



## Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya

Edi Kusnadi <sup>a,1\*</sup>, Syifa Aulia Azzahra <sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Islam Nusantara , Indonesia

<sup>1</sup> [edikusnadi@uinus.ac.id](mailto:edikusnadi@uinus.ac.id) \*; <sup>2</sup> [syifaauliazzahra0607@gmail.com](mailto:syifaauliazzahra0607@gmail.com)

\* penulis korespondensi

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received, Juni 2024

Accepted, Juli 2024

Published, Juli 2024

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif,  
*wordwall*, Motivasi Belajar.

#### Cara Mengutip:

Kusnadi, E., Azzahra, S.A. (2024). Penggunaan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12(2), pp 323-339.

### Abstrak

Di zaman digital saat ini, penggunaan teknologi menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun siswa mungkin tidak menganggap topik PPKn menarik, media interaktif ini memiliki fungsi sebagai alat yang ampuh dalam memotivasi mereka serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah dan bagaimana *wordwall* dapat digunakan di kelas PPKn untuk memotivasi siswa agar belajar lebih banyak. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami lebih dalam mengenai pengalaman dan sudut pandang siswa terhadap penggunaan media *wordwall*. Data dikumpulkan melalui pengamatan/observasi, wawancara dan analisis dokumentasi. Hasil riset menyatakan bahwasannya penggunaan *wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa mengungkapkan bahwasannya fitur-fitur interaktif *wordwall* mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa untuk memperdalam materi dengan lebih mudah. Observasi juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Analisis data kualitatif mengungkapkan bahwa elemen gamifikasi dan visualisasi yang disediakan oleh *wordwall* berkontribusi besar dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa.

### Abstract

*In today's digital age, the use of technology is becoming increasingly important to increase learning effectiveness. Even though students may not find Civics topics interesting, this interactive media functions as a powerful tool in motivating them and encouraging their active involvement in the learning process. The purpose of this research is to determine whether and how wordwalls can be used in Civics classes to motivate students to learn more. This research uses a qualitative approach method with the aim of understanding more deeply the students' experiences and perspectives regarding the use of wordwall media. Data is collected through observations, interviews and analysis of documentation. Research results state that the use of wordwalls significantly increases students' learning motivation. Students expressed that the interactive features of Wordwall support learning to be more interesting and enjoyable, and help students to deepen the material more easily. Observations also show an increase in student participation and involvement in learning activities. Qualitative data analysis revealed that the gamification and visualization elements provided by the wordwall contributed greatly to increasing student interest and motivation.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian diri manusia baik secara fisik ataupun spiritual. Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan integritas seseorang. Pendidikan juga merupakan usaha yang direncanakan dan dilakukan dengan sadar untuk mencapai aktivitas belajar mengajar serta suasana belajar yang memungkinkan siswa untuk aktif mengembangkan potensinya. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, negara, dan bangsa (Nahdiyah *et al.*, 2024). Dengan demikian, individu mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kehidupan mereka dan memberikan kontribusi positif terhadap pembangunan secara menyeluruh.

Pendidikan ialah untuk mendidik generasi muda penerus bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya harus melalui proses pembelajaran, karena proses kegiatan belajar mengajar ini merupakan tahapan komunikasi. Hal tersebut berarti tahapan pengiriman pesan dari pengirim ke penerima melalui suatu media atau saluran tertentu. Peranan media sangat penting dalam mencapai tujuan dan dalam meningkatkan keterampilan belajar dalam segala bentuk komunikasi pembelajaran (Rohani, 2019). Oleh karena itu, salah satu unsur tahapan pembelajaran yang mungkin bisa menarik minat siswa ialah media pembelajaran. terutama jika mediana berbasis permainan, karena pada intinya, permainan bersifat menghibur dan menginspirasi. Menurut beberapa penelitian, siswa yang mengikuti pembelajaran melalui permainan lebih cenderung ingin melanjutkan belajar dibandingkan siswa yang menerima pembelajaran berpusat pada guru (Andari, 2020).

Peserta didik dalam belajar tentunya membutuhkan motivasi untuk melakukan aktivitas belajar. Berdasarkan hal tersebut, para pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan semangat belajar peserta didik. Motivasi dari dalam diri individu ataupun motivasi dari luar dapat berpengaruh selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sardiman (2018) “motivasi belajar merupakan hal yang penting bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik agar dapat membentuk sikap yang baik dalam diri siswa”. Argumen ini mengarah pada kesimpulan bahwa minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran sangatlah penting, dan jika mereka melakukannya maka motivasi belajar mereka dengan sendirinya akan meningkat. Hasil belajar seseorang akan lebih dipengaruhi oleh seberapa aktif ia menjalani pendidikannya. Siswa yang memiliki motivasi tinggi secara alamiah akan menjalani pembelajaran dengan semangat dan energi yang besar, sehingga berdampak positif terhadap prestasi belajarnya, begitu pula sebaliknya (Datu dkk, 2019).

Pada zaman sekarang ini kita tidak bisa dipisahkan dari adanya perkembangan teknologi, dimana peran teknologi pada era industri 5.0 ini menjadi pusat dalam kehidupan manusia diberbagai sektor tentunya pada sektor pendidikan. Dimana para remaja dikelilingi oleh berbagai teknologi seperti halnya *handphone*, dengan adanya *handphone* banyak remaja merasa kehidupannya semua ada di *handphone* sehingga saat waktunya sekolah pun peserta didik merasa tidak bisa lepas dari *handphonenya*. Kemajuan teknologi ini sangat meningkatkan aktivitas pembelajaran, pembuatan media, dan perencanaan pelajaran (Aeni *et al.*, 2022). Untuk memanfaatkan hasil teknologi dalam pendidikan, materi pembelajaran perlu direvisi dan diperbarui untuk mencerminkan keadaan terkini. Saat ini guru dituntut untuk mahir dalam menggunakan media berbasis teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Untuk mencapai sistem pendidikan yang sukses, pendidik diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dapat menggunakan berbagai metode, strategi, serta menghadirkan inovasi yang mengutamakan penggunaan teknologi (Damasanti & Nuroh, 2023). Dengan bantuan

teknologi informasi dan multimedia, lingkungan pembelajaran yang inovatif dapat diterapkan untuk menciptakan peserta didik yang aktif dalam belajar.

