



PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KERJASAMA DALAM KELOMPOK MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL

¹Agustina Sriayu Purwatiningsi Lamanepa,²Dr. Firmina Angela Nai,³Chatrina Pono

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU

PPG PRAJABATAN GELOMBANG 2

UNIVERSITAS NUSA CENDANA, SMA NEGERI 2 KUPANG

Alamat Email : ayulamanepa05@gmail.com

Abstract

The focus of this research is "Increasing learning motivation and collaboration in groups using wordwall media". The aim of this research is to find out and describe how to increase learning motivation and collaboration in groups using wordwall media. This research was carried out in class XI-7 of SMA Negeri 2 Kupang for 3 cycles. In initial observations, researchers used text media in the form of Student Worksheets which were carried out by students with group members of 5-6 people, but during the discussion the students were less active in the group. Based on this problem, researchers applied wordwall media in learning. Wordwall is an interactive learning media that teachers can use. In Cycle 1, researchers used a random wheel wordwall, students were formed into groups with 4 members. Together with their group they will spin the random wheel until the wheel stops and a question will appear which will be answered directly. Then in cycle 2 the wordwall used was to open the box, where students and their groups took the quiz provided with 10 numbers and the results were visible, students had started to be active and had even started to collaborate with each other in determining the correct answer. Then in cycle 3, namely the wordwall searching for words, the students were very active and even divided the task to each group member to find the word they were looking for. The use of wordwall media in this learning produces good and satisfying learning results. This can be seen directly as a reflection of the learning experience and can be proven by the presentation results of students who completed the percentage at 75%, and the percentage of students who did not complete it at 25%.

Keywords: Improvement, motivation, wordwall.

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah "Peningkatan motivasi belajar dan kerjasama dalam kelompok menggunakan media *wordwall*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana meningkatkan motivasi belajar dan kerjasama dalam kelompok dengan menggunakan media *wordwall*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-7 SMA Negeri 2 Kupang sebanyak 3 siklus. Pada observasi awal, peneliti menggunakan media teks berupa Lembar Kerja Peserta Didik yang dikerjakan oleh peserta didik dengan jumlah anggota kelompok 5-6 orang, namun selama diskusi peserta didik kurang aktif dalam kelompok. Dari permasalahan ini, peneliti menerapkan media *wordwall* dalam pembelajaran. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru. Pada Siklus 1 peneliti menggunakan *wordwall* roda acak, peserta didik dibentuk dalam kelompok dengan jumlah anggota 4 orang. Bersama kelompok mereka akan memutar roda acak tersebut sampai roda berhenti dan akan muncul pertanyaan yang akan dijawab secara langsung. Lalu pada siklus 2 *wordwall* yang digunakan adalah membuka kotak, dimana peserta didik bersama kelompoknya mengerjakan kuis yang disediakan sebanyak 10 nomor dan hasil yang terlihat peserta didik sudah mulai aktif



bahkan sudah mulai saling berkolaborasi dalam menentukan jawaban yang benar. Kemudian pada siklus 3 yaitu *wordwall* mencari kata, peserta didik sudah sangat aktif bahkan sudah membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok untuk menemukan kata yang dicari. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran ini mendapatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan. Hal ini dilihat langsung refleksi pengalaman belajar dan dapat dibuktikan dengan hasil presentasi pesertadidik yang tuntas dengan presentase 75%, dan peserta didik yang tidak tuntas sebesar 25%.

Kata kunci: Peningkatan, motivasi, *wordwall*.

INTRODUCTION

Motivasi belajar yang tinggi secara signifikan terkait dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, dorongan kuat untuk belajar, dan peningkatan prestasi akademik (Suwarma et al., 2023). Menurut Arifudin (2020), keberhasilan dan kelangsungan proses belajar mengajar dalam pendidikan, terutama kegiatan belajar, dipengaruhi oleh faktor-faktor non-intelektual. Kemampuan seseorang untuk memotivasi dirinya adalah salah satu faktor non-intelektual yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang. Djameluddin dan Wardana (2019) mengungkapkan bahwa belajar melibatkan perubahan kepribadian, seperti peningkatan kualitas perilaku, pengetahuan, serta kemampuan berpikir dan pemahaman. Penggunaan media sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan, dan ini menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli (Putri & Hamimah, 2023), yang menyatakan bahwa pengembangan media dalam proses pembelajaran tidak terpengaruh oleh kemajuan teknologi; ini dilakukan untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus digunakan dengan cara yang inovatif dan kreatif (Ningsih & Putra, 2022). *Wordwall* media adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis latihan, menurut Batubara (2021: 128). Selain dapat diakses secara daring, guru juga dapat mengunduh dan mencetaknya menggunakan template yang dibayar. *Wordwall* dapat digunakan untuk pendidikan online atau tatap muka. Beberapa template tersedia secara gratis di



