



PERAN MEDIA PEMBELAJARAN (*WORDWALL*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V UPT SPF SD INPRES PERUMNAS IV

Sudarni¹, Hamzah Pagarra²

¹Universitas Negeri Makassar

Email: sudarnidarni002@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: hamzah.pagarra@unm.ac.id

Artikel info

Received: 03-04-2025

Revised: 10-04-2025

Accepted: 09-05-2025

Published: 26-05-2025

Abstrak

Penelitian ini didasari berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada siswa. Terlihat banyak siswa yang tidak memperhatikan dan terlihat tidak fokus selama proses pembelajaran. Dari 17 orang sisea hanya empat orang yang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru selama pembelajaran. Peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran yang baru yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media *wordwall* kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas IV yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil yang diperoleh motivasi belajar siswa antar siklus mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari skor rata-rata prasiklus sebesar 55,75% dengan kategori kurang, siklus I sebesar 74,5% dengan kategori cukup, dan siklus II sebesar 83% dengan kategori baik.

Key words:

Motivasi Belajar, Siswa,

Wordwall



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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aspek yang sangat krusial, karena berperan penting dalam mencetak generasi yang berkualitas untuk membangun bangsa dan negara. Generasi yang berkualitas tinggi menjadi modal dasar bagi suatu bangsa untuk dapat bersaing di era globalisasi saat ini. Fungsi utama pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter mulia siswa, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta menggali potensi mereka secara maksimal.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Motivasi Belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena motivasi dapat memperngaruhi pelaksanaan kegiatan belajar, kebiasaan belajar, dan penggeraan tugas di dalam kelas. Sesuai dengan pernyataan Sardiman (2014, p. 75) motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Yang berarti bahwa siswa akan tergerak untuk belajar atau melakukan sesuatu atas dorongan dari dirinya sendiri.

Berdasarkan observasi dan wawancara, banyak siswa yang mengabaikan penjelasan guru dan lebih memilih bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung merupakan pertanda bahwa motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar masih rendah. Kurangnya daya saing mereka dalam menjawab pertanyaan guru mencerminkan rendahnya semangat belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hanya empat sampai enam siswa yang menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan guru, sedangkan mayoritas lainnya kurang terlibat aktif selama pembelajaran. Bercerita sendiri ketika pelajaran sedang berlangsung serta tidak memperlihatkan pelajaran dan lebih memilih untuk menggambar atau bercerita dengan teman duduknya.

Mengatasi masalah kurangnya motivasi siswa dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan menyediakan dorongan belajar yang memadai menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu jenis media yang menarik dan digemari oleh banyak siswa, seperti *wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih dan menentukan media pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh yandari dan kuswaty (2017) bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman siswa.

Wordwall adalah platform media pembelajaran intrektif yang menyajikan berbagai jenis tamplate seperti kuis, permainan menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, permainan mengacak kata, mencari kata yang tersembunyi, serta aktivitas mengelompokkan. Salah satu keunggulan *wordwall* adalah fleksibilitasnya sehingga

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

penggunaan tidak hanya dapat membagikan media yang telah dibuat secara daring, tetapi juga memiliki opsi untuk mengunduh dan mencetaknya dalam bentuk fisik pada kertas. Fitur ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut baik secara digital maupun dalam format cetak, sesuai dengan kebutuhan dan situasi pembelajaran (Deseliyana, 2022). Dengan memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran, guru dapat memfasilitasi kegiatan belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Hal ini bertujuan untuk mencegah munculnya kejemuhan pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, aplikasi *wordwall* berperan dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dan antusias dalam mempelajari materi yang disampaikan. *Wordwall* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berperan dalam mendongkrak hasil belajar peserta didik (Mujahidin et al., 2021). Beberapa penelitian mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* memiliki beberapa manfaat, seperti media yang menyenangkan dan dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh (Arni, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayaty et al., 2022), juga menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat menjadi alternatif yang berguna dalam pembelajaran pada proses penyampaian materi dan asesmen, karena dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, para guru didorong untuk mempertimbangkannya memasukkan media *wordwall* ke dalam praktik pengajaran mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti membahas tentang "Peran media pembelajaran (*wordwall*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas IV." tahun ajaran 2024/2025. Judul ini diangkat untuk mengetahui apakah penggunaan media aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Perumnas IV.