*Wordwall* merupakan game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Pada media pembelajaran ini banyak fitur-fitur yang menonjol yang menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan juga memungkinkan untuk menciptakan aktivitas interaktif. Fitur tersebut berupa teka teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Kelebihan *wordwall* ini banyaknya template yang dapat disesuaikan. Hal ini tentunya mempermudah pendidik untuk memilih fitur template yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Mengingat pentingnya suatu pendidikan, khususnya pada pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn), maka proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan suatu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Wahyugi dan Fatmariza menyatakan bahwasannya media interaktif memiliki kapasitas untuk memperkuat keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan semangat belajar (Wahyugi & Fatmariza, 2021). *Wordwall*, sebuah platform pembelajaran yang ramah pengguna dan juga interaktif, hal ini telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Ketika pendidik secara efektif memasukan sumber belajar tersebut ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Keadaan di MA Al-Ikhlas Padakembang Tasikmalaya dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang diperhatikan. Di sekolah tersebut sudah banyak fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran yang memadai seperti proyektor, infokus, komputer dan teknologi lainnya. Tetapi, fasilitas tersebut belum bisa digunakan secara maksimal khususnya pada mata pelajaran PPKn. Guru hanya memanfaatkan yang ada di kelas seperti papan tulis dan hanya terpaku pada buku yang ada dan metode yang digunakan pun yaitu ceramah. Berdasarkan hasil observasi, ditemukannya masalah dalam rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pppkn di kelas X MIA Ma Al Ikhlah Padakembang. Dalam proses pembelajaran peserta didik seringkali memainkan *handphone* karena merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tentunya hal tersebut terlihat bahwasannya aktivitas belajar tidak variatif sehingga peserta didik tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang ada di MA Al Ikhlah Padakembang, dapat disimpulkan bahwasannya proses pembelajaran yang mengacu pada LKS, metode ceramah, dan hanya sekedar tanya jawab dirasa kurang efektif untuk mata pelajaran PPKn dan menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam belajar. Karena mata pelajaran PPKn justru harus bisa mengajar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran lebih baik. Karena metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk bisa memastikan siswa aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti yakin dan percaya bahwa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa/siswi kelas X MIA di MA Al Ikhlah Padakembang dalam mata pelajaran PPKn.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan akan menjadi salah satu referensi dalam penelitian ini mengenai “Penerapan Media Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Panji Situbondo” yang dilakukan oleh (Fauqannur, 2022). Temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya meskipun menghadapi beberapa kendala, penerapan media *wordwall* terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII B pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Panji Situbondo.

Tidak hanya itu, penelitian yang relevan juga penelitian yang dilakukan oleh (Pradani, 2022) yang menyatakan bahwasannya media *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi siswa, khususnya pada pelajaran IPA di kelas IV yang diteliti. Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran daring, seperti yang sedang marak saat ini. Selain karena mudahnya dan murahnya, *wordwall* juga menawarkan banyak pilihan alternatif untuk menyajikan materi dan soal. Hal tersebut memungkinkan para guru untuk menghadirkan variasi dalam mengemas materi pelajaran lainnya.

Sedangkan untuk penelitian ini mengisi beberapa research gap yang ada dalam literatur dengan fokus spesifik pada *wordwall* dalam konteks PPKn, mengeksplorasi berbagai aspek motivasi belajar, menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan melakukan studi jangka panjang dalam berbagai konteks pendidikan. Aspek kebaruan ini menjadikan penelitian ini sebagai kontribusi yang signifikan dan relevan dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran, memberikan wawasan yang lebih mendalam dan aplikatif bagi guru, dan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik.

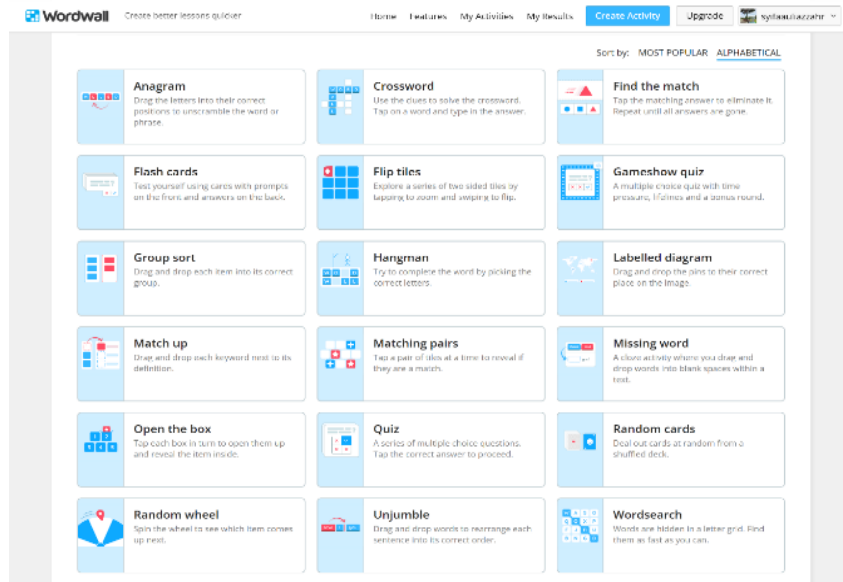
### Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif menurut Daryanto, "media interaktif adalah media yang memiliki pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang harus dilakukan pada proses selanjutnya" (Permadi, 2016). Menurut Sudjana dan Rivai, multimedia interaktif mempunyai sejumlah keunggulan. Hal ini mencakup: 1) menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berpotensi memotivasi siswa; 2) mempermudah pemahaman pembelajaran dan membantu siswa memahami tujuan pembelajaran; 3) menjadikan pembelajaran lebih beragam dan melibatkan lebih dari sekedar komunikasi verbal; dan 4) mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran atau dikenal dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Sudjana & Rivai, 2010). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran interaktif adalah alat berbasis multimedia yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan produk, serta tujuannya tersebut untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

