

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL KELAS IV SD

Tika Widiya Ningrum

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: tikawidiyaaa@gmail.com

Savitri Suryandari

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: savitri.suryandari69@gmail.com

Mahyuni Rahayu

SDN Pakis 1 Surabaya

Email: mahyunirahayu83@guru.sd.belajar

Abstract

The purpose of this study was to increase students' learning motivation in Indonesian language subjects using interactive wordwall media in class IV-D SDN Pakis 1 Surabaya. This research is a Classroom Action Research with the Kurt Lewin model. The subjects in this study were students in class IV-D SDN Pakis 1 Surabaya in the 2024/2025 school year, totaling 28 students. The method used in this research is the PTK (Classroom Action Research) method. Data collection techniques using questionnaire techniques. Indicators of success in the study can be measured from the acquisition of learning motivation questionnaire scores that show between 81%-100% which are included in the high category. The results showed that the use of interactive wordwall media can increase students' learning motivation in Indonesian language subjects on narrative text material. This is evidenced by the increase in student learning motivation scores before the action or pre-cycle of 67% in cycle I, increasing from 67% to 82%. Meanwhile, from cycle I to cycle II, there was an increase of 7% to 89% with a high category.

Keywords: Indonesian language, learning motivation, PTK, wordwall

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif wordwall di kelas IV-D SDN Pakis 1 Surabaya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-D SDN Pakis 1 Surabaya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket. Indikator keberhasilan dalam penelitian dapat diukur dari perolehan skor angket motivasi belajar yang menunjukkan antara 81%-100% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Hal ini dibuktikan dengan

peningkatan skor motivasi belajar siswa sebelum tindakan atau pra siklus sebesar 67% pada siklus I, meningkat dari 67% menjadi 82%. Sedangkan pada siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan sebesar 7% menjadi 89% dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, motivasi belajar, PTK, wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa, terutama di tingkat dasar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat signifikan dalam membantu siswa berkomunikasi secara efektif dan memahami berbagai teks. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kurangnya motivasi saat belajar Bahasa Indonesia. Hal ini sering kali berdampak negatif pada hasil belajar mereka, membuat proses pendidikan menjadi kurang efektif (Agusti, N. M., & Aslam, A., 2022).

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, terlibat, dan memiliki prestasi yang lebih baik dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk mencari cara-cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik seperti Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran dalam peningkatan keterampilan 4C karena sebagai sarana untuk berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif melalui kegiatan analisis teks ataupun kegiatan menulis puisi, cerita, dan karya tulis lainnya. Peningkatan motivasi belajar sangat penting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran akan efektif jika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Guru dituntut dapat merancang pembelajaran agar menarik dan variatif sehingga siswa dapat terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran. Uno (2011:23) menyatakan motivasi belajar dapat timbul karena keinginan dan dorongan akan kebutuhan belajar, faktor lain karena adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik sehingga siswa berkeinginan untuk belajar. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis: intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti minat dan rasa ingin tahu, sedangkan motivasi ekstrinsik datang dari faktor luar, seperti pujian dan penghargaan. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mampu mengatasi tantangan dalam belajar (Muthmainnah, et.al., 2020).

Motivasi belajar adalah kekuatan internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Kekuatan ini tidak hanya memicu kegiatan belajar, tetapi juga menjamin keberlanjutannya dan mengarahkannya menuju pencapaian tujuan. Damyati (dalam Mayasari, 2022) berpendapat bahwa motivasi belajar

merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung meraih prestasi yang tinggi pula, sementara siswa dengan motivasi rendah cenderung memiliki prestasi yang kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan tindakan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memegang peranan penting. Seringkali, rendahnya prestasi siswa bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar. Akibatnya, siswa tidak berusaha untuk memaksimalkan potensi belajarnya. Hoerudin (2010) menyatakan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk memotivasi siswa dalam belajar. Prestasi belajar siswa sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memotivasi siswanya, sehingga siswa terdorong untuk meningkatkan prestasinya.

Sadikin & Hakim, (2019) berpendapat bahwa salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar sangat penting agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Dengan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, terutama di era Industri 4.0, di mana teknologi menjadi fokus utama dalam pendidikan. Guru perlu menguasai dan berinovasi dengan teknologi yang ada, serta memanfaatkannya dalam pengajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif sangat penting, karena media yang melibatkan siswa akan menarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran, khususnya media interaktif, memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman. Media interaktif tidak hanya membantu menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi siswa. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, media interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih dalam, dan memperkuat pemahaman konsep. (Hoerudin, C. W., 2022).

