk mempresentasikan hasil tugas kelompok dan bermain game untuk menambah poin kelompok melalui *Wordwall.* Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Prosedur penelitian Tindakan dimulai dengan kegiatan pra-tindakan atau penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa. Setelah itu, penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan berbasis siklus, yang mencakup pengamatan dan refleksi untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan *Wordwall,* siswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, merasa termotivasi untuk berpartisipasi, dan memahami materi dengan lebih baik. Kombinasi antara presentasi, kerja kelompok, dan permainan edukatif melalui Wordwall diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai proses pembelajaran di kelas IX-H SMP Negeri 12 Surabaya. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung karakteristik dan dinamika pembelajaran yang berlangsung, sehingga peneliti dapat memahami situasi nyata di lapangan. Dalam proses ini, peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi asesmen diagnostik kognitif dan non-kognitif. Lembar observasi ini dibagikan kepada siswa pada kegiatan awal pembelajaran untuk mengidentifikasi kemampuan awal dan capaian mereka, serta untuk menemukan permasalahan yang ada. Dengan cara ini, peneliti dapat mengumpulkan data yang jelas dan sesuai dengan kenyataan di kelas, terutama terkait dengan bagaimana media pembelajaran *Wordwall* diterapkan. Selain observasi, wawancara mendalam juga digunakan untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai proses pembelajaran dan efektivitas penggunaan media *Wordwall.* Menurut Moleong (2018), wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, di mana peneliti berinteraksi langsung dengan peserta didik dan guru pamong. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dalam menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Melalui wawancara ini, peneliti dapat memahami pendapat dan tanggapan siswa serta guru mengenai bagaimana media interaktif tersebut mempengaruhi motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Dengan kombinasi teknik observasi dan wawancara, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih lengkap tentang penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks kelas, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisis Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat langkah utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas IX-H, pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam. Data yang terkumpul kemudian direduksi dengan memilih informasi yang relevan mengenai bagaimana *Wordwall* berfungsi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Misalnya, peneliti menganalisis hasil observasi tentang tingkat keterlibatan siswa saat menggunakan *Wordwall* dalam kegiatan belajar. Melalui pengurangan data, peneliti dapat menyoroti elemen-elemen tertentu dari media ini, seperti interaktivitas, variasi aktivitas, dan umpan balik yang cepat, yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi siswa.

Setelah proses reduksi, data yang relevan disajikan dalam bentuk narasi dan grafik untuk memberikan gambaran yang jelas tentang hasil analisis. Penyajian data ini mencakup temuan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih antusias untuk berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Elemen-elemen seperti permainan edukatif, kuis, dan aktivitas interaktif yang ditawarkan oleh *Wordwall* terbukti meningkatkan minat siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Umpan balik langsung yang diberikan setelah setiap permainan juga membantu siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Dengan menyimpulkan hasil analisis, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat secara signifikan

meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih efektif dan menarik.

Tabel 1. Pedoman Persentase Kriteria Penilaian Acuan Patokan skala lima

Tingkat Persentase	Keterangan
85-100%	Sangat Tinggi
70-84%	Tinggi
55-69%	Cukup
40-54%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

Peserta didik dikatakan tuntas jika tingkat penguasaan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar masing-masing mencapai skor 80%. Sedangkan PTK ini dikatakan berhasil jika ketuntasan mencapai tingkat motivasi 70-84% dengan kriteria tinggi atau 85-100% dengan kriteria sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila dengan memanfaatkan perangkat lunak interaktif, Wordwall. Dalam proses penelitian, kami membagikan angket kepada 34 siswa di tiga fase: Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Hasil angket ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana motivasi belajar siswa berfluktuasi seiring dengan penerapan metode pembelajaran yang baru. Pada tahap Pra Siklus, rata-rata nilai siswa adalah 64,23 % yang berada dalam kriteria cukup. Nilai ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang rendah terhadap materi Pancasila. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya tidak memadai untuk merangsang minat siswa dalam belajar. Beberapa siswa bahkan mencatat nilai terendah sebesar 52,78% menandakan adanya kesulitan dalam memahami materi.