### *Wordwall*

Wagstaff menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan alat pedagogis yang membutuhkan keterlibatan aktif, bukan hanya sekadar melihat secara pasif. Siswa dapat terlibat aktif dalam pengembangan media ini dan dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok (Pamungkas *et al*, 2021). Sedangkan Lestari menyatakan bahwa *wordwall* adalah aplikasi web menarik yang berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa serta sebagai sumber media pembelajaran (Lestari, 2021). Penjelasan ini menghasilkan kesimpulan bahwa *wordwall* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan memberikan mereka insentif yang tinggi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam aplikasi *wordwall* ini sudah dijelaskan bahwasannya terdapat berbagai macam jenis permainan. Aplikasi *wordwall* ini memiliki 18 template yang dapat digunakan secara gratis, sehingga memudahkan guru untuk mengaksesnya dan juga pendidik/guru dapat menyelaraskannya dengan materi yang hendak diajarkan. Berikut ini 18 nama-nama template yang ada pada *wordwall*:



Gambar 1. Jenis-jenis permainan aplikasi *wordwall*

### Motivasi Belajar

Definisi motivasi Mc Donald dalam (Kopri, 2019) Memotivasi seseorang adalah pergeseran kekuatan internalnya yang bermanifestasi sebagai “perasaan” dan dimulai sebagai reaksi terhadap suatu tujuan. Sedangkan menurut Uno motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang datang baik dari dalam maupun dari luar dan mengubah cara siswa berperilaku ketika belajar (Uno, 2013). Maka dari itu, bahwasannya motivasi belajar ini merupakan keseluruhan rangsangan yang ada dalam diri peserta didik yang memunculkan perasaan atau keinginan untuk melakukan aktivitas belajar. Dengan adanya keinginan dalam melakukan aktivitas belajar dan arahan dalam aktivitas belajar, tentunya dapat membuat peserta didik untuk mencapai tujuannya.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif untuk mengukur dampak media pembelajaran interaktif terhadap respons dan persepsi siswa. Menurut Sanjaya (2017), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dan lengkap tentang realitas dan fenomena sosial yang diteliti guna mengidentifikasi sifat, fitur, dan modelnya. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mencakup kata-kata tertulis, baik dari ucapan maupun dari sikap atau perilaku seseorang yang diamati. Lokasi penelitian yang menjadi sasarannya yaitu MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. Pada penelitian ini subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas X MIA MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya yang berjumlah 23 peserta didik, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan.

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran peserta didik, di mana observasi ini meninjau motivasi belajar peserta didik dan juga melihat interaksi dan respon peserta didik dalam penggunaan media *wordwall*. Tentunya lembar observasi

yang digunakan sudah terdapat skala likertnya yang disusun sesuai dengan indikator motivasi belajar dan indikator penggunaan media *wordwall*, sehingga peninjauannya pun lebih mudah untuk ditentukan. Pada lembar observasi motivasi belajar terdapat keterangan; Sangat Termotivasi, Termotivasi, Cukup Termotivasi, Tidak Termotivasi, Sangat Tidak Termotivasi. Sedangkan lembar observasi mengenai penggunaan media *wordwall* terdapat keterangan yaitu; sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat tidak baik.

Sedangkan untuk wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media, pengalaman dan respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis *wordwall*. Wawancara ini dilakukan dengan melalui wawancara semi-struktur dan pada proses wawancara dilakukan dengan 14 peserta didik. Di mana pada wawancara semi struktur ini menggunakan panduan wawancara dengan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya, namun tetap memberikan kebebasan kepada pewawancara untuk mendalami topik sesuai dengan respons narasumber. Untuk pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu berupa hasil presensi peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, untuk menguji keabsahan data yang telah didapatkan, peneliti menggunakan triangulasi data. Triangulasi ini merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang sudah ada (Sugiyono, 2019). Sedangkan untuk analisis data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan kegiatan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Winarni, 2018) bahwasannya dalam analisis data ini terdapat tiga kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan hasil penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

### Hasil Observasi

#### *Hasil Observasi Motivasi*

Lembar observasi tentunya disesuaikan dengan indikator yang sudah ditentukan. Indikator pada motivasi belajar yaitu; partisipasi aktif, inisiatif, ekspresi emosional positif, rasa ingin tahu yang tinggi, pengalaman flow, pengembangan diri, tujuan eksternal dan pengaruh lingkungan sosial. Dalam lembar observasi tentunya sudah ada skala likertnya. Dengan begitu peneliti bisa lebih mudah dalam mengkategorikan hasil observasi yang telah dilakukan. Observasi ini dilakukan dengan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran yang secara langsung mengimplementasikan *wordwall*. Hasil observasi menunjukkan bahwasannya mayoritas peserta didik merasa termotivasi.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar

No	Kategori	Jumlah Orang	Rentang Skor
1.	Sangat Termotivasi	19	81-100
2.	Termotivasi	4	61-80
3.	Cukup Termotivasi	-	41-60
4.	Tidak Termotivasi	-	40-21
5.	Sangat Tidak Termotivasi	-	20-0

Tabel 1 ini menunjukkan bahwasannya hasil dari observasi motivasi belajar peserta didik menunjukkan bahwasannya sebagian besar motivasi belajar peserta didik bisa dikatakan tinggi, karena mayoritas peserta didik termasuk kategori yang sangat termotivasi dan sisanya termasuk kategori termotivasi.

### Hasil Observasi Penggunaan Wordwall

Observasi yang dilakukan dalam mengamati proses pembelajaran menggunakan *wordwall* ini tentunya dilihat dari beberapa aspek indikator penggunaan media yang sudah ditentukan, diantaranya; keterlibatan, relevansi, pilihan konten, fleksibilitas, pemantauan proses belajar, penilaian hasil belajar, dan refleksi pembelajaran.

Tabel 2. Penggunaan *Wordwall*

No	Kategori	Jumlah Orang	Rentang Skor
1.	Sangat Baik	16	81-100
2.	Baik	7	61-80
3.	Cukup Baik	-	41-60
4.	Tidak Baik	-	40-21
5.	Sangat Tidak Baik	-	20-0

Hasil observasi pada tabel 2 menunjukkan bahwasannya penggunaan media *wordwall* ini dapat mencapai indikator yang sudah ditentukan. Terlihat skor yang diperoleh peserta didik masuk pada kategori sangat baik dan baik. Dengan hasil observasi motivasi belajar dan hasil observasi penggunaan media, dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar. Mayoritas peserta didik merasa lebih termotivasi, antusias, menikmati proses belajar dan menemukan proses pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan dengan adanya *wordwall*.