Salah satu platform menarik yang dapat digunakan adalah Wordwall. Media Wordwall dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, yang pada gilirannya akan meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan (Sinaga & Soesanto, 2022). Wordwall Quiz adalah media pembelajaran berbentuk permainan kuis, di mana sejumlah pertanyaan disajikan dengan tampilan yang menarik dan bervariasi di monitor kelas. Siswa menjawab pertanyaan tersebut secara bersama-sama, sehingga menciptakan suasana

pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, permainan kuis Wordwall tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membentuk sikap ilmiah dalam diri mereka (Sukma, K. I., & Handayani, T., 2022).

Wordwall menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas interaktif yang beragam, termasuk kuis, permainan, dan latihan soal. Dengan fleksibilitas ini, guru dapat mendesain pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, R. D. (2021), menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Aktivitas gamifikasi yang ditawarkan oleh Wordwall berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan cara yang menyenangkan, siswa tidak hanya terlibat dalam materi pelajaran, tetapi juga dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Misalnya, melalui permainan interaktif, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, yang membuat mereka lebih mudah mengingat informasi. Tampilan visual yang menarik dari Wordwall juga berkontribusi pada peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Desain yang interaktif dan menarik membuat siswa merasa lebih terlibat, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam setiap aktivitas. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya menjadi alat bantu pengajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan, yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

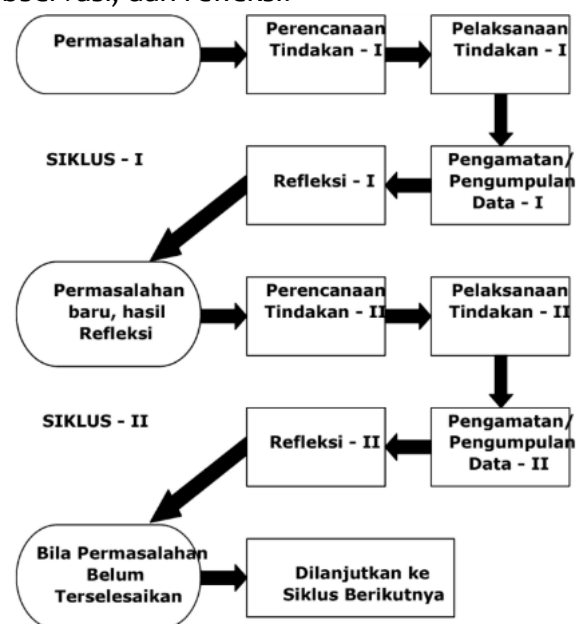
Namun, pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD sering kali dianggap membosankan oleh siswa. Materi yang kaku dan metode pengajaran yang monoton dapat membuat siswa kehilangan minat. Menurut Latifah dan Damayanti (2022), penggunaan media interaktif dalam pengajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami kosakata, tata bahasa, dan keterampilan komunikasi dengan lebih efektif. Pendekatan yang kreatif dan menyenangkan sangat diperlukan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Wordwall, dengan berbagai aktivitas interaktifnya, dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan tersebut. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati prosesnya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV-D didapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan rendah. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar pra-siklus membuktikan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam kategori cukup. Beberapa alasan lainnya yaitu berdasarkan wawancara singkat yang dipaparkan oleh siswa yaitu mereka merasa bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia sedikit membosankan, hal ini dikarenakan bacaan yang terdapat di buku paket Bahasa Indonesia sangat panjang dan kurang menarik. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang semangat dan termotivasi saat mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media interaktif yang dapat membuat mata pelajaran Bahasa Indonesia menarik.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Wordwall Kelas IV SD”. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Temuan ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi para guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Utomo dan Prayogi (2024) menyatakan Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajarpun menjadi lebih baik. Penelitian PTK ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahap mulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Utomo dan Prayogi (2024)

Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data yang bersifat kuantitatif karena dinyatakan dengan angka-angka yang menunjukkan nilai terhadap besaran atas variabel yang diwakilinya. Dalam pengumpulan data, metoda yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2020) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian PTK ini menggunakan populasi kelas IV di SDN Pakis 1 Surabaya. Selanjutnya sampel dalam

penelitian ini yaitu kelas IV D SDN Pakis 1 Surabaya. Sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2020).

