



UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF WARDWALL

Ismayanti¹, A. Octamaya Tenri Awaru², Nurhayati³

¹Universitas Negeri Makassar

Email: isma83yt@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar

Email: a.octamaya@unm.ac.id

³Universitas Negeri Makar

Email: nurhayati554@guru.smp.belajar.id

Artikel info

Received; 06-08-2024

Revised; 28-08-2024

Accepted; 16-09-2024

Published; 26-09-2024

Abstrak

Studi ini menyelidiki tentang pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game dengan menggunakan Aplikasi Wordwall untuk meningkatkan semangat belajar siswa di SMP. Pendekatan yang diterapkan oleh peneliti adalah studi literatur untuk mengevaluasi korelasi antara media pembelajaran wordwall dan motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa guru dapat memanfaatkan media wordwall untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi. Penggunaan wordwall dalam proses pembelajaran dianggap penting sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan pengaturan tes yang cermat, wordwall juga membantu guru dalam menganalisis hasil belajar siswa. Dengan adanya berbagai fitur permainan, aplikasi wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa di sekolah menengah pertama.

Key words:

Media Pembelajaran,

Wordwall, Motivasi Belajar,

Sekolah Menengah Pertama

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



PENDAHULUAN

Adanya kemajuan zaman sekarang mengalami perubahan yang cukup signifikan, termasuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pada era ke-21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah melaju cepat dan memberikan dampak yang signifikan salah satunya adalah pendidikan (Purnama, 2023). Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan kurikulum, metode pengajaran dan media pembelajaran untuk mempengaruhi kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan telah berusaha untuk mempersiapkan siswa untuk mencapai tujuan masa depan yang diharapkan melalui bimbingan karir, pelatihan dan pendidikan. Banyak sekolah di Indonesia yang menawarkan fasilitas teknologi untuk mendukung pembelajaran siswa dengan lebih baik. (Kholis, 2013).

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Dengan perkembangan teknologi, anak usia 13 hingga 15 tahun aktif bermain game online. Aktivitas anak dalam bermain game dapat berdampak negatif terhadap aktivitas anak, salah satunya adalah belajar. Bermain dengan cara yang menuntut berarti anak tertantang untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan ingin terus bermain sehingga anak menjadi malas dan tidak lagi memiliki semangat untuk belajar (Pelawi, 2021). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator dan promotor harus meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menawarkan berbagai kegiatan belajar yang baru. Dalam hal ini, guru membutuhkan program pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Pembelajaran adalah sarana untuk memperoleh pengetahuan dan membentuk sikap serta karakter siswa. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2015, Pendidikan di sekolah harus bersifat interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk aktif, dan mendorong kemampuan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan potensi, minat, dan perkembangan siswa secara fisik dan mental. Kemampuan, keinginan, serta kemajuan fisik dan mental.

Dalam pembelajaran, platform pembelajaran memegang peranan penting, terutama di zaman seperti sekarang ini. Platform pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan sebagai sarana untuk mengirimkan isi pengetahuan agar bisa disampaikan kepada murid. Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran, materi yang dipelajari menjadi lebih terlihat, lebih mudah dipahami oleh siswa, dan terjadinya kesalahpahaman menjadi berkurang (Panjaitan et al., 2020).

Terdapat sejumlah pilihan media/program yang bisa dimanfaatkan sebagai solusi untuk pengajaran dengan menggunakan permainan yang berisi serangkaian pertanyaan. Dalam era ke-21, kita perlu mendapatkan peluang untuk belajar dengan memanfaatkan media atau aplikasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan peserta didik dan mencegah kebosanan dalam proses belajar.

Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi sebagai alat penilaian pembelajaran bagi murid, seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dll. Namun, pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan aplikasi word wall untuk melakukan penilaian pembelajaran di akhir kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan platform word wall akan meningkatkan semangat belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal, karena aplikasi word wall berisi berbagai permainan yang akan membuat siswa tidak bosan saat mengerjakannya. Salah satu topik yang dapat dijadikan topik dari aplikasi wordwall adalah penelitian sosial. Media interaktif wordwall yaitu platform pembelajaran teknologi yang memungkinkan guru

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

untuk membuat bermacam kuis interaktif dan permainan. Studi menunjukkan bahwa penggunaan platform tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif. Penelitian menunjukkan bahwa Wordwall berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai sekolah, terutama pada mata pelajaran yang dianggap membosankan seperti IPS.