### Hasil Wawancara

#### Hasil Wawancara Peserta Didik mengenai Motivasi Belajar

Berikut ini hasil wawancara dengan 14 peserta didik mengenai motivasi belajar yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar, diantaranya; partisipasi aktif, inisiatif, ekspresi emosional positif, rasa ingin tahu yang tinggi, pengalaman *flow*, pengembangan diri, tujuan eksternal dan pengaruh lingkungan sosial.

Pertanyaan pertama yaitu seberapa sering anda aktif berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelas? Hasil wawancara pada pertanyaan ini 8 peserta didik menjawab sering ikut berpartisipasi, sedangkan 6 peserta didik menjawab bahwa mereka selalu ikut berpartisipasi. Pertanyaan selanjutnya, apa yang mendorong anda untuk lebih aktif berpartisipasi di kelas? 14 peserta didik menjawab bahwasannya media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* menjadi salah satu faktor utama pendorong partisipasi aktif, dan juga metode pengajaran yang menarik juga menjadi alasan mereka ikut berpartisipasi aktif.

Pertanyaan kedua, Apakah anda mempunyai inisiatif untuk mempelajari materi pelajaran di luar jam kelas? Hasil wawancara menunjukkan 8 peserta didik selalu berinisiatif untuk mempelajari materi pelajaran di luar jam kelas, sedangkan 6 peserta lainnya menjawab bahwa mereka mencari tahu kalau materi yang dipelajari merasa relate dengan mereka.

Pertanyaan ketiga, Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pelajaran di kelas? Hasil wawancara menunjukkan bahwa 14 peserta didik selalu merasa senang dan bersemangat saat mengikuti pelajaran kelas, dan mereka mengatakan bahwa salah satu faktornya yaitu metode pengajaran yang menarik ataupun media pembelajaran yang digunakan.

Pertanyaan keempat, apakah anda merasa ingin mencari tahu lebih banyak tentang materi pelajaran di luar yang diajarkan di kelas? Hasil wawancara ini seperti halnya pada indikator inisiatif, di mana 6 peserta didik menjawab merasa ingin mencari tahu lebih banyak tentang materi pelajaran di luar jam yang diajarkan di kelas, sedangkan 8 peserta didik menyatakan bahwa faktor utamanya itu kalau materi tersebut ada keterhubungan pribadi.

Pertanyaan kelima, apakah anda merasa benar-benar terlibat dan fokus saat mengikuti pelajaran atau menyelesaikan tugas? Hasil wawancara menunjukkan bahwa 14 peserta didik tersebut merasa terlibat dan fokus saat mengikuti pelajaran ataupun menyelesaikan tugas. Tetapi

alasanya berbeda-beda 7 peserta didik merasa terlibat dan fokus saat ada tugas yang menantang dan memerlukan pemikiran mendalam, sedangkan 7 peserta didik lainnya karena metode pengajaran yang kreatif dan interaktif.

Pertanyaan keenam, bagaimana pengaruh proses pembelajaran terhadap pengembangan diri anda saat belajar? 14 peserta didik menjawab bahwa proses pembelajaran mengenai pelajaran merasa dapat membantu dalam mengembangkan diri mereka. Kemudian pertanyaan lainnya, apa yang membuat anda merasa pelajaran atau tugas membantu pengembangan diri anda? Hasil jawabannya, 5 peserta didik menjawab karena tugas yang diberikan, 4 peserta didik menjawab karena adanya pengalaman dan proyek yang membuat mereka merasa ada kesempatan untuk berpikir kritis dan kreatif. 5 peserta didik lainnya menjawab karena adanya diskusi dengan teman-teman.

Pertanyaan ketujuh, Apakah Anda belajar dengan fokus pada pencapaian tujuan eksternal, seperti mendapatkan nilai bagus atau memenuhi harapan orang tua? Hasil jawaban, 14 peserta didik menjawab karena memenuhi harapan orang tua, dan tentunya agar mendapatkan nilai bagus.

Pertanyaan kedelapan, apa yang paling memotivasi dalam belajar di lingkungan sosial Anda? Hasil wawancara pada pertanyaan tersebut 10 peserta didik menjawab bahwa lingkungan sosial yang paling memotivasi diantaranya hal yang paling utama karena harapan dan juga dukungan orang tua, sedangkan 4 peserta didik lainnya menjawab bahwa adanya persaingan yang positif dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dimana wawancara tersebut sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan. Maka dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik yang menjadi informan tersebut

#### ***Hasil Wawancara Peserta Didik mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall***

Berikut ini hasil wawancara dengan 14 peserta didik mengenai motivasi belajar yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar, diantaranya; keterlibatan, relevansi, pilihan konten, fleksibilitas, pemantauan proses belajar, penilaian hasil belajar, dan refleksi pembelajaran.

Pertanyaan pertama, peserta didik ditanya mengenai pendapatnya mengenai media *wordwall*, bagaimana pendapat Anda tentang media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran? Hasil wawancara 14 peserta didik mengatakan bahwa menurut mereka media *wordwall* ini sangat seru, tidak membosankan, mudah diakses, permainannya bervariasi sehingga mereka merasa bersemangat untuk belajar. Kemudian ditanyakan apakah anda merasa terlibat dan aktif saat menggunakan media *wordwall*? Hasil wawancara 14 peserta didik merasa mereka merasa terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, 9 peserta didik mengatakan bahwasannya karena media *wordwall* ini interaktif dan juga menarik, sedangkan 5 peserta didik lainnya mengatakan karena tantangan dalam permainannya sehingga mereka merasa terlibat dan aktif.

