

## PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA AJAR WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Annisa Kafitria Utami S<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email : [anisakafitria61@gmail.com](mailto:anisakafitria61@gmail.com)

### Artikel info

*Received;1-03-2024*

*Revised;22-04-2024*

*Accepted;04-05-2024*

*Published,04-05-2024*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa dalam mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dipengaruhi oleh pemanfaatan media belajar Wordwall. Diharapkan bahwa pendekatan interaktif yang ditawarkan oleh perangkat pembelajaran daring seperti Wordwall, yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut, akan meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar. Desain eksperimen penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Partisipan penelitian ini adalah 34 siswa kelas sembilan di SMPN 2 Makassar. Metodologi penelitian ini terdiri dari dua siklus teknik penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini dilakukan dimana data tentang motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi dikumpulkan menggunakan hasil belajar setelah penggunaan media wordwall. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media digital interaktif di kelas dapat menjadi taktik yang berhasil untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menurut hasil penelitian ini.

### Key words:

*Wordwall, motivasi belajar,  
IPS, media pembelajaran  
digital, interaktif.*

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional  
dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek vital dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Di tengah dinamika perkembangan zaman, pembelajaran di sekolah menjadi salah satu fondasi utama dalam menentukan kesuksesan siswa dalam menggapai potensi maksimalnya. Dalam konteks ini, kualitas pembelajaran tidak hanya mencakup penyampaian materi secara komprehensif, tetapi juga pembangkitan motivasi belajar siswa agar mereka lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang sesuai. Untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas Pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan proses

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

pembelajaran (Susosarno, 17). Seorang guru harus menjadi fasilitator belajar yang baik untuk siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan, salah satunya adalah hadirnya berbagai media pembelajaran berbasis digital. Media ini memberikan alternatif interaktif yang lebih menarik bagi siswa, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar mereka. Salah satu media pembelajaran yang mulai banyak digunakan di sekolah adalah Wordwall.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Magfirh (2018), Wordwall merupakan salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan. Wordwall dapat mendorong interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Salah satu alat untuk mengajar siswa atau menyediakan sarana penilaian yang menarik adalah Wordwall (P. M. Sari dan Yarza, 2021). Opsi dasar gratis dengan berbagai pilihan templat merupakan salah satu dari sekian banyak keuntungan yang disediakan Wordwall. Selain itu, Google Classroom, WhatsApp, dan platform lainnya memungkinkan permainan didistribusikan langsung kepada penerima. Program ini memiliki berbagai macam genre permainan, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan masih banyak lagi. Karena permainan ini dapat dicetak dalam format PDF, siswa yang mengalami kendala jaringan juga akan lebih mudah menggunakannya. Konsisten dengan Putri (2020), wordwalls merupakan instrumen yang mudah digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dan dapat membantu pemahaman mereka terhadap pokok bahasan pelajaran.

Guru dapat merancang berbagai aktivitas pembelajaran daring yang menarik dengan Wordwall, sebuah platform digital daring. Berbeda dengan metode pengajaran tradisional, Wordwall menyediakan berbagai latihan interaktif, permainan edukatif, dan kuis yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara langsung. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan.

Salah satu unsur utama yang memengaruhi kemampuan siswa untuk mengikuti proses pendidikan adalah antusiasme mereka untuk belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang kuat biasanya lebih terlibat di kelas, lebih fokus, dan lebih bersemangat untuk mempelajari materi. Namun, salah satu tantangan terbesar yang dihadapi pendidik di kelas adalah motivasi belajar siswa yang rendah, terutama dalam mata pelajaran seperti ilmu sosial (IPS) yang dianggap menantang atau tidak menarik. Untuk meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, pendidik harus menemukan jawaban yang ideal.

Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagai salah satu mata pelajaran yang mengajarkan tentang hubungan sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi, sering kali dianggap abstrak dan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

membosankan oleh sebagian siswa. Kondisi ini menuntut guru untuk mencari solusi inovatif dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penggunaan media interaktif seperti Wordwall diyakini dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini, dengan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran yang dicapai siswa, perlu dilakukan peningkatan mutu capaian pembelajaran pada siswa dengan tujuan menumbuhkan motivasi belajar yang kuat pada diri siswa. Peningkatan capaian pembelajaran siswa tidak terlepas dari motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap tugas pembelajaran. Siswa yang bermotivasi tinggi akan mencapai hasil belajar yang sangat baik. Salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah adalah bahwa para tenaga pendidik sering mengeluh tentang kurangnya keinginan siswa untuk menyelesaikan pekerjaan rumah (PR), penolakan mereka untuk memperhatikan penjelasan, kecenderungan mereka untuk berbicara dengan teman-teman terdekat mereka selama kelas, dan perilaku lainnya.