Sebuah penelitian menemukan bahwa setelah penerapan Wordwall dalam pembelajaran, terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi siswa untuk belajar. Contohnya, ada kenaikan sebesar 37,14% pada siswa yang memiliki motivasi tinggi dan 54,29% pada siswa yang memiliki motivasi tinggi setelah menggunakan aplikasi tersebut. Ini menunjukkan bahwa Wordwall bukan hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran.

Penggunaan media atau aplikasi pembelajaran yang dilakukan guru adalah salah satu faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa., sehingga pemilihan program pembelajaran harus sangat tepat. Media interaktif Wordwall dapat membuat siswa senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan metode tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelesaikan isu dan mengarah ke peningkatan, yakni meningkatkan semangat belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall.

Warsawa, dalam karyanya, mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah tugas guru untuk meningkatkan kualitas kerja dan tanggung jawab guru, terutama dalam mengelola pembelajaran. Dalam rangkuman, PTK adalah studi yang dilakukan secara sistematis dan reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan keefektifan tugas yang dilakukan, memperdalam pemahaman pada tindakan-tindakan yang diambil, serta meningkatkan kualitas tindakan tersebut secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, dengan menggunakan metode tinjauan literatur, para peneliti telah memeriksa topik-topik yang telah dibahas oleh para peneliti atau ilmuwan di berbagai sumber. Informasi berasal dari jurnal, e-book, dan publikasi ilmiah lainnya. Proses penulisan meliputi beberapa langkah sebagai berikut: Pertama, mengumpulkan data mengenai kreativitas media pembelajaran berbasis game, wordwall project dan motivasi belajar siswa,

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

serta mengkaji hubungan antara Pemanfaatan game dalam wordwall digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Di SMP, analisis data didasarkan pada gagasan penulis. Terakhir, kesimpulan diambil dari hasil analisis dan tinjauan pustaka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Asal usul kata media adalah dari bahasa Latin, dan kata jamaknya adalah reo, yang memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut definisi dari Asosiasi Pendidikan dan Teknologi Komunikasi (Association for Communication Education and Technology/AECT) di Amerika, media merujuk kepada segala jenis sarana yang digunakan individu untuk menyampaikan informasi atau pesan (Sapriyah, 2019).

Menurut Newby, Stepich, Lehman dan Russell dalam Andy Cristanto, Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan komunikasi dan mengembangkan hasil belajar. Gagne dan Briggs juga menyatakan dalam Andi Kristanto bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pendidikan antara lain buku, alat perekam, pita kaset, rekaman, video, film, film (gambar , foto, TV, dan komputer. Akhirnya, media adalah bagian dari alat pembelajaran atau alat nyata dalam program pendidikan di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar (Kristanto, 2016).

Alat atau wadah untuk menyampaikan informasi atau komunikasi melalui bahan ajar untuk memotivasi siswa agar dapat memahami cara mencapai tujuan pembelajaran. Lebih tepatnya, ini adalah alat atau metode untuk menghasilkan dan menyajikan informasi atau topik yang merangsang pikiran banyak orang sehingga pengetahuan dapat diimplementasikan dan pengalaman dapat dikembangkan dan dicapai. tujuan pembelajaran (Zahwa dan Syafi'i, 2022)

Implementasi Platform Pendidikan Untuk Siswa SMP

Pengembangan program edukasi untuk game bagi siswa sekolah menengah membutuhkan pertimbangan khusus terkait karakteristik dan kebutuhan siswa. Di bawah ini adalah beberapa cara di mana media edukasi dapat diadaptasi untuk siswa sekolah menengah pertama:

1. Grafis dan Desain yang Ramah Anak

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Penggunaan media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya, dengan menggunakan grafis, warna dan desain yang sesuai dengan tingkatan siswa. Pilihlah gambar dan foto yang menarik bagi anak-anak. Selain itu pastikan user interface dari game tersebut mudah dimengerti dan sesuai untuk anak-anak sehingga siswa dapat dengan mudah menavigasi dan berinteraksi dengan konten yang ada.

2. Tingkat Kesulitan yang Sesuai

Platform pembelajaran berbasis game juga perlu menyesuaikan tingkat kesulitan dengan tingkat kognitif dan perkembangan siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa siswa dapat mengatasi tantangan yang diberikan tanpa merasa terbebani. Dan platform pembelajaran berbasis game dapat dibuat untuk meningkatkan tingkat kesulitan dari waktu ke waktu, memberikan pengalaman belajar yang progresif.