Pertanyaan kedua, apa yang membuat materi yang disajikan di *wordwall* terasa relevan bagi Anda? Hasil wawancara 14 peserta didik menjawab karena materi tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas dan sesuai tujuan pembelajaran. Kemudian ditanyakan, apakah penggunaan media *wordwall* membantu kamu untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran? Menurut peserta didik media *wordwall* dapat membantu meningkatkan pemahaman. Karena mereka merasakan dapat mengulang materi pelajaran cara yang menarik, dapat membantu memahami dan juga mereka merasa bahwa dapat mengingat materi dengan lebih baik.

Pertanyaan ketiga, apakah pilihan konten di *wordwall* sesuai dengan kebutuhan belajar Anda? Hasil wawancara 10 peserta didik menyatakan sesuai karena banyaknya variasi konten yang tersedia, sehingga dapat disesuaikan dengan materi. Sedangkan 3 peserta didik menyatakan sesuai karena konten yang dipilih dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan.



Pertanyaan keempat, menurut Anda apakah media *wordwall* ini fleksibel digunakan saat pembelajaran? Hasil wawancara 7 peserta didik merasa fleksibel karena dapat diakses di mana saja dan mudah digunakan baik melalui *handphone* ataupun laptop. Sedangkan 7 peserta didik lainnya merasa fleksibel karena mereka menyatakan dapat menyesuaikan materi dengan kecepatan belajar sendiri dan mereka menyatakan bahwa mudah untuk mengulang materi sesuai kebutuhan mereka.

Pertanyaan kelima, menurut Anda apa yang membuat *wordwall* efektif dalam membantu Anda memantau proses belajar? Hasil wawancara menyatakan bahwasannya peserta didik merasa *wordwall* membantu mereka dalam memantau proses belajar. 9 peserta didik merasa karena adanya pelacakan kemajuan belajar secara otomatis sehingga mereka merasa dapat memantau proses belajar, sedangkan 5 peserta didik lainnya merasa karena adanya visualisasi data hasil belajar atau papan skor sehingga mereka merasa adanya kemampuan peserta didik dalam memantau proses belajar mereka.

Pertanyaan keenam, apa yang membuat *wordwall* efektif dalam membantu Anda menilai hasil belajar? Hasil wawancara menyatakan 11 peserta didik merasa terbantu dalam menilai hasil belajar karena pada *wordwall* tersebut dapat melihat kembali jawaban yang salah dan ada pembahasannya, sedangkan 3 peserta didik merasa terbantu karena pada *wordwall* karena adanya pelaporan hasil belajar secara terperinci, sehingga memudahkan mereka dalam menilai hasil belajarnya.

Pertanyaan ketujuh, menurut Anda apakah media *wordwall* ini dapat membantu merefleksikan pembelajaran? Hasil wawancara, 5 peserta didik menyatakan dapat merefleksikan pembelajaran karena adanya fitur untuk mencatat dan menyimpan catatan refleksi, 5 peserta didik menyatakan karena adanya penyajian data dan grafik kemajuan belajar serta 4 peserta didik menyatakan karena adanya kemampuan untuk membandingkan hasil belajar dari waktu ke waktu. Kemudian ditanyakan juga apakah ada hal-hal tertentu dalam *wordwall* yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi kamu? Hasil wawancara peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa banyak hal hal tertentu yang membuat pembelajaran jadi menyenangkan, diantaranya banyaknya berbagai jenis permainannya, tampilannya yang menarik, adanya papan peringkat atau skor jadi peserta didik terpicu dalam mengerjakan game tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya peserta didik sangat merasa bahwa *wordwall* ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka karena pembelajaran yang menyenangkan serta menurut peserta didik bahwasannya media *wordwall* ini sangat seru, tidak membosankan, mudah diakses, permainannya bervariasi sehingga mereka merasa bersemangat untuk belajar.

### Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi yang didapatkan berupa catatan presensi peserta didik, dan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Berikut ini adalah data kehadiran peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *Wordwall* selama 4 minggu disesuaikan dengan presensi dari catatan presensi yang dipegang oleh guru mata pelajaran, disajikan dalam bentuk presentase.

**Tabel 3.** Hasil Dokumen Presensi Peserta Didik

Minggu	Jumlah Peserta Didik	
	Kehadiran Sebelum <i>Wordwall</i>	Kehadiran Setelah <i>Wordwall</i>
1.	21	22
2.	17	23
3.	20	24
4.	19	24

Hasil dokumen dari catatan presensi peserta didik tersebut dapat dikatakan bahwa implementasi dari media *wordwall* dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kehadiran peserta didik. Peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan oleh adanya aktivitas interaktif dan juga menyenangkan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk hadir di kelas. Berikut ini adalah data perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media *wordwall*. Dokumen ini tentunya disesuaikan dengan hasil yang tercatat pada catatan nilai yang dipegang oleh guru.

Tabel 4. Hasil Dokumen Presensi Peserta Didik

Indikator	Jumlah Peserta Didik	
	Nilai Sebelum Menggunakan <i>Wordwall</i>	Nilai Setelah Menggunakan <i>Wordwall</i>
Rata-rata Nilai Siswa	70	80
<b>Distribusi Nilai</b>		
Nilai 90 – 100	2	6
Nilai 80 – 89	5	9
Nilai 70 – 79	7	6
Nilai 60 – 69	6	2
Nilai di bawah 60	4	1

Hasil dari dokumen hasil belajar peserta didik bahwasannya penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar, karena ketika motivasi peserta didik meningkat maka hasil belajar pun ikut meningkat. Terdapat perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan rata-rata nilai dan perubahan distribusi nilai yang lebih baik. Dengan menggunakan media interaktif dan adanya umpan balik langsung, *wordwall* tentunya berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, sehingga turut berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

### Pembahasan

Tujuan dari adanya riset ini yaitu untuk mengidentifikasi keberhasilan dari penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat dan kinerja siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Peneliti menggunakan strategi dan teknologi pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik, yang mengarah pada retensi dan kesenangan proses pembelajaran PPKn yang lebih besar. Di antara sekian banyak manfaat media interaktif ini adalah kenyataan bahwa ia menyajikan konsep dengan cara yang mudah dipahami, memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri tanpa merasa bosan, mendorong partisipasi aktif dari siswa, dan dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana pun melalui berbagai perangkat dan situs web. Tentu saja, ada sejumlah solusi untuk masalah ini, salah satunya adalah penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk ikut andil dalam kegiatan/tindakan tertentu dengan mengetahui tujuan yang jelas. Kurangnya motivasi akan menyulitkan peserta didik dalam membaca, belajar dan bersekolah, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi peserta didik akan kesulitan untuk belajar dengan efektif. Maka dari itu, motivasi ini merupakan elemen kunci dalam menjalankan proses pembelajaran efektif (Galuh *et al*, 2013).