Dalam konteks penelitian yang dilakukan terdapat situasi serupa juga terlihat di UPT SPF SMPN 2 Makassar, khususnya di kelas IX 8, dalam konteks mata pelajaran IPS. Masalah keaktifan siswa di kelas sering muncul ketika siswa kurang termotivasi pada proses pembelajaran apabila hanya dilakukan pembelajaran konvensional. Pada saat melakukan observasi pada beberapa siswa mereka berpendapat bahwasanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan, hal ini dikarenakan diharuskan untuk mempelajari materi yang Panjang dan banyaknya istilah yang kurang dipahami. Dan untuk latihan soal atau tugasnya juga cenderung hanya merangkum materi, Maka dari itu perlu adanya pembaruan dan peningkatan penggunaan media ajar yang tepat. Mengingat permasalahan itu, peneliti memikirkan strategi serta media belajar yang bisa membuat siswa tidak merasa letih dalam belajar dan juga melatih daya berfikir siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas Wordwall dalam membantu siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di kelas. Wordwall adalah aplikasi website yang kami gunakan untuk membuat permainan berbasis uji yang sangat menyenangkan bagi siswa. Wordwall juga menyediakan berbagai macam permainan untuk siswa memilih yang mereka sukai. Wordwall dapat meningkatkan motivasi siswa, semangat mereka, dan hasil belajar mereka.

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

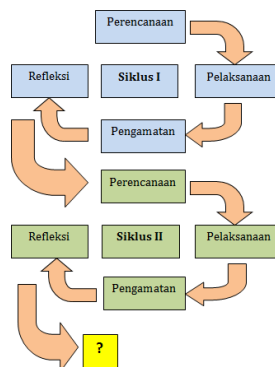
Dalam bagian ini, akan diuraikan latar belakang masalah yang menjadi dasar pemilihan topik penelitian, tujuan penelitian, kepentingan penelitian, serta kerangka konseptual yang menjadi landasan teoritis untuk penelitian ini. Selain itu, akan diuraikan pula urgensi penelitian ini dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperimental yang terdiri dari dua siklus pengujian pra dan pasca. Tujuan dari setiap siklus, yang meliputi persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan bahan ajar Wordwall mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Subjek penelitian ini adalah tiga puluh empat siswa kelas IX 8 SMPN 2 Makassar.

#### Desain Penelitian/Mekanisme Penelitian

Arikunto (2010) menjelaskan bahwa siklus PTK terdiri dari empat tahap, yaitu : (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi/pengamatan, (4) Refleksi. Tahapan tersebut ditunjukkan pada diagram desain dibawah ini.



Sumber : Arinkunto (2010)

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Taggart

### Teknik Analisis Data

Nilai rata-rata ujian merupakan hasil analisis kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa dalam ujian. Dengan menjumlahkan semua hasil ujian dan membagi total tersebut dengan jumlah siswa dalam kelas, nilai rata-rata ujian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

Persentase tersebut kemudian ditentukan dengan menghitung jumlah siswa yang berhasil menuntaskan KKM. Untuk melihat peningkatan persentase hasil belajar siswa pada setiap siklus, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM} \times 100\%}{\text{Jumlah siswa}}$$

Perentase ketuntasan belajar siswa adalah  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa. Adapun kategori penilaian ketuntasan belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Ketuntasan Belajar

No	Persentase Ketuntasan Belajar	Kategori
1.	85 – 100	Sangat baik
2.	70 – 84	Baik
3.	55 – 69	Cukup
4.	40 – 54	Kurang
5	0 – 39	Sangat kurang

Sumber : Arikunto, 2010

Keberhasilan pembelajaran ini diukur dari peningkatan hasil belajar pada akhir setiap siklus kegiatan tindakan yang diberikan. Apabila 80% siswa telah tuntas belajar, maka hal tersebut merupakan indikator keberhasilan pada aspek hasil belajar siswa. Siswa dianggap telah tuntas belajar apabila nilainya memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 75.

