



PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V MELALUI MODEL GBL BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD 28 RAWANG

INCREASING THE LEARNING MOTIVATION OF FIFTH-GRADE STUDENTS THRU THE GBL MODEL ASSISTED BY WORDWALL MEDIA IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING AT SD 28 RAWANG

Danis Fatturrahman¹, Dhiya Alifah Salwa², Elsa Safitri³, Ilham Fajar⁴, Mhd Ghaza Alfindo⁵, Nike Helvi⁶, Ade Marlia⁷

¹STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : nisrahman3@gmail.com

²STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : dhiya.alifah04@gmail.com

³TKIP WidyaSwara Indonesia, Email : elsasafitri0207@gmail.com

⁴STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : ilhampezesco@gmail.com

⁵STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : mhdgazaalfindo@gmail.com

⁶STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : nikehelpi@gmail.com

⁷STKIP WidyaSwara Indonesia, Email : ademarlia@gmail.com

*email koresponden: nisrahman3@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1896>

Abstract

This study aims to improve the learning motivation of fifth-grade students of SD 28 Rawang in Indonesian language learning through the application of the Game Based Learning (GBL) learning model assisted by Wordwall media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in four cycles, and each cycle consists of four meetings. The research subjects are 28 fifth-grade students. The research instruments include learning motivation observation sheets, motivation questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the application of the GBL model assisted by Wordwall can significantly improve students' learning motivation. The average motivation score increased from the low category in cycle I to high in cycle IV. Thus, Wordwall media in the GBL approach is effective in improving students' learning motivation in Indonesian language subjects.

Keywords : Character education, Al-Qur'an, Curriculum.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD 28 Rawang pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat pertemuan. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi motivasi belajar, angket motivasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL berbantuan Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Rata-rata skor motivasi meningkat dari kategori rendah pada siklus I menjadi tinggi pada siklus IV. Dengan demikian, media Wordwall dalam pendekatan GBL efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : motivasi belajar, GBL, Wordwall, PTK, Bahasa Indonesia.



1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Nugraha, Derry, Joko, 2023). Siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan minat, perhatian, serta partisipasi yang aktif selama mengikuti pembelajaran (Derry Nugraha, 2023). Namun berdasarkan hasil observasi awal di SD 28 Rawang, motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusias siswa, rendahnya keterlibatan dalam diskusi, dan minimnya keinginan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Di era digital, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa (D Nugraha et al., 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall, sebuah platform permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif, puzzle, maupun permainan berbasis poin. Model Game Based Learning (GBL) menempatkan permainan sebagai inti dari kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan kesenangan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model GBL berbantuan Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD 28 Rawang melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak empat siklus..

2. METODE PENELITIAN

- Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 4 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 pertemuan.
- Subjek dan Lokasi Penelitian
 - ✓ Subjek penelitian: siswa kelas V SD 28 Rawang tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 28 siswa.
 - ✓ Tempat penelitian: SD 28 Rawang.
- Instrumen Penelitian
 - ✓ Lembar observasi motivasi belajar siswa
 - ✓ Angket motivasi
 - ✓ Dokumentasi (foto kegiatan, hasil tugas siswa)
 - ✓ Catatan lapangan
- Prosedur Tindakan
 - ✓ Siklus I
 - Pengenalan permainan Wordwall sederhana terkait materi Bahasa Indonesia.
 - Guru menggunakan permainan sebagai penguatan setelah materi.
 - ✓ Siklus II
 - Permainan dibuat lebih kompetitif dengan sistem poin dan leaderboard.
 - Siswa mulai bekerja dalam kelompok kecil.
 - ✓ Siklus III
 - Integrasi Wordwall dalam seluruh rangkaian pembelajaran.
 - Siswa diberi kesempatan membuat soal Wordwall sederhana.
 - ✓ Siklus IV
 - Pembelajaran sepenuhnya berbasis GBL dengan variasi permainan lebih kompleks.
 - Guru mengevaluasi peningkatan motivasi secara keseluruhan.



e. Teknik Analisis Data

- ✓ Analisis kualitatif: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.
- ✓ Analisis kuantitatif: perhitungan skor motivasi siswa dari observasi dan angket untuk melihat peningkatan setiap siklus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam empat siklus dengan setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia juga disesuaikan secara bertahap untuk mendukung penerapan model GBL berbantuan Wordwall

a. Kondisi Awal

Pada observasi pra-siklus, motivasi siswa masih rendah. Siswa kurang antusias mengikuti pelajaran, kurang berani bertanya, dan tidak fokus saat mengerjakan latihan. Angket motivasi menunjukkan banyak siswa merasa bosan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Hasil Setiap Siklus (Ditambah materi tiap siklus)

Siklus I — Materi: Mengenal Ide Pokok Paragraf

Pada siklus ini siswa diperkenalkan permainan Wordwall sederhana seperti matching words, grouping, dan find the match untuk mengidentifikasi ide pokok paragraf.