Media interaktif berbasis *wordwall* merupakan aplikasi *website* berbasis pendidikan yang diterapkan sebagai media pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan serta membangkitkan motivasi siswa. Dalam media *wordwall* ini

tentunya terdapat berbagai macam jenis permainan, diantaranya menjodohkan, kuis, acak kata, anagram, mengelompokan pencarian kata, dan lain sebagainya (Ariwibowo, 2021).

### **Motivasi Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall***

Motivasi belajar siswa dapat ditemukan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Tujuannya yaitu untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dan juga respon mereka mengenai proses pembelajaran sebelum menggunakan media interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa tampaknya kurang tertarik dan kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menyatakan bahwasannya mereka menyukai mata pelajaran PPKn itu pun terbantu karena gurunya, hanya saja tetap mereka membutuhkan sesuatu pembaharuan dalam belajar. Tidak hanya itu, peserta didik juga sering kali kehilangan fokus dan motivasi saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional, guru pun mengungkapkan bahwa ada kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Terkait dokumentasi yang didapatkan menunjukkan bahwa pencapaian belajar peserta didik belum optimal dan terdapat kesenjangan anatar tujuan pembelajaran dengan hasil yang dicapai. Guru juga mengidentifikasi mengenai tantangan dalam membentuk suasana belajar yang menarik dan memotivasi bagi peserta didik.

Untuk memahami motivasi belajar siswa sebelum mengaplikasikan media platform *wordwall*, peserta didik diberikan beberapa pertanyaan yang disusun berdasarkan berbagai aspek yang dinilai dapat mengetahui motivasi dalam diri siswa, diantaranya yaitu: 1) Minat, yang meliputi partisipasi aktif, inisiatif dan ekspresi emosional positif, 2) Motivasi Intrinsik, meliputi Rasa ingin tahu yang tinggi, pengalaman *flow* dan pengembangan diri, 3) Motivasi Ekstrinsik, meliputi Tujuan eksternal dan pengaruh lingkungan sosial.

Dari kesimpulan jawaban pertanyaan yang diajukan mengenai motivasi sebelum penggunaan media interaktif, dimana sebagian besar peserta didik menjelaskan bahwasannya motivasi mereka merasakan motivasi dalam dirinya yang kurang dalam pembelajaran, mereka selalu merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran, karena metode yang digunakan selama proses pembelajaran hanya itu itu saja, seperti guru menjelaskan, kemudian mengerjakan beberapa soal di LKS.

Rendahnya motivasi belajar pada diri siswa disebabkan oleh kurang optimalnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022). Selain guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar guru perlu menciptakan interaksi yang memenuhi kebutuhan psikologis siswa. Guru harus mampu membuat siswa merasa dirinya mampu dan juga menghargai hasil belajar mereka sendiri.

Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan materi pembelajaran yang interaktif. Sebab, pada intinya, pembelajaran interaktif seperti ini merupakan sarana yang ampuh untuk menumbuhkan kecintaan belajar seumur hidup pada peserta didik. Dalam proses ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dan menanggapi materi yang disajikan oleh guru. Mereka dapat berkomunikasi satu sama lain melalui media yang mereka gunakan. Menurut penilaian Mustikasari dalam penelitian yang dikutip oleh Persada (2017), penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut antara lain adalah kemampuan menyajikan materi dengan cara yang jelas dan menarik serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pendidikan berpotensi memotivasi peserta didik untuk menerima pendidikan dengan optimis.

### **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall***

Kapan pun dan di mana pun, kebosanan dapat muncul. Itulah sebabnya kita perlu menghadirkan cara-cara baru dan menarik untuk menyajikan informasi pelajaran jika kita ingin menarik perhatian peserta didik dan mempertahankannya selama proses pembelajaran. Tugas

pendidik adalah membangkitkan kembali minat peserta didik, terutama di saat banyak peserta didik yang merasa kehilangan motivasi. Menggunakan berbagai sumber daya pendidikan adalah salah satu pendekatan yang dapat kita ambil dalam arah ini. Tentu saja, ada satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di antara banyak media pembelajaran lainnya; yaitu, media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Media pembelajaran melalui platform *wordwall* tidak hanya menawarkan pengalaman interaktif, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran. Tahapan dalam mengaplikasikan platform pembelajaran berbasis *wordwall* adalah sebagai berikut: 1) Pertama-tama, akses website <https://wordwall.net/> dan daftarlah untuk membuat akun dengan mengisi formulir pendaftaran yang tersedia. 2) Setelah berhasil masuk, pilih opsi "*create activity*" dan selanjutnya pilihlah template yang tersedia sesuai kebutuhan. 3) Berikan judul dan deskripsi untuk kuis yang akan dibuat. 4) Isilah materi yang ingin disajikan menggunakan berbagai jenis permainan yang tersedia. 5) Terakhir, pilih "*done*" setelah selesai membuat permainan untuk menyimpan hasil karya Anda.