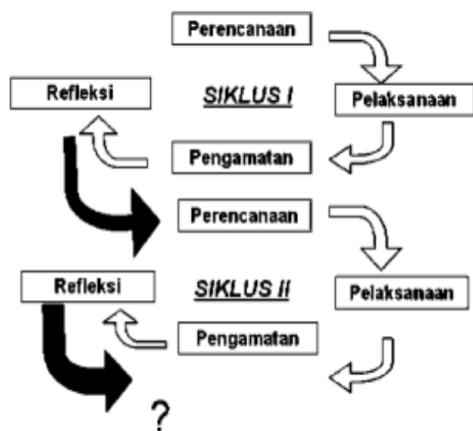
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metodologi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan tindakan kelas (PTK). PTK merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab akibat dari suatu perlakuan atau intervensi yang diberikan, sekaligus mendeskripsikan secara

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

terperinci segala peristiwa dan fenomena yang terjadi selama proses pemberian perlakuan tersebut. dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti mengadopsi model atau tahapan yang di kembangkan oleh Suharsini Arikunto sebagai acuan. Model tersebut memberikan panduan sistematis dalam melaksanakan serangkaian kegiatan pada setiap siklus, seperti perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk kemudian dilanjutkan dengan siklus berikutnya jika diperlukan perbaikan atau perubahan lebih lanjut. Siklus prosedur penelitian dan divisualisasikan seperti Gambar 1 (Arikunto et al., 2015).



Gambar 1. Siklus Prosedur Penelitian

Tempat dan Wakru Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas IV. Waktu penelitian merujuk pada rentang waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan serangkaian proses penelitian. Waktu untuk menjalankan penelitian ini di laksanakan pada semester ganjil di tahun ajaran 2024/2025.

Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa kelas V dengan jumlah siswa 17. Terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan merupakan kelas yang memiliki motivasi belajar yang rendah, ditunjukkan dengan kurangnya keaktifan sehingga rendahnya kualitas belajar.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu peneliti menggunakan teknik observasi. Observasi dillakukan untuk mengamati dan mencatat perilaku, aktivitas, atau fenomena yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. Teknik ini dimanfaatkan untuk mendapatkan data

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

yang komperhensif dan saling melengkapi dalam mendukung tercapainya tujuan penelitian. Adapun intrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi motivasi belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Data kualitatif berupa observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan *wordwall* dideskripsikan dalam bentuk kalimat. Sementara data kuantitatifnya diperoleh dengan metode statistik. Data kuantitatif diperoleh dari lembar observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, dengan skor 4 untuk jawaban selalu, 3 untuk sering, 2 untuk kadang-kadang, dan 1 untuk tidak pernah. Skor tersebut diakumulasi per siklus untuk menentukan motivasi belajar siswa yang kemudian dikonversikan ke dalam persentase skor motivasi belajar siswa dengan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor seluruh pertanyaan}}{\text{Skor total seluruh pertanyaan}} \times 100 \%$$

Tabel 1. Kualifikasi Persentase Motivasi Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
Sangat Baik	86% - 100%
Baik	76% - 85%
Cukup	60% - 75%
Kurang	55% - 59%
Kurang Sekali	$\leq 54\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data awal yang diperoleh menunjukkan tingkat partisipasi belajar siswa pada pembelajaran di kelas yang masih kurang. Hasil observasi mengungkapkan bahwa media dan metode pembelajaran yang digunakan guru belum cukup optimal dalam mengikutsertakan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya optimalisasi dalam pemilihan media dan metode pembelajaran yang lebih melibatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Pra-Siklus

No.	Indikator Motivasi Belajar IPA	Persentase	Kategori
1	Gigih menyelesaikan tugas	52%	Kurang
2	Pantang menyerah menghadapi kesulitan	55%	Kurang

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

3	Tertarik terhadap pelajaran	50%	Kurang
4	Mandiri dalam belajar	61%	Cukup
5	Mencatat materi pelajaran	56%	Kurang
6	Dapat mengemukakan pendapatnya	59%	Kurang
7	Aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan	55%	Kurang
8	Aktif mengumpulkan data dan mencari jawaban	58%	Kurang
Rata-rata		55,75%	Kurang



Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Motivasi Belajar Pra-Siklus

Pada pra-siklus, perolehan skor rata-rata dari indikator gigi menyelesaikan tugas adalah 52%, pantang menyerah menghadapi kesulitan 55%, mandiri dalam belajar 61%, mencatat materi pelajaran 56%, dapat mengemukakan pendapatnya 59%, aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan 55%, dan aktif mengumpulkan data dan mencari jawaban 58%. Perolehan skor rat-rata yang didapat siswa 55,75% hal ini termasuk kategori kurang, sehingga diperlukan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I