3. Skenario dan Konten Berbasis Cerita

Berita dalam game harus memasukkan cerita atau anekdot ke dalam game agar lebih menarik. Siswa akan merespon lebih baik terhadap pelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita atau skenario yang menarik. Dan cerita tersebut terhubung dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari anak-anak.

4. Sistem Penghargaan yang Memotivasi

Siapkan sistem penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Misalnya, menawarkan hadiah virtual, poin, atau tingkat kemajuan yang mendorong anak-anak untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran. Sertakan visual yang menyenangkan, seperti karakter lucu atau kartun yang ceria, sebagai bagian dari bonus

5. Interaksi Sosial

Dalam pembelajaran berbasis permainan, guru membutuhkan kesempatan untuk interaksi sosial, baik itu kolaborasi maupun tantangan yang melibatkan kompetisi dengan teman sekelas. Komponen sosial dapat meningkatkan keterlibatan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari satu sama lain.

6. Keberlanjutan dan Konsistensi

Guru harus merancang permainan dan format yang nyaman dan sederhana. Pertimbangkan untuk mengulang elemen desain untuk menciptakan kesinambungan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dan kemudahan pemahaman. dan mengatur bahan ajar dan aktivitas dalam game yang menciptakan pengalaman yang berhubungan dan terhubung dengan konten sebelumnya.

7. Kemudahan Akses dan Penggunaan

Kemudahan akses dan penggunaan harus dipertimbangkan ketika menerapkan platform pembelajaran berbasis permainan. Pastikan permainan mudah diakses di dalam dan di luar kelas. Platform pembelajaran tersedia dari berbagai sektor dan lingkungan. Desain antarmuka pengguna yang sederhana dan intuitif membantu siswa merasa mandiri saat menggunakan platform pembelajaran.

Dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa SMA, platform pembelajaran berbasis game dapat menjadi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mereka. Wordwall adalah program pembelajaran digital online yang menawarkan berbagai permainan dan tes yang dapat digunakan guru untuk menilai konten. Program ini dikembangkan oleh perusahaan dari Inggris bernama Visual Education Ltd. Program ini berguna bagi guru yang ingin mengembangkan strategi penilaian pembelajaran. Hal terbaik dari word wall adalah permainan-permainan yang ada di dalamnya didesain untuk dimainkan secara offline dan dapat dicetak. Wordwall juga mendukung berbagai permainan di berbagai platform media sosial online. Wordwall membantu guru membuat permainan interaktif dan lembar kerja cetak untuk siswa. Dengan cara ini, guru harus memasukkan konten yang sesuai untuk kelas, kata kunci, definisi, pertanyaan, dan gambar (Khairunisa, 2021).

Program ini memiliki banyak kelebihan, termasuk banyak layout yang indah yang dapat diunduh secara gratis. Permainan yang dibuat dapat diunggah langsung dalam bentuk PDF melalui platform pendidikan seperti Whatsapp, Google Classroom, dan lain-lain agar mudah diakses oleh siswa meskipun sedang offline. Ada banyak jenis permainan yang dapat dibuat di aplikasi dinding kata, seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan pencarian kata, roda acak, koreksi kata, lihat kata, dll. belajar hari ini (Surahmawan et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis game telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Di bawah ini adalah contoh nyata bagaimana media pembelajaran berbasis game dapat mempengaruhi motivasi belajar:

1. Daya Tarik Visual dan Interaktif

Penggunaan media pembelajaran berbasis game telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Di bawah ini adalah contoh nyataGame Wordwall sering kali menawarkan grafis, suara, dan animasi yang indah yang

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta fitur interaktif dalam game yang memberdayakan siswa untuk mempercepat dan melakukan aktivitas belajar, meningkatkan kinerja dan motivasi.

2. Reward System

Permainan mencakup sistem penghargaan atau poin yang diberikan kepada siswa ketika mereka memenuhi tujuan atau menyelesaikan tugas, sehingga penghargaan ini dapat memotivasi siswa karena mereka tahu bahwa prestasi mereka dirayakan dan dirayakan.

3. Tantangan dan Keterampilan

Game sering kali dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan. Siswa menghadapi tantangan yang disesuaikan dengan tingkat keahlian mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, karena siswa didorong untuk mengatasi tantangan dan meningkatkan keterampilan mereka.

4. Feedback Instan

Permainan memberikan umpan balik langsung pada kinerja siswa. Misalnya, mereka bisa mendapatkan umpan balik ketika mereka menjawab pertanyaan dengan benar atau menyelesaikan tugas. Respons cepat ini dapat memberikan penguatan positif, meningkatkan rasa pencapaian, dan meningkatkan motivasi.