Gambar 2. Tampilan Latihan Kuis *Wordwall*

Pada gambar 2. Tersebut merupakan salah satu hasil karya yang sudah dibuat oleh guru game edukasi dari *wordwall* yaitu *quiz show*, pada konten ini pertanyaan ditampilkan satu persatu kepada peserta didik, dan mereka harus memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan yang tersedia. Guru dapat menyertakan gambar, audio atau video dalam pertanyaan untuk membuat kuis lebih menarik. Sedangkan langkah-langkah untuk peserta didik mengaksenya yaitu; 1) Guru membagikan link game kepada peserta didik, kemudian peserta didik membuka tautan tersebut dan mengisi nama pada kolom yang disediakan, 2) Peserta didik dapat mengklik tombol *start/mulai* pada layar yang ada, 3) Permainan dimulai, peserta didik dapat menjawab sesuai petunjuk/pertanyaan, dengan waktu yang telah ditentukan. 4) Setelah menyelesaikan tugas, peserta didik dapat melihat skor yang diperoleh, dan dapat melihat peringkat yang sudah menyelesaikan permainan tersebut, 5) Guru dapat memeriksa skor peserta didik di akun *wordwall*nya dengan mengklik opsi "*My Result/Hasil Saya*". Dengan begitu, guru dapat melihat peringkat nilai peserta didik mulai dari yang tertinggi hingga yang terendah.

nama	skor	peringkat
Roni ga	1046	1
Nyigit Mar Khasri	1047	2
Nawar Kurnias	1047	2
Ridwan	1048	4
Sulisti	1048	2
Carla	1049	3
Andry	1048	3
Nurvanika	1048	6
Bekti Nurwah	1049	2
Solinda	1048	2
Eva Rukmanari	1049	6
Ucunin Kusuma	1049	6
Safwan	1049	2
Rahmatullah	1049	6
Amirullah	1049	2
Wahy	1049	2

Gambar 3. Tampilan Peringkat dan Skor Pada *Wordwall*

Pada gambar 3. Tersebut tampak bahwasannya pada *wordwall* adanya papan skor yang digunakan untuk menampilkan skor atau hasil dari aktivitas interaktif yang telah dilakukan oleh peserta didik. Papan skor ini dapat membantu guru melihat kinerja siswa secara langsung dan memberikan *feedback*. Selain itu, dengan adanya papan skor tersebut dapat meningkatkan

motivasi siswa dengan menunjukkan adanya elemen kompetitif dalam proses pembelajaran. Tentunya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan indikator media pembelajaran interaktif diantaranya; keterlibatan, relevansi, pilihan konten, fleksibilitas, pemantauan dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan temuan wawancara siswa, sejumlah besar siswa setuju dengan klaim bahwa desain media interaktif *wordwall* yang menarik dan menginspirasi motivasi siswa. Mayoritas peserta didik menanggapi penggunaan media *wordwall* dengan respon yang positif dan antusias. Mereka menyatakan bahwasannya mereka menikmati keterlibatannya secara aktif dalam aktivitas yang disajikan melalui platform *wordwall*, seperti permainan kuis atau penyelesaian tantangan konten *wordwall*. Peserta didik juga menunjukkan bahwasannya penggunaan *wordwall* ini telah meningkatkan motivasi belajar mereka. Ada pula indikator lain yang menunjukkan pengamatan mereka bahwa *wordwall* ini merupakan sarana pembelajaran yang mudah diakses dimana saja, kapan saja, menggunakan laptop atau smartphone. Baik pendidik maupun siswa percaya bahwa sumber pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* ini berfungsi dengan baik untuk memantau dan menilai kemajuan siswa atau untuk melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran PPKn. Terkait hal tersebut sesuai dengan adanya penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa media interaktif *wordwall* sangat membantu dalam kegiatan pendidikan karena memudahkan pandangan guru terhadap nilai atau hasil ujian siswa (Rosmana *et al*, 2023).

Kemudian, mengingat reaksi siswa yang sangat positif terhadap penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*, hendaknya guru mempertimbangkan dengan cermat bahan pembelajaran mana yang akan digunakan selama proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti materi dan memberikan umpan balik berupa dampak positif, khususnya yang berkaitan dengan motivasi. Penggunaan media *wordwall* ini tentu saja mempunyai kekurangan dan juga banyak manfaatnya, salah satu kekurangannya adalah ketidakstabilan jaringan internet. Siswa mengatakan bahwa salah satu tantangan yang mereka hadapi saat mengerjakan soal menggunakan media *wordwall* adalah koneksi internet yang tidak menentu di sekolah. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan salah satu kelemahan media *wordwall* adalah tidak dapat digunakan pada saat kondisi jaringan internet tidak stabil atau terganggu (Zalillah Alfurqan, 2022).

### **Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall***

Indikasi efektivitas upaya pembelajaran adalah tingkat antusiasme siswa untuk belajar. Motivasi untuk belajar, yang terkadang dikenal sebagai motivasi berprestasi, adalah keterampilan yang menginspirasi orang untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan dengan tujuan mencapai tujuan tertentu (Sekaringtyas, 2017). Setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*, motivasi belajar siswa dinilai dengan menggunakan indikator motivasi belajar seperti rasa ingin tahu yang tinggi, ekspresi emosi positif, partisipasi aktif, aliran pengalaman, pengembangan diri, tujuan eksternal, dan dampak lingkungan sosial. Apabila membandingkan temuan observasi sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *wordwall*, terdapat beberapa perbedaan mencolok dari segi motivasi.

Selain itu, siswa merasa terdorong dan sangat antusias jika mereka konsisten menggunakan media pembelajaran interaktif ini, berdasarkan temuan wawancara dengan siswa yang berbagi pengalaman baik mereka serta rasa keterlibatan dan minat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan temuan yang diperoleh, penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* membantu siswa menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari PPKn.

Hal ini dihasilkan dari semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal pada mata pelajaran PPKn melalui *wordwall*, dorongan mereka untuk memberikan jawaban yang akurat, dan dedikasi

mereka untuk menyelesaikan soal-soal untuk mendapatkan skor setinggi mungkin. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan, mereka terlihat sangat puas. Selain itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa menunjukkan semangat dan minat yang luar biasa sepanjang proses pembelajaran.

Menurut data yang dikumpulkan, setiap siswa mengungkapkan bahwasannya mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan sumber daya multimedia platform wordwall. Karena keinginannya untuk mendapatkan nilai terbaik, siswa umumnya lebih fokus dan antusias ketika menjawab pertanyaan menggunakan sumber belajar wordwall ini. Agar proses belajar dapat terselenggara dengan penuh semangat, minat, dan kegembiraan, maka motivasi belajar memegang peranan yang sangat penting. Siswa dengan keinginan kuat untuk belajar sering kali berprestasi sangat baik di sekolah. Sebaliknya, hasil yang tidak diantisipasi dalam pembelajaran siswa dapat menjadi hasil dari kurangnya dorongan intrinsik untuk belajar.