Wordwall. Guru memiliki kemampuan untuk membuat materi dan memberikan penugasan. Siswa dapat menggunakan media Wordwall untuk mempelajari konsep dasar, ide pendukung, dan tugas permainan. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan, Wordwall, menggunakan permainan digital untuk mengajar. Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan pendidikan di mana permainan elektronik digunakan untuk mencapai tujuan siswa. Selain itu, aplikasi web ini memiliki tes interaktif dan mendidik yang menarik. Selain itu, aplikasi ini mudah digunakan oleh siswa dan dapat digunakan sebagai alat penilaian dan pembelajaran (Zakaria, N., & Sili, E. A., 2023). Media sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan menarik telah terbukti dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Konsep aplikasi adalah bermain sambil belajar, bukan hanya belajar secara offline atau daring; aplikasi ini sangat cocok untuk digunakan (Febrita & Ulfah, 2019; Gandasari & Pramudiani, 2021). Dalam situasi ini, sangat penting untuk memahami bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan guru, tetapi juga pada metode dan media yang digunakan. Media interaktif dapat berfungsi sebagai penghubung yang menghubungkan pelajaran ke pengalaman belajar yang menyenangkan. Wordwall adalah platform yang menjanjikan yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis pembelajaran berbasis game. Permainan yang dirancang dengan baik memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dengan teman-teman mereka, dan menyelesaikan tantangan yang meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Sebagaimana dijelaskan oleh Dwijayani (2019), sejumlah elemen yang erat kaitannya dengan metode, media, dan hasil belajar merupakan komponen yang memengaruhi keberhasilan sistem pembelajaran. Media pendidikan diperlukan sebagai cara mudah untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Di sisi lain, metode belajar juga diperlukan untuk guru yang bertanggung jawab untuk mengatur strategi untuk menyampaikan bahan ajar. Selanjutnya, hasil



belajar memilih fungsi sebagai ukuran besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap subjek. Sesuai dengan pendapat Hanaris (2023), yang menyatakan bahwa salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai metode dan alat pembelajaran yang menarik dapat berupa media audiovisual, teknologi digital, permainan, dan eksperimen.

Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih interaktif, lebih siap untuk belajar, membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran, dan membantu siswa agar lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Guru harus mampu menciptakan ruang belajar yang aman dan nyaman, dengan cara menghargai keberadaan peserta didik dan memahami karakteristik dan gaya belajar mereka agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peningkatan motivasi belajar dan kerjasama dalam kelompok merupakan dua hal yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik yang kaya akan pengetahuan dan mencerminkan penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran ini mendapatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan, dimana peserta didik mengalami perubahan secara nyata dan mereka bisa lebih memahami materi yang diberikan secara mendalam serta bisa aktif dan mampu menumbuhkan kerjasama selama proses pengerjaan soal melalui *wordwall*. Hasil belajar ini dapat dilihat secara langsung dimana saat mengerjakan peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan, dan juga melalui refleksi pengalaman belajar. Berdasarkan uraian diatas, saya tertarik untuk mengangkat judul “**Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kerjasama Dalam Kelompok Menggunakan Media Wordwall**”.



METHODS

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang mengumpulkan pengetahuan tentang masalah yang dihadapi di kelas dan mencari solusi atau perbaikan untuk masalah tersebut (Warso, 2021). PTK dimulai dengan langkah-

langkah berulang: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan (Arikunto Suharsimi 2019).

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Kupang, dengan jumlah peserta didik 32 orang. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL), dengan materi ajar Membaca Kritis Teks Argumentasi, dan menggunakan media pembelajaran Laptop untuk menerapkan media wordwall, Buku Sumber, Modul Ajar.