Setelah menerapkan metode pembelajaran baru pada Siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 70,48% yang masuk dalam kriteria tinggi. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Namun, meskipun ada peningkatan, masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai rendah. Perubahan ini menandakan bahwa meskipun metode baru lebih menarik, tantangan dalam memahami materi Pancasila masih ada. Ada sejumlah siswa yang tetap memerlukan dukungan tambahan untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan. Ini menjadi indikator bahwa pembelajaran Pancasila membutuhkan pendekatan yang lebih beragam dan personalisasi. Memasuki Siklus II, hasil angket menunjukkan perkembangan yang sangat positif. Rata-rata nilai siswa meningkat lagi menjadi 80,56% yang berarti siswa sudah berada dalam kriteria tinggi. Peningkatan ini menggambarkan bahwa siswa semakin termotivasi dan lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Penggunaan fitur-fitur interaktif dari Wordwall, seperti permainan dan kuis, terbukti berhasil menarik perhatian siswa. Aktivitas ini membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menjadikan materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Keberhasilan ini menunjukkan pentingnya teknologi dalam proses belajar mengajar. Dari segi nilai tertinggi, skor siswa mengalami peningkatan signifikan. Skor tertinggi pada Pra Siklus adalah 69,44% sementara pada Siklus II meningkat menjadi 88,89%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mencapai hasil belajar yang sangat baik. Ini juga mencerminkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam kelas. Selain itu, analisis nilai terendah juga menunjukkan adanya perbaikan. Nilai terendah pada Siklus II mencapai 75%, yang berarti meskipun masih ada siswa yang memerlukan perhatian lebih, banyak siswa lainnya telah berhasil beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Hal ini

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengalami kemajuan dan menunjukkan motivasi yang lebih tinggi.

Melalui analisis tabel, terlihat bahwa hasil angket Pra Siklus menunjukkan variasi dalam minat belajar siswa. Pertanyaan P5 mencatat skor tertinggi dengan rata-rata 72,22% menandakan minat yang lebih baik pada aspek tersebut. Sebaliknya, pertanyaan P8 menunjukkan skor terendah di 52,78% menandakan aspek yang memerlukan perhatian lebih lanjut untuk meningkatkan minat siswa. Pada Siklus I, hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata persentase minat siswa mencapai 70,49% menunjukkan perkembangan positif. Pertanyaan P1 dan P2 memiliki rata-rata tertinggi, yaitu 77,78% yang mencerminkan bahwa siswa mulai menunjukkan minat yang lebih baik. Meskipun ada peningkatan, beberapa pertanyaan masih mencatat skor di bawah 70% yang perlu menjadi perhatian. Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa dibandingkan dengan Siklus I. Rata-rata tertinggi diperoleh dari P3 dengan nilai 88,89% menunjukkan ketertarikan yang sangat baik terhadap materi. P1, P2, P4, dan P5 juga mencatat rata-rata di atas 80%, yang menunjukkan minat yang baik di kalangan siswa. Ini adalah indikator positif bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil.

Rekapitulasi motivasi belajar siswa dari Pra Siklus hingga Siklus II juga menunjukkan perkembangan yang positif. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,23% (kriteria cukup) menjadi 80,56% (kriteria tinggi). Ini menunjukkan pergeseran signifikan dalam motivasi belajar siswa, yang berkorelasi dengan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Nilai tertinggi siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 69,44% pada Pra Siklus menjadi 88,89% pada Siklus II. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan peningkatan motivasi, tetapi juga memperlihatkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Ini mengindikasikan bahwa lebih banyak siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Namun, perlu dicatat bahwa meskipun nilai terendah menunjukkan perbaikan, masih ada siswa yang membutuhkan perhatian lebih. Ini menandakan bahwa meskipun metode baru lebih efektif, ada siswa yang perlu pendekatan lebih khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pancasila.