5. Konteks Pendidikan yang Relevan

Game sering kali memberikan konteks pembelajaran dalam bentuk cerita atau adegan yang menarik. Hal ini dapat membantu siswa melihat relevansi dan aplikasi dari konsep yang dipelajari. Relevansi konten dapat meningkatkan motivasi karena siswa dapat melihat bagaimana pembelajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari atau situasi nyata.

6. Kompetisi dan Kerja Sama

Beberapa permainan memiliki komponen kompetitif atau kooperatif antar siswa. Oleh karena itu, siswa dapat termotivasi untuk bersaing dengan rekan-rekan mereka atau bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kompetisi memang mengasyikkan, tetapi kerja sama dapat menciptakan semangat tim dan komunitas.

Contoh-contoh spesifik di atas menunjukkan bahwa platform pembelajaran berbasis game dapat menggabungkan elemen-elemen yang meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar melalui pengalaman yang interaktif, menarik, dan relevan. (Dwi Rochmada, 2022).

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Di era teknologi seperti sekarang ini, Wordwall dapat mengubah pembelajaran menjadi sebuah permainan, meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan platform pembelajaran online (Purnamasari et al., 2020). Penggunaan word wall dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai program pembelajaran karena dapat mengembangkan pemahaman siswa melalui format smart test, sehingga program ini lebih memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa (Agusti & Aslam, 2022).

Salah satu fitur dari tema dinding kata adalah permainan teka-teki silang. Permainan teka-teki silang mengajarkan siswa untuk menemukan jawaban dengan mencocokkan huruf demi huruf, baik itu L, U, dll. Kegiatan ini akan memotivasi siswa untuk belajar, karena permainan Crossworld memiliki visual, suara, dan urutan huruf yang menarik perhatian siswa. Perhatian dan keterampilan intelektual dan kognitif siswa akan diperkuat dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan cepat siswa untuk menjawab pertanyaan.

Pengaruh penerapan word walls terhadap motivasi belajar siswa adalah word walls lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah yang menggunakan buku teks dalam pembelajaran. Dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan media pembelajaran yang menarik. Efektivitas program dinding kata dalam memotivasi belajar disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya (1) program dinding kata memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain sambil belajar. (2) Jenis layar yang berbeda membuat siswa tidak bosan saat belajar. (3) Guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk belajar. (4) Memberikan penghargaan kepada siswa dalam bentuk pujian dan kesempatan kepada siswa untuk mencapai level yang lebih tinggi saat mereka mencari jawaban atas pertanyaan. Siswa yang mencari dan menerima jawaban akan meningkatkan motivasi belajarnya. Menurut Khironisa dalam Prisma Gandasari dan Puri Pramudiani, penggunaan gamifikasi online melalui wordwall memiliki hasil yang sangat kuat dalam meningkatkan daya serap terhadap materi pembelajaran. Penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan word walls dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Wordwall merupakan sebuah platform pembelajaran yang menggunakan permainan untuk menciptakan kegiatan interaktif seperti kuis dan permainan kata bagi guru. Penerapan platform pembelajaran wordwall menghadapi berbagai masalah yang mendukung dan menghambat. Faktor pendukungnya adalah beberapa indikator yang menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan aplikasi word wall dengan motivasi belajar siswa.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Misalnya, gaya desain permainan, kerangka permainan yang tidak membosankan, platform yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain, dan informasi yang lebih mudah. Selain itu juga menggunakan platform berbasis teknologi yang membuat siswa lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas. Menggunakan jaringan internet yang baik juga dapat menciptakan platform pembelajaran yang baru dan interaktif. Hal ini dapat diimplementasikan secara online sehingga siswa juga dapat mengaksesnya menggunakan tautan yang dibagikan oleh guru. Fungsionalitas pelacakan dan pelaporan di Wordwall memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan mengevaluasi efektivitas pembelajaran secara real time. Hal ini menunjukkan cara yang baik untuk menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar dalam proses pembelajaran (Mujahidin et al., 2012).

Meskipun media pembelajaran cerita kata sangat bagus untuk digunakan, media pembelajaran dinding kata juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:.

1. Keterbatasan Akses Teknologi

Jika siswa atau guru tidak memiliki akses ke perangkat keras komputer atau Internet, menerapkan Wordwall bisa jadi sulit. motivasi siswa untuk belajar juga menurun.

2. Kurangnya Pelatihan

Ketika menerapkan pelajaran berbasis dinding kata, implementasi dapat terhambat jika guru tidak dilatih dengan baik untuk menggunakan dinding kata atau menggunakan semua aktivitas yang tersedia.