No.	Indikator Motivasi Belajar IPA	Percentase	Kategori
1	Gigih menyelesaikan tugas	73%	Cukup
2	Pantang menyerah menghadapi kesulitan	76%	Baik
3	Tertarik terhadap pelajaran	79%	Baik
4	Mandiri dalam belajar	74%	Cukup
5	Mencatat materi pelajaran	70%	Cukup
6	Dapat mengemukakan pendapatnya	74%	Cukup
7	Aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan	74%	Cukup
8	Aktif mengumpulkan data dan mencari jawaban	76%	Baik
Rata-rata		74,5%	Cukup



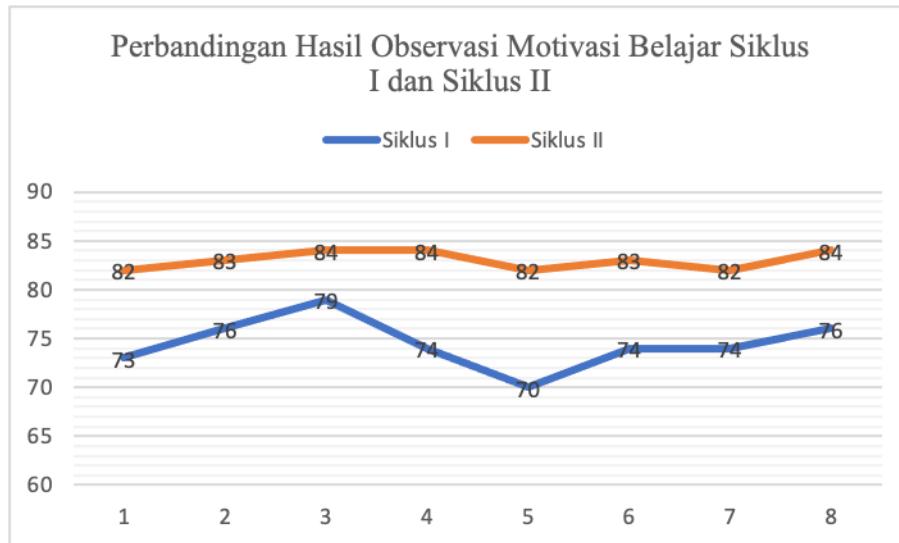
Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I

Pada siklus I, perolehan skor rata-rata dari indikator gigih menyelesaikan tugas adalah 73%, pantang menyerah menghadapi kesulitan 76%, tertarik terhadap pelajaran 79%, mandiri dalam belajar 74%, mencatat materi pelajaran 70%, dapat mengemukakan pendapatnya 74%, aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan 74%, dan aktif mengumpulkan data dan mencari jawaban 76%. Perolehan skor rata-rata yaitu 74,5% yang termasuk dalam kategori cukup, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II

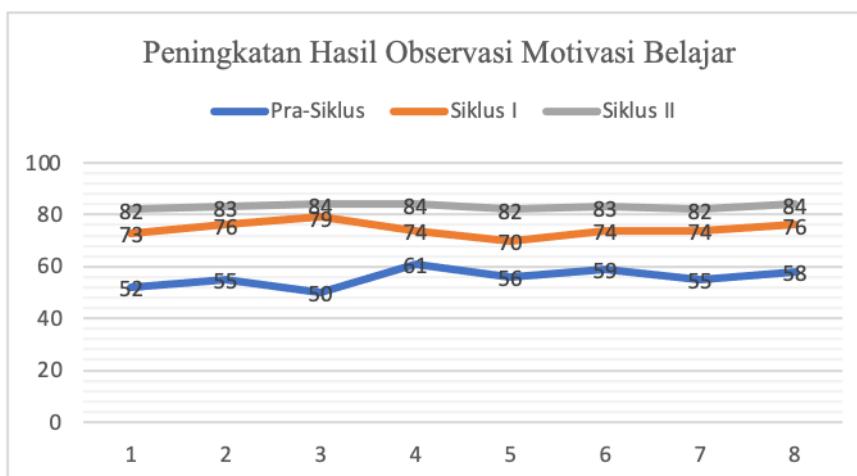
No.	Indikator Motivasi Belajar IPA	Percentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Gigih menyelesaikan tugas	73%	82%
2	Pantang menyerah menghadapi kesulitan	76%	83%
3	Tertarik terhadap pelajaran	79%	84%
4	Mandiri dalam belajar	74%	84%
5	Mencatat materi pelajaran	70%	82%
6	Dapat mengemukakan pendapatnya	74%	83%
7	Aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan	74%	82%
8	Aktif mengumpulkan data dan mencari jawaban	76%	84%
Rata-rata		74,5%	83%
Kategori		Cukup	Baik