Melalui analisis data, terlihat bahwa penggunaan perangkat lunak interaktif, seperti Wordwall, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Interaksi yang dihasilkan dari aktivitas tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif berkontribusi. Pentingnya teknologi dalam pendidikan di era modern tidak bisa dipandang sebelah mata. Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini menggarisbawahi bahwa intervensi yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara substansial. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten dari satu siklus ke siklus berikutnya. Meskipun terdapat tantangan yang harus dihadapi, upaya berkelanjutan dalam mengadaptasi metode pembelajaran dapat memberikan hasil yang positif dan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Temuan ini memberikan gambaran bahwa dengan pendekatan yang tepat, motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan. Ini menunjukkan bahwa kombinasi antara metode pembelajaran yang inovatif dan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk terus mencari dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Penerapan metode yang tepat akan membantu siswa untuk tidak hanya memahami materi tetapi juga merasa termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Ke depan, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan terus mengevaluasi dan memperbaiki metode yang digunakan, diharapkan motivasi belajar siswa dapat terus meningkat, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan memuaskan.

Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Pra-Siklus Siswa (Sumber Data Olahan Pribadi, 2024). terlihat bahwa rata-rata skor minat belajar siswa cukup bervariasi. Pertanyaan P5 mencatat skor tertinggi dengan rata-rata 72,22%, menunjukkan minat yang lebih baik pada aspek tersebut. Sebaliknya, pertanyaan P8 mencatat skor terendah dengan rata-rata 52,78% menunjukkan adanya aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Secara

keseluruhan, rata-rata persentase minat belajar siswa pada pra-siklus berada pada kategori cukup, yang menandakan adanya kebutuhan untuk strategi pembelajaran yang lebih menarik.

Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siklus Siswa I (Sumber Data Olahan Pribadi, 2024), pada Siklus I menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dibandingkan dengan pra-siklus. Pertanyaan P1 dan P2 memiliki rata-rata tertinggi, yaitu 77,78% yang menunjukkan minat yang baik pada aspek tersebut. Rata-rata persentase minat siswa mencapai 70,49% menandakan adanya perkembangan yang positif. Meskipun ada peningkatan, masih terdapat beberapa pertanyaan dengan skor di bawah 70% yang perlu diperhatikan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Siklus II Siswa (Sumber Data Olahan Pribadi, 2024), pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa dibandingkan dengan Siklus I. Rata-rata tertinggi diperoleh dari P3 dengan 88,89, menunjukkan ketertarikan yang sangat baik terhadap materi. Selain itu, P1, P2, P4, dan P5 juga mencatat rata-rata di atas 80%, yang menunjukkan minat yang baik. Secara keseluruhan, persentase rata-rata minat siswa mengalami kemajuan yang positif, menandakan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Meski demikian, perhatian perlu diberikan pada pertanyaan dengan skor lebih rendah, seperti P6, P7, dan P8, untuk terus meningkatkan keterlibatan siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah peserta didik	34	34	34
Nilai rata-rata	64,23% (Kriteria Cukup)	70,48% (Kriteria Tinggi)	80,56% (Kriteria Tinggi)
Nilai tertinggi	69,44% (Kriteria Cukup)	77,78% (KriteriaTinggi)	88,89% (Kriteria Sangat Tinggi)
Nilai terendah	52,78% (Kriteria Rendah)	61,1% (Kriteria Cukup)	75% (Kriteria Tinggi)

Rekapitulasi ini menunjukkan perkembangan yang positif dalam motivasi belajar siswa dari Pra Siklus hingga Siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,23% pada Pra Siklus menjadi 80,56% pada Siklus II, menunjukkan pergeseran dari kriteria "Cukup" ke "Tinggi." Nilai tertinggi juga meningkat signifikan, dari 69,44% di Pra Siklus menjadi 88,89% di Siklus II, yang mencerminkan peningkatan motivasi yang sangat baik. Meskipun nilai terendah juga menunjukkan perbaikan, masih ada ruang untuk meningkatkan motivasi siswa yang terendah di Siklus I. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 1. Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-H SMPN 12 Surabaya