3. Ketersediaan Waktu

Keterbatasan waktu dalam kurikulum atau rencana pembelajaran dapat menjadi kendala, terutama jika Anda perlu menggunakan Wordwall dan waktu tambahan tidak tersedia. Penting bagi Anda untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini dan merencanakan implementasi Wordwall Anda untuk memaksimalkan manfaat pembelajaran (Khairunnisa, 2023).

Berdasarkan tinjauan literatur tentang penggunaan platform pembelajaran Wordwall, banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan platform ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sebuah penelitian oleh Purnamasari et al. (2022) Ditemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pelajaran meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa lebih terlibat dalam kegiatan di kelas. Selain itu, penelitian oleh Olisna et al. (2022) Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga dapat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

meningkatkan interaksi dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Lebih lanjut, Setiawati dan Atmawati (2022) menyatakan bahwa Wordwall, sebuah program pembelajaran berbasis permainan, dipuji karena mampu mentransformasi pembelajaran, membuat siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan. Penelitian lain oleh Akbar et al. (2023) mencatat bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 58.9%, menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar.

Penggunaan media interaktif seperti Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar sangat relevan di dunia digital saat ini. Program ini tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan. Keunggulan utama Wordwall adalah kemampuannya untuk menawarkan berbagai macam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan program untuk membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Wordwall juga memungkinkan guru untuk melakukan penilaian yang efektif. Melalui fitur-fitur yang ditawarkan, guru dapat dengan mudah membuat tes dan permainan yang dapat diikuti oleh siswa secara online dan offline, mengingat beberapa siswa mungkin memiliki masalah dalam mengakses Internet. Hal ini menunjukkan betapa fleksibelnya Wordwall sebagai alat pembelajaran dan dapat diadaptasikan ke dalam situasi yang berbeda.

Namun, terlepas dari banyak manfaat yang ditawarkannya, ada banyak tantangan dalam mengimplementasikan Wordwall. Salah satunya adalah ketergantungan pada jaringan internet, yang dapat menjadi penghalang bagi sekolah-sekolah dengan fasilitas teknis yang terbatas. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk menilai infrastruktur teknis sebelum menerapkan program ini secara luas.

Secara keseluruhan, hasil dari tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan teknologi dengan baik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya berterima kasih kepada para pengulas karena telah meluangkan waktu dan usaha untuk mengevaluasi artikel saya. Pendapat dan masukan mereka sangat penting dalam membantu saya memperbaiki mutu dan kejelasan tulisan ini. Saya harap penelitian ini akan memberikan kontribusi penting bagi pemahaman kita tentang “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Peserta Didik Dengan Menggunakan Penerapan Media Interaktif Wardwall”. Saya juga berharap dapat terus berkontribusi dalam bidang ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan tinjauan literatur tersebut, dapat disimpulkan penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, efektif dan memiliki dampak besar pada motivasi dan prestasi belajar siswa. Beberapa temuan yang paling penting adalah:

1. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Purnamasari et al., 2022).
2. Media ini mampu menarik minat siswa dan meningkatkan interaksi serta keterampilan berpikir kritis mereka (Olisna et al., 2022).
3. Wordwall memberikan variasi yang tidak monoton dalam proses belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Setiawati & Atmawati, 2022).
4. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 58.9%, menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar (Akbar et al., 2023).

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan adalah:

1. Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif Wordwall ke dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Sekolah harus memastikan infrastruktur teknis yang memadai untuk mendukung penggunaan platform pembelajaran digital seperti Wordwall.
3. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi potensi Wordwall untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 lainnya seperti kolaborasi dan kreativitas.
4. Studi komparatif dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dibandingkan dengan platform pembelajaran interaktif lainnya dalam konteks metode dan model yang berbeda.

Dengan mengimplementasikan ide-ide di atas, diharapkan media pembelajaran Wordwall dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, dkk. (2023). Pengaruh Media Edugame Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rifiyati, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50-59.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Hafidzah, F. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Hutabarat, K., et al. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41– 47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Olisna, dkk. (2022). Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Purnamasari, dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Putri, F., et al. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan*.
- Setiawati & Atmawati. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.
- Syahyadi, D., et al. (2024). Penggunaan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar: Literatur Review. *JCIEE*.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zukhri, M. E., & Anwar, K. (2024). PENERAPAN PBL BERBASIS INTERAKTIF WORD WALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 5 SDN 32 GRESIK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5945-5951.