Tujuan dari penelitian tentang aktivitas kelas ini adalah untuk meningkatkan dan mengangkat kualitas pembelajaran dengan mengembangkan cara-cara guru menerapkan ide-ide mereka. Tujuan utama dari melakukan penelitian sebagai proyek penelitian tindakan kelas

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

adalah untuk mengatasi masalah kelas yang sebenarnya dan meningkatkan upaya awal guru dalam praktik pengembangan keahlian mereka. Akan ada beberapa siklus untuk menyelesaikan ujian ini, dengan dua kali pertemuan di setiap siklus. Fakta-fakta yang mungkin terlihat selama sistem pembelajaran disebutkan oleh pakar setiap siklus. Jika sistem pembelajaran mampu membangun aktivitas pembelajaran siswa, siklus akan berakhir dan penelitian yang dilakukan dapat dikatakan sukses.

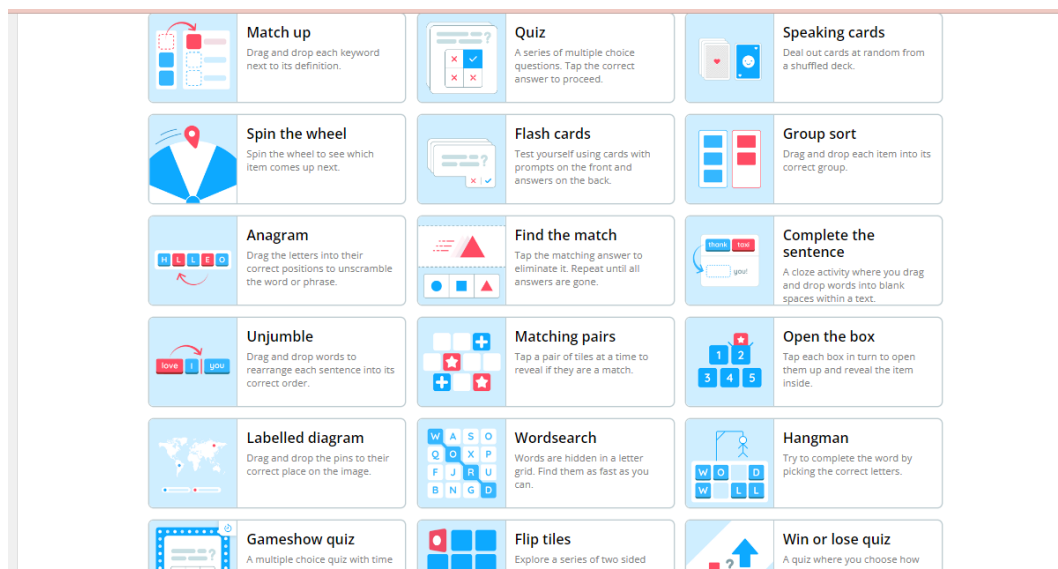
### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil**

Wordwall adalah alat permainan digital daring yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran kepada siswa dan menawarkan berbagai jenis permainan dan kuis untuk membantu mereka mengerjakan pekerjaan rumah. Perusahaan Inggris Visual Education Ltd. menciptakan aplikasi ini (Putra et al., 2021). Aplikasi ini terkadang digunakan untuk melakukan penilaian setelah pembelajaran. Media Wordwall merupakan salah satu jenis alat pendidikan yang dapat membantu siswa mengingat dan memahami konten dengan lebih baik.

Dengan adanya web wordwall ini bisa membantu siswa merasa lebih nyaman dengan konten yang sedang dipelajari atau yang telah dipelajari, web ini dapat membuat lingkungan belajar di kelas menjadi menyenangkan daripada membosankan bagi guru dan siswa. Dimana anak jaman sekarang kebanyakan menghabiskan waktunya menggunakan handphone, sehingga apabila alat itu dibuat bermanfaat disekolah dengan penggunaan media ajar wordwall ini sebagai alat untuk pembelajaran dan melakukan evaluasi. Alat berbasis web ini mencakup sumber daya pendidikan seperti pencarian kata, teka-teki kata acak, pencocokan, pemasangan, kuis, dan pengelompokan, dan lain-lain. (Mohammad Fikriansyah Idzi' Layyinnati, 2022)

**Gambar 2. Macam-macam game yang ada di web Wordwall**



Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana motivasi belajar siswa dalam mata kuliah Ilmu Sosial (IPS) dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran Wordwall. Untuk satu kelas dengan motivasi belajar IPS yang buruk, tes awal dan tes akhir digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum menerapkan Wordwall sebagai intervensi, peneliti memberikan tes awal untuk mengukur motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dinilai ulang menggunakan tes akhir yang diberikan setelah serangkaian sesi pembelajaran Wordwall.