Berdasarkan analisis dari semua tabel yang disajikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: a). Peningkatan Motivasi Belajar: Terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa dari Pra Siklus ke Siklus II. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,23% (kriteria cukup) menjadi 80,56% (kriteria tinggi), menunjukkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. b). Skor tertinggi dan terendah**:** Nilai tertinggi siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 69,44 pada Pra Siklus menjadi 88,89% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mencapai pencapaian tinggi. Namun, nilai terendah juga mencerminkan bahwa masih ada siswa yang perlu didorong untuk meningkatkan motivasi mereka. c). Konsistensi dalam Peningkatan: Setiap siklus menunjukkan tren peningkatan, baik dalam nilai rata-rata maupun nilai tertinggi dan terendah. Ini menunjukkan konsistensi dalam perkembangan motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran. d). Keberhasilan Metode Pembelajaran**:** Peningkatan motivasi belajar ini dapat dikaitkan dengan penggunaan metode pembelajaran interaktif dan fitur-fitur yang diterapkan melalui perangkat lunak *wordwall*, yang berhasil menarik minat siswa dalam belajar. Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun perhatian tetap diperlukan untuk mendukung siswa dengan motivasi yang lebih rendah.

Gambar 1. Guru Melakukan Undian Nomer Urutan Kelompok

Dalam gambar tersebut menampilkan situasi pembelajaran dikelas yang menerapkan pembelajaran berbasis media interaktif yaitu media *wordwall.* Siswa dibagi menjadi empat kelompok yang menunjuk perwakilan kelompokknya untuk mengambil nomor urutan sebelum permainan dimulai.

Gambar 2. Pertandingan Game Wordwall

Siswa menjawab soal yang diberikan dengan mempertimbangkan waktu yang ada, dikarenakan waktu yang disediakan sangat terbatas. Hal tersebut memiliki tujuan untuk melatih

ketepatan siswa dalam menentukan keputusan dan berpertanggung jawab terhadap jawaban yang dipilih tanpa bisa mengganti jawaban.

Berikut link pertanyaan untuk setiap kelompok diantaranya: a). Kelompok 1: https://wordwall.net/re source/7579691. b). Kelompok 2: https://wordwall.net/resource/ 75797192. c). Kelompok https://wordwall.net/resource/75797333 . d). Kelompok 4: https://wordwall.net/id/resource/75797585 . e). Kelompok 5: https://wordwall.net/id/resource/75797721 . f). Kelompok 6 https://wordwall.net/id/resource/75797875

Melalui analisis data, dapat penggunaan perangkat lunak interaktif, seperti Wordwall, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Hal ini menegaskan pentingnya teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan belajar di era modern. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten dari satu siklus ke siklus berikutnya. Meskipun terdapat tantangan yang harus dihadapi, upaya berkelanjutan dalam mengadaptasi metode pembelajaran dapat memberikan hasil yang positif. Temuan ini memberikan gambaran bahwa dengan pendekatan yang tepat, motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas pendidikan secara keseluruhan. Ke depan, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat lunak interaktif, seperti Wordwall, secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan lebih banyak siswa mencapai hasil yang sangat baik, mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan. Meskipun demikian, masih ada siswa dengan nilai terendah yang perlu mendapat perhatian lebih. Ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah beradaptasi dengan baik terhadap metode baru, ada kebutuhan untuk terus mendukung dan memberdayakan siswa yang menghadapi tantangan dalam memahami materi. Akhirnya, penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Budiarto, A., & Prasetyo, D. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 101-110.

Cahyani, E., & Rakhmawati, R. (2020). "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Wordwall pada Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 50-58.

Fadhila, R., & Kurniawan, F. (2021). "Optimalisasi Pembelajaran dengan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 90-98.

Hidayati, N., & Setiawan, A. (2022). "Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(1), 40-48.

Lestari, Y., & Rahman, A. (2020). "Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 112-120.

Maulana, I., & Saputra, R. (2021). "Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(3), 85-92.

Pratiwi, D., & Haris, A. (2022). "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Sains dan Pendidikan*, 11(1), 68-76.

Safira, H., & Liana, A. (2021). "Penerapan Wordwall untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Kelas." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Aktif*, 8(2), 112-120.

Wulandari, S., & Aditya, R. (2021). "Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 27-35.

Zamroni, M., & Hayati, A. (2021). "Studi Kasus: Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 12(2), 75-83.

Zainuddin, A., & Alfiansyah, R. (2022). "Wordwall: Solusi Pembelajaran Interaktif di Kelas Menengah." *Jurnal Penelitian Interaktif*, 7(1), 45-52.

Handayani, D., & Setyo, A. (2020). "Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Siswa." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 23-30.