



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 7247-7258

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Di SMA Negeri 1 Ciruas

Ira Ardila^{1✉}, Muhammad Jamil Nuryasin², Nilam Cahya³, Nabila Afro Nida⁴, Hana Ashilah⁵,
Stevany Afrizal⁶

Pendidikan Sosiologi Universtas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2290200045@untirta.ac.id^{1✉}

Abstrak

Ketercapaian tujuan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran di kelas juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru dan peserta didik. Guru harus dapat menstimulasi motivasi belajar peserta didik agar peserta didik semangat dan memiliki keinginan untuk belajar dan mencapai tujuannya. Salah satu cara dengan memaksimalkan komponen dalam pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Dengan indikator yang digunakan dari Uno dalam Nasrah (2020), indikator motivasi belajar meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Dari keenam indikator tersebut terpenuhi ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Artinya, media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Ciruas.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Wordwall*

Abstract

Achieving educational goals cannot be separated from the process of teaching and learning activities in the classroom. The success of the learning process in the classroom cannot be separated from the role of teachers and students. Teachers must be able to stimulate students' learning motivation so that students are enthusiastic and have the desire to learn and achieve their goals. One way is to maximize components in learning, namely the use of learning media. In this research, to increase students' learning motivation, researchers used Wordwall learning media. With the indicators used from Uno in Nasrah (2020), indicators of learning motivation include: (1) the desire and desire to succeed; (2) there is encouragement and need for learning; (3) there are hopes and aspirations for the future; (4) there is appreciation for learning; (5) there are interesting activities in learning; (6) the existence of a conducive learning situation, thus enabling students to learn well. These six indicators are met when using Wordwall learning media. This means that Wordwall learning media can increase students' learning motivation at SMA Negeri 1 Ciruas.

Keywords: *Learning Motivation, Learning Media, Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui pendidikan atau guru merupakan satu di antara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang memiliki berkualitas dan berdaya saing (Suprihatin, 2015).

Dalam proses pembelajaran peserta didik, tentunya ada beberapa hal yang mempengaruhi seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa (Suprihatin, 2015).

Informasi dan Teknologi (IT) secara terus-menerus mengalami perkembangan yang berdampak secara signifikan terhadap seluruh sendi kehidupan, salah satunya bidang pendidikan (Setiawan, 2018). Pendidikan menjadi garda terdepan dalam perkembangan IPTEK sekaligus menyebabkan disrupsi pada dunia pendidikan. Era disrupsi ditandai dengan peningkatan IPTEK yang makin pesat menuntut tenaga pendidik dapat memanfaatkan

media belajar yang beragam sehingga terselenggara aktivitas pembelajaran yang kreatif. Hamalik Oemar (1990), mengemukakan bahwa ketersediaan media belajar berperan dalam memengaruhi motivasi, kondisi dan lingkungan belajar (Febrita, 2019). Salah satu peran seorang guru adalah sebagai motivator, yakni tindakan yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat memberikan dorongan secara psikis kepada peserta didik untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu, guru dapat memilih strategi yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media belajar dapat merangsang kondisi psikologis dengan timbulnya dorongan dalam diri peserta didik untuk mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wiratmojo dan Sasono Hardjo (2002), bahwa pada tahap orientasi, pemakaian media pembelajaran akan berpengaruh terhadap efektivitas dalam menyampaikan materi pelajaran saat itu. Untuk itu, komponen media belajar harus diperhatikan dalam persiapan kegiatan pengajaran (Febrita, 2019).

Di sisi lain, komponen media pembelajaran seringkali terabaikan dalam persiapan kegiatan pengajaran dengan berbagai faktor yang melatar belakangnya. Berbagai faktor yang melatarbelakangi kondisi tersebut di antaranya keterbatasan waktu dalam persiapan pengajaran, sulitnya menemukan media yang tepat untuk materi belajar saat itu dan penyesuaian dengan kondisi peserta didik hingga ketidakterediaan biaya menjadi faktor penghambat penerapan media belajar dalam aktivitas pembelajaran. Dengan kata lain, perlunya kesiapan guru itu sendiri, baik dari segi pengetahuan dan keterampilan untuk mengkaji karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di kelas (Febrita, 2019). Perlunya upaya yang sistematis dan terencana dalam penerapan media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perkembangan IPTEK menawarkan kemudahan dengan munculnya berbagai aplikasi berbasis *website* dengan fitur-fitur yang menarik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran, yaitu *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan guna menggali informasi terkait penggunaan *Wordwall*, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan penggunaan media *Wordwall* dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciruas yang berada di Kecamatan Ciruas,

Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa/i kelas XI IPS 1. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dengan mewawancarai 4 siswa yang menjadi narasumber. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan dengan menggunakan indikator motivasi belajar dari Uno dalam Nasrah (2020) indikator motivasi belajar meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Wordwall*

Media merupakan alat perantara yang dapat memudahkan penyampaian pesan (Nurdiyanti, 2019). Dari pengertian tersebut berarti media belajar adalah alat perantara yang digunakan oleh guru dan siswa untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran selaras dengan tujuan pendidikan yaitu yang tercantum dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional 2003 yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk pencapaian tujuan pendidikan tentu dibutuhkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang baik (Suryana & Ismi, 2019). Namun, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Haryati et al., 2022). Hal tersebut dapat dilihat dari komponen pembelajaran yang berhubungan langsung dengan siswa yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dari hasil observasi dan wawancara kepada siswa di kelas XI IPS 1 yang bernama Ariza mengatakan bahwa, “*Media belajar yang digunakan seperti buku, sangat membosankan karena kita selalu diinstruksikan menulis dan merangkum dalam memahami materi*”. Penggunaan media belajar yang kurang menyenangkan bagi siswa akan berdampak terhadap motivasi belajar siswa

(Solikah, 2020). Karena hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan menggugah peserta didik untuk belajar. Menyenangkan atau tidaknya media pembelajaran dapat dilihat dari keantusiasan peserta didik ketika menggunakan media tersebut untuk belajar (Safitri & Kabiba, 2020). Menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku, lembaran kertas untuk ujian membuat siswa merasa bosan. Seperti yang diungkapkan oleh Rasyid "*Kalo pake buku buat memahami materi cepat ngantuk*". Selain penggunaan buku, media pembelajaran agar tersampainya materi di kelas XI IPS 1 yaitu menggunakan *PowerPoint*, hal tersebut pun jika digunakan terus menerus akan membuat siswa cepat bosan. Seperti yang diungkapkan oleh Z bahwa penggunaan *PowerPoint* secara terus menerus membuat dirinya merasa biasa saja tidak menemukan sesuatu yang bermakna atau menambah pengalamannya dalam belajar. Apa yang dirasakan oleh peserta didik tidak sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu memperoleh pengalaman belajar (Dwistia, Sajdah, Awaliah, & Elfina, 2022). Jika penggunaan media belajar tidak menggugah belajar, maka perlu adanya evaluasi dan inovasi penggunaan media belajar.

Tujuan penggunaan media pembelajaran, yaitu memudahkan proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran terdapat tiga aspek yang ingin dicapai yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Digunakannya media pembelajaran dapat mempermudah dalam mencapai ketiga aspek tersebut di dalam proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran guru tidak akan kebingungan akan melakukan apa karena dibantu dengan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berguna untuk menyampaikan pesan, baik berupa informasi maupun materi pelajaran. Penyampaian pesan tersebut dapat bersifat timbal balik, artinya peserta didik akan memperoleh *feedback* dari guru atas kegiatan yang dilakukannya. Tanpa adanya *feedback* atau respon balik dari guru siswa akan merasa apa yang dilakukannya sia-sia sehingga membuat malas peserta didik untuk mengerjakan tugas selanjutnya. Tujuan media pembelajaran selanjutnya yaitu dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seperti kompetensi dasar yang harus dicapai siswa akan lebih mudah dicapai dengan bantuan media pembelajaran. Tujuan-tujuan tersebut, akan sulit dicapai jika motivasi peserta didik rendah (Oktariani, 2018). Oleh karena itu tujuan penggunaan media pembelajaran yang paling utama adalah untuk merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Maka dari itu perlunya guru menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media pembelajaran yang inovatif dan

sesuai dengan karakteristik siswa (Aeni & Yusupa, 2018). Solusi atas permasalahan kurangnya motivasi akibat penggunaan media belajar yang kurang inovatif dan kurang menyenangkan yaitu melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *website*, *Wordwall* menjadi pengisi peluang di tengah banyaknya pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan hasil survei didapati 2015, 63 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023). Artinya 77 persen penduduk Indonesia telah menggunakan internet, termasuk peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh di tengah pesatnya penggunaan internet. Hal tersebut agar mempermudah proses pembelajaran dan relevan dengan kehidupan peserta didik sehingga menggugah peserta didik untuk belajar.