### **Pra Siklus**

Berdasarkan data observasi prasiklus, nilai motivasi belajar siswa (50,37%) masih di bawah rata-rata. Seiring dengan kemauan belajar, diperoleh pula hasil perhitungan nilai pascates. Secara khusus, 44,44% materi bersifat klasikal dan nilai rata-rata tes adalah 70. Nilai rata-rata tersebut berbeda dengan KKM yang ditetapkan sebelumnya yaitu 75. Pemahaman siswa yang kurang memadai terhadap materi yang kompleks menjadi penyebab hasil belajar mereka di bawah rata-rata.

### **Siklus I**

Empat langkah proses penelitian pada siklus 1 adalah observasi, refleksi, perencanaan, dan implementasi. Tahap perencanaan dan eksekusi didasarkan pada desain pembelajaran atau modul, di mana modul pengajaran disusun menggunakan jawaban dari pra-tes dan evaluasi awal siswa berdasarkan pertanyaan instruktur. Tidak ada penggunaan Wordwall selama pra-tes.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1

<b>Hasil Belajar Kelas VII C Pengertian Keragaman Sosial Budaya dan Bentuk-bentuk Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat</b>				
<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>		
		<b>PreeTest</b>	<b>Post Test</b>	<b>Keaktifan</b>
<b>1</b>	Luis	5	8	<b>B</b>
<b>2</b>	Ceciliai	4	8	<b>B</b>
<b>3</b>	Daffa	4	9	<b>A</b>
<b>4</b>	Darel	3	8	<b>B</b>
<b>5</b>	Justin	7	9	<b>A</b>
<b>6</b>	Khanza	3	8	<b>B</b>
<b>7</b>	Mahardika	5	8	<b>B</b>
<b>8</b>	Meidina	2	7	<b>C</b>
<b>9</b>	Muh. Faidul	8	9	<b>A</b>
<b>10</b>	Muh. Fathir	8	10	<b>A</b>
<b>11</b>	Muh. Dzaky	5	8	<b>B</b>
<b>12</b>	Muh. Rafka	7	9	<b>A</b>
<b>13</b>	Muh. Wira	4	7	<b>B</b>
<b>14</b>	Muh. Abil	7	8	<b>A</b>
<b>15</b>	Muh. Alfian	4	8	<b>C</b>
<b>16</b>	Muhammad Azan	2	7	<b>C</b>
<b>17</b>	Muhamma Fadly	3	8	<b>A</b>
<b>18</b>	Muhammad Ghilank	5	8	<b>C</b>
<b>19</b>	Muhammad Ikhlas	2	7	<b>C</b>
<b>20</b>	Muhammad Khoirul	4	8	<b>A</b>
<b>21</b>	Nurul	4	8	<b>B</b>
<b>22</b>	Putri	5	8	<b>B</b>
<b>23</b>	Radita	7	9	<b>A</b>
<b>24</b>	Rasya	6	9	<b>B</b>



**NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

<b>25</b>	Revina	7	10	<b>A</b>
<b>26</b>	Safira	2	7	<b>A</b>
<b>27</b>	Sean	6	9	<b>A</b>
<b>28</b>	Siti Nurafifah	4	8	<b>B</b>
<b>29</b>	Syarifah	6	9	<b>A</b>
<b>30</b>	Syifa	7	10	<b>A</b>
<b>31</b>	Viona	6	8	<b>A</b>
<b>32</b>	Vika Sri Dwiyantri	6	10	<b>A</b>
<b>33</b>	Wika	4	8	<b>C</b>
<b>34</b>	Zulkarnaen Mutakkabir	2	7	<b>C</b>
		<b>4,823529</b>	<b>8,29411</b>	<b>B</b>
			<b>8</b>	

Berdasarkan Tabel hasil tes Siklus satu tersebut menunjukkan nilai rata rata Pree Test berkisar 40 dari 100 dari 34 peserta didik dengan jumlah soal sebanyak 10 pilihan ganda dari Pree Test begitu Pula pada Post Test dimana hasil test menunjukkan rata rata hasil belajar Peserta didik berkisar 80 dari 100 itu menunjukkan adanya kemajuan setelah melalui proses pembelajaran dengan materi Konsep dasar Keragaman Sosial Budaya dan Bentuk-bentuknya. Untuk hasil keseluruhan proses pembelajaran siklus I dapat di lihat pada Tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IX C Siklus 1