FINDINGS AND DISCUSSION

Siklus 1

No	Nama Anggota Kelompok	Aspek Penilaian					Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5			
1.	Yuliana Prety Naitio	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Nona Sialana	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Delan Riwu	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Diki Seokai	3	2	3	2	3	13	65	TT
2	Carissa N.A. Paa	4	4	4	4	3	19	95	T
	Carmelita G.R. Mandala	4	4	4	4	3	19	95	T
	Marsya M.C.Benu	4	4	4	4	3	19	95	T
	Juan E. Rafael	4	4	4	4	3	19	95	T



3.	Mitzy Isu	4	4	4	4	3	19	95	T
	Moira Djaha	4	4	4	4	3	19	95	T
	Maria Sero	4	4	4	4	3	19	95	T
	Rizky Nesimnasi	4	4	4	4	3	19	95	T
4	Iwan J. Sabat	4	4	4	4	3	19	95	T
	Dherys Welkis	4	4	4	4	3	19	95	T
	Ervan Rohi	4	4	4	4	3	19	95	T
	Andreas	4	4	4	4	3	19	95	T
5	Remon Agung	3	3	3	3	3	15	75	T
	Lia Haba	3	3	3	3	3	15	75	T
	Ginorio Klau	3	3	3	3	3	15	75	T
	Jenifer Abaus	3	3	3	3	3	15	75	T
6	Tryfosa Bandi	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Minory Ullu	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Monica J.D. Finit	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Brigita C. Da. S Soares	3	2	3	2	3	13	65	TT
7	Raffaele A.L.Loko	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Jifanya	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Evangeline Kore	3	2	3	2	3	13	65	TT
	Maria Ch	3	2	3	2	3	13	65	TT
8	Lidia M. Berepalay	4	4	4	4	3	19	95	T



Gractia M.S.Naimnule	4	4	4	4	3	19	95	T
Anabele Kezia Bessie	4	4	4	4	3	19	95	T

Maria A. Wirasty Laju	4	4	4	4	3	19	95	T
-----------------------	---	---	---	---	---	----	----	---

Keterangan Aspek Penilaian

Bobot Penilaian

1. Penguasaan materi

4 = Sangat Baik

2. Kerjasama kelompok

3 = Baik

3. Keaktifan

2 = Cukup Baik

4. Komunikatif

1 = Kurang Baik

5. Kreatif

Skor max 20

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor max}} \times 100$

Total Skor

Rubrik Penilaian Wordwall Membuka Kotak

Siklus 2

No	Nama-nama Anggota Kelompok	Aspek Penilaian					Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5			
1.	Yuliana Prety Naitio	3	2	2	2	2	12	60	TT
	Nona Sialana	3	2	2	2	2	12	60	TT
	Delan Riwu	3	2	2	2	2	12	60	TT
	Diki Seokai	3	2	2	2	2	12	60	TT
2	Carissa N.A. Paa	4	4	4	4	3	19	95	T



	Carmelita G.R. Mandala	4	4	4	4	3	19	95	T
	Marsya M.C.Benu	4	4	4	4	3	19	95	T
	Juan E. Rafael	4	4	4	4	3	19	95	T
3.	Mitzy Isu	3	3	3	2	3	15	75	T
	Moira Djaha	3	3	3	2	3	15	75	T
	Maria Sero	3	3	3	2	3	15	75	T
	Rizky Nesimnasi	3	3	3	2	3	15	75	T
4	Iwan J. Sabat	4	4	4	4	3	19	95	T
	Dherys Welkis	4	4	4	4	3	19	95	T
	Ervan Rohi	4	4	4	4	3	19	95	T
	Andreas	4	4	4	4	3	19	95	T
5	Remon Agung	4	4	4	4	3	19	95	T
	Lia Haba	4	4	4	4	3	19	95	T
	Ginorio Klau	4	4	4	4	3	19	95	T
	Jenifer Abaus	4	4	4	4	3	19	95	T
6	Tryfosa Bandi	3	3	3	2	3	14	70	TT
	Minory Ullu	3	3	3	2	3	14	70	TT
	Monica J.D. Finit	3	3	3	2	3	14	70	TT
	Brigita C. Da. S Soares	3	3	3	2	3	14	70	TT
7	Raffaele A.L.Loko	3	2	2	2	2	12	60	TT
	Jifanya	3	2	2	2	2	12	60	TT
	Evangeline Kore	3	2	2	2	2	12	60	TT