Wordwall dipilih karena memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat soal-soal. Tampilan fitur tersebut seperti sebuah *game* atau permainan sehingga ketika peserta didik menggunakannya seperti belajar sekaligus bermain. Peserta didik akan merasa tertantang untuk menaklukkan sebuah permainan dan mendapatkan poin yang tinggi, dengan begitu media pembelajaran *Wordwall* menjadi stimulus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun fitur-fitur *Wordwall* yang gratis untuk diakses yaitu 18 fitur di antaranya:

1. *Match up*: fitur ini dapat dimainkan dengan cara menyeret dan melepas kata kunci di samping definisinya dengan kata lain agar soal dan jawaban berdampingan.
2. *Quiz*: Fitur ini dapat dimainkan dengan cara memilih pilihan ganda yang paling sesuai dengan soal
3. *Random cards*: Fitur ini dapat dimainkan dengan cara siswa memperhatikan dan memilih jawaban pada kartu yang tidak beraturan/acak
4. *Random wheel*: Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan pada saat jam roda berhenti di salah satu pertanyaan yang sudah tertera di roda yang berputar
5. *Grup short*: Peserta didik diminta untuk mengelompokkan setiap item ke grup yang benar
6. *Anagram*: Peserta didik diminta untuk mengurutkan setiap huruf agar menjadi kata yang benar
7. *Missing word*: Peserta didik diminta untuk melengkapi kolom yang kosong dengan jawaban yang benar.
8. *Find the match*: Peserta didik diminta untuk mengetuk semua jawaban yang benar.

9. *Flash cards*: Menguji peserta didik menggunakan kartu dengan petunjuk di depan dan jawaban di belakang.
10. *Matching pairs*: Peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang benar sesuai dengan pernyataan dengan dengan cara memasangkan ubin yang memiliki kecocokan.
11. *Open the box*: Peserta didik diminta untuk memilih salah satu *box* yang didalamnya terdapat item berupa pertanyaan, pernyataan atau tantangan atau apapun itu yang bisa disesuaikan oleh guru
12. *Unjumble*: Peserta didik diminta untuk menyeret dan mengurutkan kata agar menjadi kalimat yang benar.
13. *Wordsearch*: Peserta didik diminta untuk menemukan kata yang tersembunyi di antara kata/huruf yang lain di dalam kotak.
14. *Labelled diagram*: Peserta didik diminta untuk menyeret dan menempatkan pin ke objek gambar yang benar.
15. *Hangman*: Peserta didik diminta untuk melengkapi kata dengan memilih huruf yang benar.
16. *Flip tiles*: Peserta didik diminta untuk menjelajahi rangkaian ubin yang memiliki dua sisi dengan cara mengetuk untuk memperbesar dan menggeser untuk membalik.
17. *Crossword*: Peserta didik diminta untuk memecahkan teka teki silang dengan petunjuk yang telah disediakan.
18. *Gameshow quiz*: Peserta didik diminta untuk mengisi kuis yang dibatasi oleh waktu dan putaran bonus.

Kelebihan *Wordwall* selain memiliki banyak fitur permainan, *Wordwall* juga memiliki fitur seperti *Features* yang berisi artikel yang menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Selanjutnya yaitu fitur *My Activities* yang dapat memudahkan guru untuk mengumpulkan beberapa soal permainan ke dalam beberapa folder yang sewaktu waktu dapat digunakan ketika dibutuhkan. Guru dapat memilih folder yang sebelumnya telah dibuat untuk memulai permainan. Selanjutnya yaitu Fitur *My Result*, pada fitur tersebut guru dapat melihat aktivitas siswa yang berinteraksi dengan soal-soal yang telah diberikan, guru juga dapat melihat jumlah siswa yang mengikuti permainan, jawaban benar dan salah siswa, frekuensi jawaban benar dan salah, dan melihat nilai siswa dari tertinggi hingga terendah, dan lain sebagainya. Hal ini akan memudahkan guru dalam melihat perkembangan pemahaman siswa, dan memberikan respon balik kepada siswa atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Terdapat 3 versi *Wordwall*, yaitu akun *basic*, *standard*, dan *pro*. *Wordwall* akun *basic* adalah *Wordwall* gratis dengan 18 fitur permainan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan dan keinginan, namun hanya mendapat lima kali kesempatan *Wordwall* versi gratis. *Wordwall* versi *standard* yaitu versi berbayar dengan harga 46.000 per bulan dengan keuntungan mendapatkan 18 fitur permainan, dengan penggunaan yang *unlimited*, 17 kali kesempatan untuk *printables* (mencetak). Terakhir adalah *Wordwall* versi *pro* dengan harga 69.000 per bulan dengan keuntungan menggunakan 36 fitur: 18 fitur seperti *basic* dan tambahan 18 fitur versi *pro* yaitu (*Maze chase True or false Airplane Whack-a-mole Balloon pop Image quiz Categorize Rank order Win or lose quiz Unscramble Conveyor belt Word magnets Seating plan Higher or lower Maths generator*), tidak dibatasi jumlah penggunaan, dan mendapat 17 kali kesempatan *printables* (mencetak).