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Observasi Motivasi Belajar Siklus II

Pada siklus II, perolehan skor rata-rata dari indikator gigih menyelesaikan tugas adalah 82%, pantang menyerah menghadapi kesulitan 83%, tertarik terhadap pelajaran 84%, mandiri dalam belajar 84%, mencatat materi pelajaran 82%, dapat mengemukakan pendapatnya 83%, aktif mengajukan atau menjawab pertanyaan 82%, dan aktif mengumpulkan data dan mencari jawaban 84%. Perolehan skor rata-rata 83% yang termasuk kategori baik sehingga hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran. Berikut grafik yang menunjukkan peningkatan skor pada setiap aspek motivasi belajar peserta didik.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Hasil Observasi Motivasi Belajar

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Pembahasan

Di dalam dunia pendidikan keinginan dan ketertarikan siswa dalam belajar salah satu kunci untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Motivasi belajar adalah kunci dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Namun, setiap siswa memiliki keinginan/ketertarikan yang tidak sama dalam mengikuti proses belajar mengajar. Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar tergantung pada keingin/ketertarikan siswa dalam menerima pembelajaran, akan sulit jika siswa belajar tanpa adanya motivasi.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu memberikan stimulasi bagi siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar. *Wordwall* merupakan salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa sehingga keaktifan dan hasil belajar mereka meningkat. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki potensi untuk membangkitkan ketertarikan siswa dalam mempelajari konsep-konsep baru yang disampaikan melalui bahan ajar guru. Dengan demikian, materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik bagi siswa dapat berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik memegang peranan penting dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Nurhidayati, 2023). Adanya penggunaan media *wordwall* memiliki manfaat bagi siswa. Setelah penerapan media *wordwall* di kelas V memiliki anggapan ternyata belajar sambil bermain itu sangat menyenangkan dengan menggunakan media *wordwall*. Siswa mendapatkan manfaat, motivasi serta semangat baru untuk belajar, sehingga siswa juga dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* menawarkan beberapa keunggulan, di antaranya adalah menyediakan beberapa pilihan template permainan seperti teka-teki silang (*crossword*), kuis, kartu acak (*random cards*), dan banyak lagi pilihan yang tersedia. Kelebihan lainnya, permainan yang sudah dibuat dapat disebarluaskan kepada siswa dengan mudah melalui platform seperti *WhatsApp*, *Telegram*, dan lain sebagainya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, sehingga membantu peserta didik yang menghadapi masalah jaringan internet untuk tetap bisa mengakses materi pembelajaran (Pradani, 2022).

Pada siklus I, partisipasi siswa belum maksimal, dengan beberapa siswa yang kurang aktif di kelas.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Peneliti terlalu fokus mengamati diskusi di depan kelas sehingga kurang dapat mengelola waktu dengan baik pada tahap pengumpulan data dan presentasi. Peneliti juga terkadang harus menegur siswa agar lebih fokus dalam diskusi kelompok dan mengerjakan tugas. Hanya beberapa siswa yang dapat memahami instruksi dengan baik. Berdasarkan pengamatan, siswa yang cukup termotivasi adalah yang duduk di bagian depan, sedangkan yang di belakang kurang aktif mengerjakan tugas. Selain itu, siswa juga masih kurang berani menyampaikan pendapat atau hasil diskusi. Peneliti berusaha mendorong siswa dapat lebih aktif bertanya, berani berpendapat, dan mempresentasikan hasil diskusi.

Pada siklus II, mengalami peningkatan motivasi yang cukup baik dalam kinerja peneliti saat pembelajaran menggunakan media *wordwall*, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan dalam penelitian. Peneliti berhasil mengelola waktu dengan baik untuk membimbing dan mengarahkan kelompok presentasi maupun pengamat. Peneliti juga mampu membentuk kelompok secara berdiferensiasi, serta berperan sebagai moderator dalam diskusi dengan memberi kesempatan pada siswa untuk berdiskusi. Peneliti juga dapat memberikan refleksi dan evaluasi terhadap hasil diskusi dengan mengaitkannya pada kehidupan nyata peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat pada pembelajaran di UPT SPF SD Inpres Perumnas IV menjadi hal yang perlu diperhatikan karena pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat akan berdampak pada siswa yang sulit memahami materi pembelajaran dan tidak termotivasi untuk belajar.