Hasil Tes	Nilai Pree Test	Nilai Post Test
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	20	70
Nilai Rata-Rata	40	80
Jumlah Siswa Tuntas	2	28
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	32	6
Persentase Ketuntasan (%)	5,88%	82,35%

Siklus pembelajaran pertama dilaksanakan oleh peneliti dan kolaborator sesuai dengan modul pelatihan yang direncanakan. Pendahuluan, inti, dan kesimpulan modul semuanya telah dijelaskan dalam bentuk fase pembelajaran. Ucapan selamat datang dan langkah-

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

langkah persiapan pembelajaran dibahas dalam pendahuluan. Prosedur pemberian tugas atau pendistribusian konten merupakan hal mendasar. Sedangkan penutup yang meliputi penilaian dan rangkuman materi yang telah dipelajari merupakan langkah terakhir dalam proses pembelajaran. Peneliti yaitu Ibu Hj. Enny, guru IPS kelas IX 8 dan seorang rekan hadir pada siklus pertama percobaan Tindakan Kelas di UPT SPF yang berlokasi di SMP Negeri 2 Makassar. Dibandingkan dengan tahap prasiklus, nilai motivasi belajar siswa meningkat menjadi 55,56% pada siklus ini.

Kesimpulan berikut diambil dari pengamatan siklus I terhadap motivasi belajar siswa: Tingkat kesiapan siswa terhadap informasi yang diajarkan mulai meningkat; beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menjadi aktif, dan mereka mulai menanggapi pertanyaan dengan serius, meskipun beberapa siswa masih belum menjawab dengan tepat. Seiring dengan hasil belajar, yang memiliki nilai rata-rata 80 dan ketuntasan klasikal 82,35%, pengamatan motivasi belajar juga diperoleh. Temuan menunjukkan peningkatan; namun, karena beberapa siswa masih belum tuntas, intervensi siklus II masih diperlukan.

Tahap refleksi dilakukan setelah fase implementasi dan observasi. Untuk mencapai hasil berikut pada siklus refleksi pertama: Karena beberapa siswa tidak memiliki akses telepon, kuota data, dan keterbatasan sinyal membuat mereka tidak dapat belajar menggunakan media berbasis wordwall, sehingga siklus II harus diselesaikan.

### **Siklus II**

Pada saat merancang siklus II, peneliti meninjau kembali rencana pembelajaran yang telah dibuat untuk siklus I dan melakukan perubahan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Peneliti juga membuat lembar observasi untuk aktivitas belajar siswa di kelas dan mencari cara untuk menemukan solusi agar pembelajaran media berbasis wordwall dapat berjalan sesuai rencana meskipun masih terdapat kendala teknis seperti telepon seluler dan sinyal.

Dengan bantuan rekan-rekan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran siklus II sesuai dengan Modul yang dimaksudkan. Penjelasan tentang fase pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran membuka modul pembelajaran. Pendahuluan mencakup sambutan di awal serta prosedur persiapan pembelajaran. Membuat tugas atau memberikan sumber daya merupakan tugas utama. Penilaian dan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan merupakan fase penutup, fase terakhir dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Post Test belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	
		Post Test	Keaktifan
1	Luis	9	B
2	Ceciliai	9	B
3	Daffa	10	A
4	Darel	9	B
5	Justin	10	A
6	Khanza	9	B
7	Mahardika	9	B
8	Meidina	7	C
9	Muh. Faidul	10	A
10	Muh. Fathir	10	A
11	Muh. Dzaky	8	B
12	Muh. Rafka	10	A
13	Muh. Wira	8	B
14	Muh. Abil	10	A
15	Muh. Alfian	9	B
16	Muhammad Azan	8	B
17	Muhamma Fadly	10	A
18	Muhammad Ghilank	10	B
19	Muhammad Ikhlas	8	B
20	Muhammad Khoirul	10	A
21	Nurul	9	B
22	Putri	9	B
23	Radita	10	A
24	Rasya	10	B
25	Revina	10	A
26	Safira	8	A

**NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

<b>27</b>	Sean	10	<b>A</b>
<b>28</b>	Siti Nurafifah	9	<b>B</b>
<b>29</b>	Syarifah	9	<b>A</b>
<b>30</b>	Syifa	10	<b>A</b>
<b>31</b>	Viona	8	<b>A</b>
<b>32</b>	Vika Sri Dwiyantri	10	<b>A</b>
<b>33</b>	Wika	8	<b>B</b>
<b>34</b>	Zulkarnaen Mutakkabir	7	<b>C</b>
		<b>9.1</b>	<b>B</b>