Analisis data angket motivasi belajar dilakukan dengan cara mencari persentase respon siswa pada setiap pernyataan dengan menganalisis menggunakan perhitungan skala likert. Berikut ini adalah penjelasan 5 poin skala likert (Sugiyono, 2020):

Tabel 1. Kategori jawaban siswa

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah diperoleh skor penilaian pelaksanaan pembelajaran maka dihitung untuk menentukan kualitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$Presentase\ Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Hasil presentase (P) dapat diklasifikasikan pada kriteria skor yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria skor penilaian motivasi belajar siswa

Presentase Rata-Rata (%)	Kriteria Penilaian
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Cukup
50% - 64%	Rendah
0% - 49%	Sangat Rendah

(Abdillah, et.al., 2021).

Hasil dari pengumpulan data selanjutnya dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif berupa hasil pembagian angket motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dikelompokkan sesuai dengan indikator motivasi belajar yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan media interaktif wordwall untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 9 April 2025 pada materi pengertian teks narasi dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 JP (2×35). Sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025 pada materi unsur-unsur teks narasi. Penelitian ini dilaksanakan

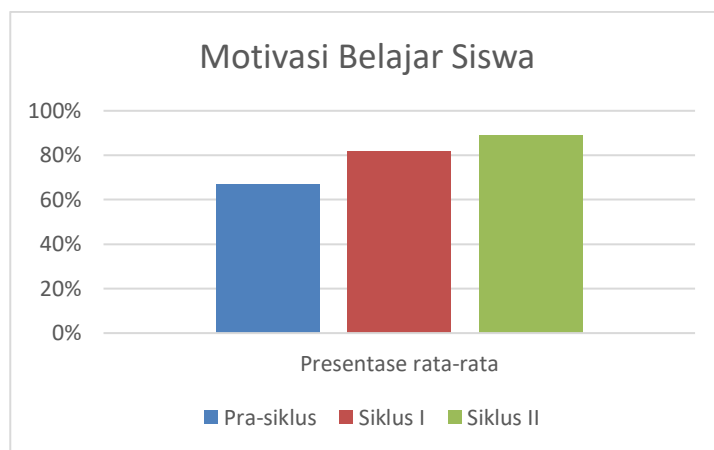
dalam dua siklus, yang meliputi tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Analisis data motivasi belajar siswa, yang dikumpulkan melalui angket pada setiap siklus, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Sebelum penerapan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, rata-rata motivasi belajar siswa adalah 67%, yang tergolong dalam kategori cukup. Setelah penerapan media Wordwall, pada siklus I, nilai motivasi belajar meningkat menjadi 82%, yang masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan berlanjut pada siklus II, dengan nilai mencapai 89%, yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Rincian persentase motivasi belajar siswa berdasarkan angket yang dibagikan di setiap siklus dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan motivasi belajar siswa

Tahap	Persentase Rata-rata	Kriteria
Pra-siklus	67%	cukup
Siklus I	82%	Tinggi
Siklus II	89%	tinggi

Analisis data pra-siklus menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup, dengan persentase sebesar 67%. Pada tahap ini, pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan secara konvensional, mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama tanpa penggunaan media pembelajaran tambahan. Persentase yang diperoleh pada pra-siklus mengindikasikan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa masih perlu ditingkatkan, sehingga intervensi dari guru sangat diperlukan. Sejalan dengan temuan ini, Darniyanti dan Saputra (2021) menekankan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Setelah dilakukan tindakan yakni melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif wordwall dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV-D, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dengan persentase 82%. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran siklus II. Perbaikan yang dilakukan berupa variasi bentuk kuis yang disajikan menggunakan wordwall, seperti model spin the wheel, menjodohkan (match-up), membuka kotak (open the box), dan sebagainya. Setelah dilakukan perbaikan, maka dilanjutkan dengan tindakan siklus II. Analisis data angket motivasi belajar siswa siklus II menggunakan media wordwall dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan 89% yang berarti bahwa motivasi belajar siswa tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa ditunjukkan pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 15%, yakni terjadi peningkatan persentase menjadi 82% atau berada pada kategori tinggi. Pada siklus I terlihat tidak ada peserta didik yang berada pada motivasi belajar rendah. Namun, masih terdapat perbaikan yang harus dilakukan pada siklus I, di mana peserta didik yang menjawab kuis di wordwall tersebut masih 80% dari jumlah siswa yang ada di kelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa belum seluruh siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk menjawab kuis yang diberikan oleh guru. Selain itu, terdapat tantangan dalam kegiatan di siklus 1 ini. Tantangan tersebut berkaitan dengan inovasi kuis yang dibuat oleh guru, di mana guru harus lebih kreatif dalam membuat kuis dengan berbagai model.

Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti melakukan modifikasi yang akan dilaksanakan pada siklus II. Bentuk modifikasi tersebut ialah melibatkan seluruh peserta didik dalam kuis wordwall yang ditayangkan guru melalui proyektor. Seluruh peserta didik bergantian untuk menjawab kuis tersebut dengan baik. Cara tersebut digunakan untuk memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Selanjutnya terkait tantangan yang dihadapi, peneliti mulai menggunakan template wordwall dengan berbagai variasi. Hasil modifikasi memperlihatkan seluruh peserta didik antusias dalam menjawab kuis yang diberikan oleh guru dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi, dan terjadi peningkatan motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai persentase motivasi belajar sebesar 89% atau terjadi peningkatan sebesar 7% dari siklus I. Pada siklus II, terjadi penurunan peserta didik yang berada pada kategori motivasi belajar cukup, kenaikan peserta didik pada kategori motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi, serta tidak adanya peserta didik yang berada pada kategori motivasi belajar rendah.

Dalam kegiatan belajar berlangsung menggunakan media wordwall, siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta semangat dan

gigih dalam menjawab pertanyaan yang disajikan oleh guru. Hasil ini sesuai dengan penelitian dari Pamungkas, *et.al.*, (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media interaktif wordwall dapat memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi dan materi yang sedang dipelajari. Pada gambar 2 di bawah ini, dapat dilihat bahwa siswa menunjukkan motivasi dan cermat dalam menjawab pertanyaan tugas yang telah diberikan.

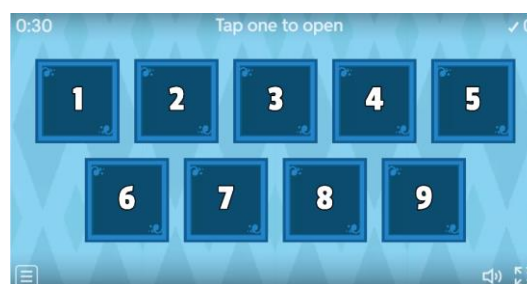


Gambar 2. Penggunaan media wordwall

Dibawah ini salah satu sebagian dari pada media pembelajaran wordwall, dan masih banyak tamplate lain yang dipergunakan oleh siswa pada saat penelitian seperti dibawah ini:



Gambar 3. Media pembelajaran wordwall pada siklus 1



Gambar 4. Media pembelajaran wordwall pada siklus 2

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV-D SDN Pakis 1 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks narasi. Gandasari & Pramudiani, (2021) juga berpendapat bahwa pengaruh aplikasi wordwall memberikan reaksi yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan bahwa media pembelajaran wordwall dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa siswa sangat senang, dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dan menggunakan aplikasi wordwall sebagai bahan evaluasi di kelas. Dengan begitu, penggunaan aplikasi wordwall sebagai bahan evaluasi, menjadikan motivasi belajar peserta didik sangat meningkat. Penelitian ini juga didukung oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall dapat memberikan kontribusi yang besar pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada minat dan serta memberikan dorongan belajar yang ada dalam diri siswa. Artinya bahwa media pembelajaran wordwall ini memiliki keunggulan dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar yang positif siswa khususnya jenjang Sekolah Dasar (SD).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV-D SDN Pakis 1 Surabaya mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi. Pada siklus I, persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik tercatat sebesar 82%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan minat dan keterlibatan yang baik dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang menggembirakan, dengan persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 89%. Peningkatan ini sebesar 7% dari siklus I ke siklus II menunjukkan kemajuan yang jelas dalam motivasi belajar siswa. Besaran persentase pada kedua siklus tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori tinggi. Hal ini menandakan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa, yang sangat penting untuk mendukung perkembangan akademik mereka. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang inovatif seperti Wordwall dapat dijadikan strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L., Fauziah, A., Napitupulu, D., Sulistiyo, H., & Fitriyanti. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (TEORI DAN PENERAPANNYA)* (Prasetya Adirasa, Ed.; 1st ed.). CV. Adanu Abimata.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193-205.

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1079>
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 32-41.
- Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan platform wordwall. net untuk siswa kelas ii sekolah dasar. *Jpgsd*, 10(6), 1415-1424.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal ilmiah profesi guru (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Muthmainnah, S., Fatmawati, L., Krismilah, T., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 3B SDN Tegalrejo 3 Yogyakarta. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 232-242.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/880>.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Permana, S. P., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Sma. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/Bio.V5i2.7590>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>.

- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Sulikhah, Utomo, S., & Santoso. (2020). Pengaruh Teknik Sq4r (Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Dan Teknik Skema Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sd Negeri Kelas Iii Di Kecamatan Karanganyar Demak. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 3(2), 365-385. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>