Temuan ini selaras dengan peneliti dari peneliti terdahulu yang mengatakan bahwa salah satu keunggulan dari media *wordwall* adalah tersedianya beragam tamplet yang menarik dan bervariasi. Tamplet-tamplet yang di sediakan secara atraktif ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Hal ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Dengan adanya variasi template yang menarik, peserta didik akan mendapatkan wawasan baru dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Kondisi ini dapat membantu mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan termotivasi dalam mempelajari materi yang disampaikan (Triaswari et al., 2024). Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu platform media pembelajaran interaktif yang *user-friendly* dan mudah dioperasikan. Selain kemudahan penggunaan dan biaya yang terjangkau, media ini juga menawarkan beragam pilihan alternatif dalam menyajikan materi dan soal-soal. Adanya media belajar yang menyenangkan dan beragam seperti *wordwall* dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar (Pradani, 2022). Selain itu, (Haliza et al., 2024) juga menyatakan adanya perbedaan yang berarti antara pembelajaran yang menggunakan media *wordwall* dengan pembelajaran konvensional. Pada kelas tanpa *wordwall*, peserta didik cenderung merasa jemu dan tidak puas dengan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

penyampaian materi dan tugas. Sebaliknya, di kelas dengan *wordwall*, peserta didik menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan tidak merasa pembelajaran itu membosankan atau monoton. *Wordwall* membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengerjakan latihan karena adanya template yang menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

Bapak Prof. Dr. Karta Jayadi, M. Sn. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar beserta stafnya atas segala pelayanan yang diberikan. Bapak Dr. Tangsi, M. Sn. Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar. Bapak Hamzah Pagarra, S. Kom., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan. Ibu Marda Yusuf, S. Pd., M. Pd. Sebagai kepala sekolah UPT SPF SDI Perumnas IV dan guru-guru yang turut membantu selama proses penelitian. Kepada kedua orang tua tercinta bapak H. Harianto dan ibu Hj. Sannera yang selalu memberikan dorongan dan do'a yang takterhingga untuk penulis. Kakak saya Suarni, S. Pd., Gr. yang selalu memberikan bimbingan dan dorongan untuk penulis. Calon suami saya Prada Rijal yang selalu memberikan dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis. Teman-teman PPL dan PPG PGSD 012 terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.

PENUTUP

Simpulan

Belajar merupakan suatu proses untuk mengembangkan seorang individu baik dari perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai positif lainnya sebagai suatu pengalaman dari hal yang sudah dipelajarinya. Namun, terkadang belajar juga dapat membuat seseorang menjadi bosan dan jemu ketika harus dilakukan secara terus menerus, atau bahkan siswa belum tahu hal apa yang diminatinya dalam pembelajaran. Siswa juga harus memiliki motivasi dan minat tersendiri untuk melakukan pembelajaran.

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas IV. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil observasi motivasi siswa yaitu 74,5 % yang kemudian perlu dilakukannya tindakan lebih lanjut pada siklus II. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil observasi motivasi siswa sebesar 83%. Dengan demikian, hasil yang diperoleh mengalami peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap indikator yang telah ditetapkan.

Penggunaan media *wordwall* ini dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi kebosanan siswa saat guru menggunakan metode ceramah. Media interaktif *wordwall* ini mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Saran

Setelah mengadakan penelitian dan menemukan simpulan terkait dengan peran media pembelajaran (*wordwall*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas IV, peneliti memberikan saran yaitu guru perlu memahami bahwa memilih media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi pelajaran dengan lebih antusias, namun juga mampu mencapai hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arni, R. 2022. Penggunaan Games Edukasi dengan *Wordwall* Solusi PJJ yang Menyenangkan. *Prosiding MINASAN*, 3, 10–19.
- Deseliyana, F. 2022, Agustus. Pemanfaatan Media Wordwall, Seru dan Harus Diaplikasikan!. *UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi*. Diambil dari: <https://uinjambi.ac.id/pemanfaatan-media-wordwall-seru-dan-harus-diaplikasikan/>.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195–16221.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. 2022. The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, dan *Wordwall*) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.113>.
- Nurhidayati, V., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.
- 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), Article 11. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>.
- Rosadi Fitriani, Naura Akhlakul Nurul Karimah. 2021. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1, 87-88.
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., & Asmaroini, A. P. 2024. Implementasi *Civic Disposition* Peserta Didik di Kurikulum Merdeka. *Academy of Education Journal*, 15(1), 390–398. <https://doi.org/10.47200/aocj.v15i1.2201>.