Hasil Siklus I

- Siswa mulai tertarik mencoba permainan.
- Beberapa siswa masih malu dan pasif, terutama saat mengoperasikan HP/laptop.
- Kegiatan Wordwall hanya digunakan sebagai penutup (penguatan).
- Skor motivasi meningkat tetapi masih kategori rendah–sedang.
- Partisipasi diskusi meningkat $\pm 30\%$.

Refleksi Siklus I

Diperlukan permainan yang lebih interaktif dan kompetitif agar siswa semakin aktif.

Siklus II — Materi: Menentukan Informasi Penting dari Teks Bacaan

Media Wordwall digunakan lebih variatif, seperti kuis quiz show, wheel spin, dan true-false.

Hasil Siklus II

- Siswa lebih berani tampil karena ada sistem poin dan ranking.
- Kelompok mulai menunjukkan kerja sama dalam menyelesaikan permainan.
- Siswa terlihat lebih fokus dan antusias.
- Motivasi naik ke kategori sedang.
- Siswa mulai meminta tambahan waktu bermain.

Refleksi Siklus II

Dibutuhkan peningkatan variasi kegiatan dan integrasi GBL sejak awal pembelajaran agar motivasi meningkat konsisten.

Siklus III — Materi: Menyusun Paragraf yang Baik

Siswa diberikan kesempatan membuat soal sederhana berbasis Wordwall (misal: menyusun paragraf acak, memilih kalimat utama, dll.)

Hasil Siklus III

- Keterlibatan siswa meningkat signifikan karena mereka merasa dilibatkan dalam membuat media.
- Kelas lebih hidup, siswa saling memberi tantangan antar kelompok.



- Motivasi belajar meningkat ke kategori sedang–tinggi.
- Siswa semakin cepat memahami materi karena disajikan dalam bentuk permainan.

Refleksi Siklus III

Permainan semakin relevan karena dibuat dari materi yang dipahami siswa. Pada siklus berikutnya digunakan permainan yang lebih menantang.

Siklus IV — Materi: Menyajikan Informasi dari Teks ke Dalam Bentuk Lain

Pada siklus terakhir, Wordwall digunakan sebagai inti pembelajaran, misalnya:

- Open the box berisi soal analisis teks,
- Anagram menyusun kata kunci,
- Quiz timer untuk kecepatan memahami informasi.

Hasil Siklus IV

- Siswa sangat antusias, seluruh kelompok aktif.
- Motivasi meningkat ke kategori tinggi.
- Siswa menunjukkan sikap positif: hadir tepat waktu, bertanya, dan semangat menyelesaikan tantangan.
- Keberanian tampil meningkat 80% dari pra-siklus.
- Hampir semua siswa memahami materi lebih cepat dibanding siklus awal.

c. Ringkasan Peningkatan Motivasi

Tahap Kategori Motivasi Deskripsi Singkat

Pra Siklus	Rendah	Siswa pasif, kurang tertarik
Siklus I	Rendah–Sedang	Mulai tertarik Wordwall
Siklus II	Sedang	Mulai kompetitif & fokus
Siklus III	Sedang–Tinggi	Siswa aktif, berani tampil
Siklus IV	Tinggi	Sangat antusias, partisipasi tinggi

d. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus IV. Peningkatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- ✓ Penggunaan Model Game Based Learning (GBL)

Model GBL menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan menantang. Permainan memberikan umpan balik langsung berupa poin dan peringkat, yang meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.

- ✓ Media Wordwall yang Interaktif

Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Media ini mampu:

- menarik perhatian siswa,
- memudahkan pemahaman konsep,
- meningkatkan konsentrasi,
- mendorong siswa untuk belajar lebih aktif.

Kesederhanaan tampilan dan kemudahan penggunaan juga membuat siswa cepat beradaptasi.

- ✓ Keterlibatan Siswa dalam Membuat Permainan

Pada siklus III dan IV, siswa diberi kesempatan membuat soal Wordwall sederhana. Keterlibatan ini meningkatkan rasa memiliki (sense of ownership) sehingga motivasi meningkat tajam.



✓ Kompetisi yang Sehat

Sistem poin, leaderboard, dan tantangan antar kelompok memicu motivasi berprestasi. Menurut teori motivasi, kompetisi yang sehat dapat meningkatkan semangat dan fokus belajar siswa.

✓ Variasi Materi dan Permainan

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia disusun bertahap, dari ide pokok hingga menyajikan informasi. Variasi permainan pada Wordwall membuat siswa tidak bosan, sehingga motivasi dapat dipertahankan dalam jangka panjang.

✓ Kesimpulan Pembahasan

Model GBL berbantuan Wordwall terbukti efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara kognitif (pemahaman), afektif (antusiasme, minat), maupun psikomotor (keberanian tampil, kerja sama kelompok). Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media Wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD 28 Rawang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor motivasi dari siklus ke siklus, hingga mencapai kategori tinggi pada siklus IV. Dengan demikian, media Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan semangat belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B. Uno. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, A. (2022). Pemanfaatan Media Wordwall untuk Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45–52.