Dalam memilih dan merencanakan media pembelajaran harus didasarkan atas berbagai pertimbangan. Hal tersebut dilakukan agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, ekonomis, namun dengan manfaat yang sebesar-besarnya. Media pembelajaran *Wordwall* dipilih atas pertimbangan pemilihan media belajar yang dikemukakan oleh Dick dan Carey dalam (Fauzan, 2022) di antaranya yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat. Media pembelajaran yang akan digunakan harus tersedia dan mudah untuk didapatkan atau dijangkau. Dipilihnya media pembelajaran *Wordwall* karena *Wordwall* bisa didapatkan dengan mudah. Di era perkembangan teknologi, segala hal dapat menjadi mudah dengan *internet of things*. Dengan begitu, *Wordwall* yang berbasis internet sangat mudah didapatkan dan diakses oleh guru dan siswa.
2. Adanya tenaga, biaya, dan sarana; Media pembelajaran *Wordwall* tidak menguras tenaga untuk membuat maupun menggunakannya. Media pembelajaran *Wordwall* dapat diakses secara gratis dengan versi *basic* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Sarana yang pendukung penggunaan media pembelajaran *Wordwall* adalah internet dan *handphone* atau laptop. SMA Negeri 1 Ciruas telah memiliki sarana yang mendukung untuk digunakannya media pembelajaran *Wordwall*. Di SMAN 1 Ciruas tersedia sarana *WiFi* yang tersedia di setiap kelas. Peserta didik di SMAN 1 Ciruas di kelas XI IPS 1 juga telah memiliki *handphone* seluruhnya. Dengan begitu poin ke dua pertimbangan pemilihan media belajar telah terpenuhi.
3. Kepraktisan. Dengan *handphone* dalam genggam tangan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, tidak menyulitkan guru dan peserta didik, dan mudah untuk diakses. Kepraktisan *Wordwall* inilah yang

akhirnya menjadi pertimbangan dalam memilih *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

4. Efektivitas dana. Manfaat yang didapatkan oleh guru dan siswa harus sebanding bahkan lebih besar dari dana yang telah dikeluarkan untuk mendapatkan media pembelajaran sehingga dana yang dikeluarkan tidak sia-sia. Media pembelajaran *Wordwall* dengan 3 versi yaitu *basic* (gratis), *standard* (berbayar), dan *pro* (berbayar) dapat menjadi pertimbangan guru untuk memilih salah satunya agar dana yang dikeluarkan efektif.
5. Tepat guna. Artinya penggunaan media pembelajaran harus tepat sasaran dan berguna untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Pemilihan media pembelajaran *Wordwall* adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai fitur yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik.

Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Motivasi belajar adalah sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu di mana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan

Motivasi merupakan istilah yang sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlibat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya, (Idham Kholid, 2017). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Siswa pada hakikatnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas pembelajaran untuk dirinya sendiri disebabkan oleh keinginan untuk mendapatkan kesenangan dari pembelajaran atau merasa kebutuhannya sudah terpenuhi. Ada pula Siswa yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman dari luar dirinya sendiri, seperti: nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru (Arianti, A. 2019).

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor

ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan. kegiatan belajar yang menarik harus diciptakan oleh seorang guru, melalui berbagai cara, misalnya dengan metode belajar yang disukai siswa, dengan kedekatan guru dalam pembelajaran juga memberikan *reward* kepada siswa (Huda, M. 2017). Motivasi belajar dapat dibangkitkan oleh suasana kelas yang kondusif, hubungan antar teman yang akrab dan perlakuan guru yang bersahabat. Dalam penciptaan kondisi kelas tersebut peranan guru sangat penting, karena di dalam kelas guru adalah pengelola, pemimpin dan panutan siswa, selain itu dia juga sebagai sumber belajar, sumber inspirasi dan motivasi. Dengan demikian suasana kelas dan perlakuan guru dapat menjadi penyebab pertama tinggi dan rendahnya motivasi belajar siswa (Yanti, S., dkk. 2013).