Temuan dari catatan hasil pembelajaran yang dibuat siswa menunjukkan bahwa, setelah penerapan media *wordwall*, hasil pembelajaran telah meningkat dan sejalan dengan tujuan yang ditetapkan. Tidak hanya itu, catatan kehadiran pun menunjukkan adanya tingkat partisipasi peserta didik dalam kehadiran, karena sebelum menggunakan media *wordwall* kehadiran peserta didik ini bisa dikatakan tidak optimal artinya beberapa peserta didik yang tadinya suka bolos jadi sering hadir dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn, karena mereka yang suka bolos mulai tergugah motivasinya ketika menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Hal tersebut menunjukan bahwasannya dari adanya penggunaan *wordwall* ini berkontribusi pada peningkatan kehadiran siswa dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

*Wordwall* ini pada dasarnya memang bukan alat yang dirancang untuk pembelajaran berbasis masalah, tetapi *wordwall* ini dapat digunakan sebagai bagian dari pendekatan tersebut, karena *wordwall* memfasilitasi pembelajaran aktif dan meningkatkan inisiatif peserta didik. Media *wordwall* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif secara aktif dalam proses belajar. Dengan berbagai kegiatan yang menantang dan menarik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpikir kritis, kreatif, inisiatif dalam memecahkan masalah. Tidak hanya itu, media *wordwall* juga dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif. Karena terlihat dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman-temannya dalam mencari solusi. Dengan hal tersebut tentu terbentuk sikap positif dalam diri peserta didik, dimana melalui diskusi tersebut, peserta didik dilatih untuk menjadi lebih toleran, menghargai, dan bijaksana dalam menghadapi perbedaan pendapat (Kusnadi *et al*, 2017).

Indikator dari motivasi belajar itu pun mengenai motivasi ekstrinsiknya, di mana pengaruh dari lingkungan sosial dengan adanya penggunaan media/alat pembelajaran berbasis *wordwalls* ini mendorong mereka untuk lebih aktif ikut serta dan juga berusaha lebih keras dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi ekstrinsik dapat dikatakan keinginan mahasiswa untuk belajar yang muncul karena adanya dorongan atau permintaan dari dosen, orang lain, ataupun teman sekelasnya (Asmaroini, 2021). Begitupun pada penelitian ini, di mana peserta didik ikut belajar karena adanya dorongan dari luar, baik itu karena orang tua, reward, guru ataupun teman sekelas. Hasil penelitian ini mayoritas peserta didik memiliki motivasi ekstrinsik ini dapat dilihat/dianalisis melalui adanya pengakuan sosial yang di mana keberhasilan dalam kegiatan *wordwall* dapat memberikan siswa status sosial di antara teman temannya. Ketika ada siswa yang diakui sebagai yang terbaik atau paling aktif, mereka tentunya merasa termotivasi untuk dapat mempertahankan atau pun meningkatkan status tersebut. Rasa ingin tahu peserta didik juga cenderung meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*, karena media *wordwall* ini menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang memicu rasa ingin tahu siswa. Mereka menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi dan mengerti

materi pelajaran dan juga mendorong siswa guna menggali lebih dalam mengenai materi pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam aspek pendidikan, dari peningkatan kualitas pembelajaran hingga pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih mendukung penggunaan teknologi. Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting dalam perkembangan IPTEK di bidang pendidikan dengan menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Harapannya, tentunya penelitian ini dapat diimplementasikan secara luas, didukung oleh kebijakan pendidikan yang tepat, dan dapat memicu penelitian kedepannya yang akan terus mendorong inovasi dan peningkatan kualitas pendidikan di era digital saat ini.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada mata pelajaran ppkn di MA Al Ikhlah Padakembang sesuai dengan hasil analisis data, maka disimpulkan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat ditinjau dari hasil observasi, wawancara dan melihat dokumen presensi peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Pada pembelajaran sebelum adanya penggunaan media , rata-ratanya peserta didik terlihat dalam proses belajarnya yang kurang termotivasi. Sedangkan hasil sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut terlihat adanya peningkatan dari sebelumnya. Terdapat perubahan yang cukup signifikan antara hasil observasi antara sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif berbasis *wordwall*. Sesuai output wawancara dengan para siswa yang menyampaikan pengalaman positif mereka dalam menggunakan *wordwall* dan mengungkapkan rasa keterlibatan dan tertarik dalam aktivitas pembelajaran, dan peserta didik merasa motivasinya meningkat dan sangat bersemangat ketika proses pembelajaran selalu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran interaktif berbasis di mata pelajaran PPKn dan memberikan wawasan praktis bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat melalui penggunaan teknologi interaktif. Peneliti berharap, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi tenaga pendidik untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Kajian, Inovasi , dan Aplikasi Pendidikan*, 6(1), 136.
- Ariwibowo, E. K. (2020). "*Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*". Diambil kembali dari erickunto.com: <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>

- Asmaroini, A. P. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1): 34.
- Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(1), 20.
- Datu, I. P., Wihelmus, W., & Ratna, P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 2-3.
- Galuh, N., Tono, K., & Nuddin, Z. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SDN 30 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Ivanda, F. R. (2022). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Pada Mata Pelajaran di SMPN 2 Panji Situbondo*. Skripsi: UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq.
- Kopri. (2019). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusnadi, E., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2017). Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 157-158.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 1-6.
- Nahdiyah, D., Hadi, M. N., & Sholekhudin, A. (2024). Inovasi E-Modul Berbasis Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X MA Ma'arif Durensewu Pandaan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2) 170.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Journal of Social Science Education*, 2 (2) 140.
- Permadi, A. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Persada, A. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pengembangan Bahan Ajar Berbasis website. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1) 62-76.
- 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(5) 456.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Universitas Islam negeri Sumatera Utara.



- Rosmana , P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernafasan pada Hewan kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2) 1965-1973.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group 47.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sekaringtyas, T. (2017). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD Sukatani IV. *Jurnal Pendidikan dasar* , 8(2) 159-171.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, B. H. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zalillah , D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM* , 4(2) 491-504.