Proses pembelajaran di Siklus II ini dalam penggunaan media ajar Wordwall sudah membawa peningkatan yang signifikan dimana pada Post Test sudah menunjukkan hasil yang berbeda dari hasil Siklus 1 dimana pada awal siklus I peserta didik belum mencapai KKM sebanyak 6 orang sedangkan di Siklus ini masih ada yang belum mencapai KKM namun sudah berkurang dan hasil belajar peserta didik lainnya juga mengalami peningkatan seperti pada data tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IX 8

Hasil Tes	Nilai Post Test
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Nilai Rata-Rata	91
Jumlah Siswa Tuntas	32
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
Persentase Ketuntasan (%)	94,12%

Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II Dengan bantuan rekan peneliti dan Ibu Hj. Enny, guru IPS penanggung jawab UPT SPF IX 8 SMP Negeri 2 Makassar, peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II ini nilai motivasi belajar siswa sebesar 83,89 yang berarti kriteria keberhasilan peningkatan motivasi belajar siswa telah terpenuhi. Berdasarkan pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus II, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut : Kesiapan siswa untuk belajar telah meningkat drastis. Saat

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

mengerjakan soal-soal yang telah disiapkan di media wordwall daring, mereka sangat teliti dan serius. Mereka juga berhati-hati saat menjawab pertanyaan untuk memastikan bahwa solusi yang mereka kerjakan akurat. Respons siswa yang antusias terhadap pertanyaan membuat pembelajaran terasa menyenangkan.

Selain indikator keberhasilan motivasi belajar, indikator keberhasilan prestasi belajar siswa juga telah terpenuhi. Indikator keberhasilan tersebut meliputi nilai rata-rata 91 dan ketuntasan klasikal 94,12%. Dari tiga puluh empat siswa yang tuntas, satu siswa tidak lulus. Capaian pembelajaran siklus II telah mencapai di atas KKM (75) pada indikator kinerja yang ditetapkan. Mata kuliah IPS tentang globalisasi pada siklus II telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis wordwall merupakan strategi yang tepat dan efisien untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IX 8. Pendidikan siklus II telah selesai dilaksanakan. Guru dan peneliti berdiskusi tentang cara menggunakan media berbasis wordwall untuk mengintegrasikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS pada konten geografi, dengan tujuan untuk mencapai hasil sebagai berikut: Karena siswa lebih siap untuk memperoleh informasi pada siklus II, pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan metode pembelajaran. Siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran mereka. Metrik keberhasilan yang ditetapkan untuk hasil pembelajaran siswa telah terpenuhi.

Motivasi belajar rata-rata dan hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklus, seperti yang dapat ditunjukkan dengan melihat proses dari tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Fase pra-siklus, siklus I, dan siklus II dibandingkan sebagai berikut:

**Tabel 2**

Perbandingan Motivasi Belajar Siswa tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai	50,37%	55,56%	83,89%
Motivasi belajar			

**Tabel 3**

Perbandingan Hasil Belajar Siswa tahap Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	Hasil Belajar	70	80	91
	Ketuntasan Klasikal	44,44%	82,35%	94,12%