Uno dalam Nasrah (2020) indikator motivasi belajar meliputi : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Keenam indikator tersebut selanjutnya menjadi indikator wawancara kepada siswa/i yang menjadi narasumber dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan wawancara kepada siswa di kelas XI IPS 1 bernama Ariza mengungkapkan bahwasanya ada hasrat dan keinginan berhasil dalam pembelajaran, Menurut Ariza "*iyaa, karena metode pembelajaran seperti fun games jadi saya selalu tertarik untuk menang*". Setelah menggunakan media *Wordwall* ini siswa juga merasa adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar seperti yang diungkapkan oleh siswa XI IPS 1 bernama Rasyid "*Ya ingin, karena setiap materi baru akan diadakan test menggunakan Wordwall lagi dan itu menyenangkan*". Selanjutnya siswa XI IPS 1 bernama Jara pun mengatakan hal yang serupa, dia merasa terdorong untuk mempelajari materi kembali yang belum dipahami sebelumnya, Jara Mengungkapkan "*iya, karena terkadang ada beberapa materi yang belum terlalu saya pahami, sehingga terdorong keinginan untuk belajar materi lagi*".

Media pembelajaran *Wordwall* mampu memberikan suasana kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran di kelas. Seperti yang disampaikan oleh Ariza siswa XI IPS 1 bahwasanya media *Wordwall* lebih menarik untuk digunakan, Ariza mengatakan, "*tentunya lebih menarik karena menggunakan metode seperti games*". Selanjutnya hal serupa diungkapkan oleh Rasyid siswa XI IPS 1 yang mengatakan, "*Ya, menurut saya sangat menarik dan seru menggunakan Wordwall suasananya juga kondusif dan hidup*". Ketika

menggunakan media pembelajaran *Wordwall* suasana belajar menjadi lebih kondusif dan hidup, artinya suasana semangat dirasakan oleh hampir seluruh siswa yang terlibat. Berdasarkan hasil wawancara juga observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwasanya Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* merupakan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu agar peserta didik termotivasi dalam melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik akan mampu menghasilkan *output* yang baik pula yaitu seperti tujuan pendidikan yang tercapai dengan baik. Dalam penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan peran guru sebagai inisiator dalam penyediaan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat artinya guru telah menjadi motivator untuk peserta didik, dengan kata lain dapat membangkitkan semangat peserta didik. Media pembelajaran yang tepat yaitu media yang menyenangkan dan menantang sehingga murid merasa senang untuk terus belajar meskipun menemui kesulitan. Untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. *Wordwall* memiliki banyak fitur yang menyenangkan dan menantang untuk peserta didik gunakan. Banyak sekali kelebihan *Wordwall* dari yang gratis hingga berbayar. Setelah peneliti melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam kegiatan belajar ternyata menghasilkan sebuah dampak yang positif yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Ciruas. Ada banyak faktor-faktor yang menyebabkan naiknya motivasi belajar siswa. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti faktor-faktor tersebut guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan agar menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Indonesia.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>

- Fauzan, Z. S. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELASS VIII MTsN 1 KOTA MALANG. *Uin-Malang.Ac.Id.*
- Febrita, Y. & M. U. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5*, 182–183.
- Haryati, I., Santoso, I., Sudarmaji, Rikfanto, A., Mulyati, R. E. S., & Megawati, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Jerman Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Prima : Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat, 1*(3), 65–74. <https://doi.org/10.55047/prima.v1i3.214>
- Kholid, I. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris, 10*(1), 61-71.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajaar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar, 3*(2), 207–213.
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA, 2*(1), 642–650.
- Oktariani. (2018). Peranan Self Efficacy Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kognisi, 3*(1), 41–50.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 20*(1), 24–36. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Setiawan, R. & S. K. (2018). Implementasi Bahan Ajar Berbasis Web pada Mata Kuliah Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat di Jurusan Pendidikan Sosiologi Untirta. *Jurnal Hermeneutika, 4*(2), 1–2.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA, 7*(3), 1–8.
- Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, 3*(1), 73–74.
- Suryana, Y., & Ismi, F. M. (2019). Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management, 4*(2), 257–266. <https://doi.org/10.15575/isema.v4i2.6026>.