Kedua tabel di atas memperjelas bahwa hasil belajar dan motivasi siswa telah meningkat mulai dari siklus I dan berlanjut hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang optimal adalah menggunakan bahan ajar berbasis wordwall di UPT SPF SMP Negeri 2 Makassar untuk meningkatkan motivasi dan tujuan belajar siswa kelas IX 8. Penggunaan media di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memotivasi siswa untuk belajar dan membuat mereka tetap terlibat dalam materi, klaim Wijaya dan Rusyan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi kemampuan siswa untuk belajar adalah kemauan mereka untuk belajar. Hal ini sejalan dengan daftar variabel yang memengaruhi hasil belajar yang diberikan di bawah ini: Faktor internal tertentu yang berkontribusi terhadap masalah meliputi karakter siswa, rutinitas belajar, kepercayaan diri, keterampilan pemrosesan, eksplorasi hasil belajar, motivasi belajar, dan sikap terhadap pembelajaran. Namun, faktor eksternal berikut memiliki dampak: (a) kurikulum sekolah; (b) lingkungan sosial; (c) aspek guru; dan (d) infrastruktur dan fasilitas. (1) Karakter siswa yang dimaksud adalah karakteristik yang mencakup nilai-nilai, keprobadian, dan sikap dasar yang harus dimiliki setiap siswa, (2) Sikap saat belajar yang dimaksud adalah sikap positif terhadap pembelajaran yang cenderung membuat siswa lebih terbuka untuk belajar dan lebih termotivasi untuk belajar, dan (3) Motivasi belajar berasal dari dorongan internal dan eksternal yang berfungsi sebagai pendorong utama untuk mencapai tujuan akademik, (4) Konsentrasi belajar yang dimaksud adalah kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada materi yang dipelajari, yang sangat penting untuk kemampuan siswa untuk memproses dan menyerap informasi dengan baik, (5) kemampuan untuk mengolah bahan belajar menunjukkan seberapa baik siswa dapat menghargai, menganalisis, dan mengorganisasi informasi yang mereka terima, dan (6) kemampuan untuk menggali hasil belajar ini menunjukkan seberapa baik siswa dapat menganalisis, memahami, dan mengorganisir informasi yang mereka terima. (7) Percaya diri juga mendorong siswa karena mereka percaya pada kemampuan mereka, yang

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

membuat mereka lebih berani mengambil risiko, bertanya secara aktif, dan lebih optimistis dalam menghadapi tantangan akademik. (8) Kebiasaan belajar adalah kebiasaan belajar yang konsisten, yang mencakup pengaturan waktu, metode belajar, dan lingkungan belajar, dan semuanya sangat penting untuk menghasilkan proses belajar yang efektif dan efisien.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar Wordwall meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Seperti yang terlihat dari peningkatan skor motivasi belajar rata-rata kelompok eksperimen, penggunaan Wordwall sebagai alat bantu mengajar mampu membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka.

Platform interaktif Wordwall menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk belajar. Berkat fitur-fitur seperti permainan edukatif, penilaian interaktif, dan latihan yang mudah didapat, siswa dapat belajar secara mandiri dan berkelompok. Hal ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam pendidikan mereka, menurut hipotesis motivasi belajar, yang menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi ketika mereka terlibat dalam kegiatan belajar yang menarik dan relevan.

Wordwall juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten dengan kebutuhan siswa, yang membantu membuatnya terasa lebih relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Penggunaan berbagai media dapat memicu rasa ingin tahu siswa, terutama dalam hal pengajaran ilmu sosial, yang menurut sebagian siswa membosankan. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall mendorong anak-anak untuk lebih ingin tahu, gigih, dan termotivasi, yang semuanya meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000). Idennya adalah bahwa motivasi intrinsik, yang didorong oleh minat dan kesenangan dari aktivitas itu sendiri, adalah jenis motivasi yang paling kuat dan efektif. Permainan Wordwall secara efektif meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena membuat mereka merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang menarik dan menantang, mereka cenderung lebih fokus dan berusaha lebih keras untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Media Wordwall, jika digunakan dengan tepat, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan kriteria evaluasi observasi, aspek-aspek aktivitas siswa berikut diukur: Tiga jenis perilaku siswa diidentifikasi: (a) mengisi formulir kehadiran saat mengikuti kegiatan belajar mengajar daring; (b) menyerahkan tugas tepat waktu; dan (c) mengajukan pertanyaan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

tentang konten yang tidak mereka pahami. Situasi ini dan lingkungan belajar daring sangat berbeda jika guru hanya memberikan tugas membaca dan membuat ringkasan. Para instruktur dapat menugaskan siswa mereka untuk melakukan lebih dari sekadar mengulang materi dari buku. Fakta bahwa anak-anak cukup penasaran untuk mengajukan pertanyaan ketika mereka tidak tahu jawabannya, bahwa mereka ikut serta dalam mencatat kehadiran siswa setiap hari, dan bahwa mereka mengumpulkan tugas, semuanya menyiratkan bahwa minat dan motivasi anak-anak meningkat ketika mereka menggunakan media wordwall. Azizah (2020) melaporkan bahwa penelitiannya menunjukkan bahwa siswa dapat menguasai kosakata dalam pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media wordwall. Mengenai penelitian yang dilakukan oleh Bachry et al. (n.d.), materi wordwall juga dapat membantu anak-anak tuna rungu meningkatkan pengenalan mereka terhadap hubungan huruf.

Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran daring seperti Wordwall dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Persepsi siswa terhadap kelas yang dulunya sulit dan membosankan dapat diubah menjadi kelas yang menyenangkan dan menarik dengan menggunakan teknologi interaktif dalam pendidikan ilmu sosial. Lebih banyak guru yang menggunakan teknologi di kelas didesak untuk memanfaatkan sepenuhnya keinginan siswa untuk belajar.

Penting untuk diketahui bahwa tingkat kemahiran teknologi yang dimiliki oleh para pendidik sangat memengaruhi efektivitas penggunaan media digital di kelas. Dengan adanya pelatihan guru dan pengembangan profesional sangat penting untuk memastikan bahwa materi pengajaran Wordwall atau media digital lainnya dapat digunakan secara efektif.

Satu-satunya subjek yang dicakup dalam penelitian ini adalah media dan bahan yang digunakan untuk menyiapkan item. Penelitian ini yang dapat digunakan sebagai model dan berkembang menjadi salah satu basis pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh instruktur lain untuk mengajar siswa di kelas IX mata pelajaran IPS. Selain itu, karya ini dapat berfungsi sebagai salah satu bahan referensi untuk penelitian tambahan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih saya ucapkan kepada Kepala IPT SPF SMP Negeri 2 Makassar yang telah mengijinkan kami melakukan penelitian di sekolah. Terima kasih pula kami ucapkan kepada guru kelas dan siswa-siswi kelas IX 8 UPT SPF SMP Negeri 2 Makassar yang telah memabantu dalam kelancaran proses penelitain, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.



## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Sumber daya pendidikan Wordwall yang interaktif, menghibur, dan mudah digunakan membantu meningkatkan antusiasme dan minat siswa terhadap kurikulum IPS di kelas IX. Salah satu jenis materi yang dapat digunakan dalam lingkungan belajar yaitu fisik dan virtual adalah sumber daya pembelajaran Wordwall. Selain murah dan mudah digunakan, media ini menawarkan berbagai pilihan lain, seperti kemasan unik untuk berbagai sumber daya pengajaran. Siswa akan lebih termotivasi dan terlibat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran jika mereka dihadapkan pada berbagai media yang menghibur.

Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi di kelas karena fitur-fiturnya yang menyenangkan dan menarik dan lebih jauh lagi, pembelajaran berbasis Wordwall menyederhanakan kurikulum studi sosial yang diajarkan guru kepada siswanya, terutama dalam hal meningkatkan keterlibatan siswa. Karena itu, Wordwall dapat digunakan secara lebih luas di kelas sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, terutama di kelas studi sosial.

Para peneliti menyarankan untuk menggabungkan temuan pengamatan yang dibuat dengan sumber belajar wordwall dengan strategi pengajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dibuat khusus untuk membantu proses pembelajaran dan dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan, kita dapat merangsang ranah emosional, kognitif, dan psikomotorik siswa dalam tiga area pembelajaran penting.

### **Saran**

Selain sebagai alat penilaian, Wordwall dapat digunakan sebagai alat pengajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Selain itu, untuk memanfaatkan Wordwall secara penuh dan para pendidik dan siswa harus meningkatkan literasi digital mereka. Diperlukan lebih banyak sesi pelatihan atau lokakarya tentang penggunaan teknologi pendidikan untuk membantu hal ini. Selain itu, ada baiknya untuk memvariasikan metode belajar yang digunakan anak-anak. Instruktur dapat menggunakan pilihan permainan Wordwall dan untuk membuat siswa tetap tertarik dan terlibat. Hasil positif Wordwall dalam studi sosial membuatnya cocok untuk menguji dampak yang sama pada motivasi dan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran akademis. Akhirnya, untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif, disarankan agar penelitian di masa mendatang

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dilakukan dengan cakupan yang lebih luas yang mencakup jumlah siswa dan durasi penggunaan Wordwall. Studi jangka panjang juga penting untuk menentukan bagaimana Wordwall yang memengaruhi hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang panjang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amrullah, M. K., & Muin, M. F. (2023). Motivasi Ektrinsik pada Siswa Smp IT Insan Mulia Batanghari. *Qualitative Research in Educational Psychology*, 1(01), 33-40.
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 9(4), 1441-1448.
- Maghfiroh, K (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Nissa, S.F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27-44.
- Octavia, E., & Satianingsih, R. (2024). Pengaruh Media Digital Wordwall Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(1), 125-132.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- 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.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42-51.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40-49.
- Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596-6604.