	Maria Ch	3	2	2	2	2	12	60	TT
8.	Lidia M. Berepalay	4	4	4	4	3	19	95	T
	Gractia M.S.Naimnule	4	4	4	4	3	19	95	T
	Anabele Kezia Bessie	4	4	4	4	3	19	95	T
	Maria A. Wirasty Laju	4	4	4	4	3	19	95	T

Keterangan Aspek Penilaian

Bobot Penilaian

1. Penguasaan materi

4 = Sangat baik

2. Kerjasama kelompok

3 = Baik

3. Keaktifan

2 = Cukup Baik

4. Komunikatif

1 = Kurang Baik

5. Kreatif

Skor max 20

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai = _____ x 100

Total Skor

Rubrik Penilaian Wordwall Mencari Kata

Siklus III

No	Nama-nama Anggota Kelompok	Aspek Penilaian				Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4			
1.	Yuliana Prety Naitio	4	4	4	3	15	93	T
	Nona Sialana	4	4	4	3	15	93	T
	Delan Riwu	4	4	4	3	15	93	T



	Diki Seokai	4	4	4	3	15	93	T
2.	Carissa N.A. Paa	4	4	4	3	15	93	T
	Carmelita G.R. Mandala	4	4	4	3	15	93	T
	Marsya M.C.Benu	4	4	4	3	15	93	T
	Juan E. Rafael	4	4	4	3	15	93	T
3.	Mitzy Isu	4	4	4	3	15	93	T
	Moira Djaha	4	4	4	3	15	93	T
	Maria Sero	4	4	4	3	15	93	T
	Rizkya Nesimnasi	4	4	4	3	15	93	T
4	Iwan J. Sabat	4	4	4	3	15	93	T
	Dherys Welkis	4	4	4	3	15	93	T
	Ervan Rohi	4	4	4	3	15	93	T
	Andreas	4	4	4	3	15	93	T
5	Remon Agung	4	4	3	3	15	93	T
	Lia Haba	4	4	3	3	15	93	T
	Ginorio Klau	4	4	3	3	15	93	T
	Jenifer Abaus	4	4	3	3	15	93	T
6	Tryfosa Bandi	4	4	4	3	15	93	T
	Minory Ullu	4	4	4	3	15	93	T
	Monica J.D. Finit	4	4	4	3	15	93	T
	Brigita C. Da. S Soares	4	4	4	3	15	93	T
7	Raffaele A.L.Loko	4	4	4	3	15	93	T
	Jifanya	4	4	4	3	15	93	T



	Evangeline Kore	4	4	4	3	15	93	T
	Maria Ch	4	4	4	3	15	93	T
8	Lidia M. Berepalay	4	4	4	3	15	93	T
	Gractia M.S.Naimnule	4	4	4	3	15	93	T
	Anabele Kezia Bessie	4	4	4	3	15	93	T
	Maria A. Wirasty Laju	4	4	4	3	15	93	T

Keterangan Aspek Penilaian

1. Kerjasama kelompok
2. Keaktifan
3. Komunikatif
4. Kreatif

Bobot Penilaian

- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik

Skor max = 16

Jumlah skor yang diperoleh

Nilai = _____ x 100

Total Skor

REKAPITULASI

No	Nama-nama Anggota Kelompok	Aspek Penilaian			Nilai Akhir	Ket	
		1	2	3		T	TT
1.	Yuliana Prety Naitio	65	60	93	72		TT
	Nona Sialana	65	60	93	72		TT
	Delan Riwu	65	60	93	72		TT



	Diki Seokai	65	60	93	72		TT
2.	Carissa N.A. Paa	95	95	93	94	T	
	Carmelita G.R. Mandala	95	95	93	94	T	
	Marsya M.C.Benu	95	95	93	94	T	
	Juan E. Rafael	95	95	93	94	T	
3.	Mitzy Isu	95	75	93	87	T	
	Moira Djaha	95	75	93	87	T	
	Maria Sero	95	75	93	87	T	
	Rizky Nesimnasi	95	75	93	87	T	
4	Iwan J. Sabat	95	95	93	94	T	
	Dherys Welkis	95	95	93	94	T	
	Ervan Rohi	95	95	93	94	T	
	Andreas	95	95	93	94	T	
5	Remon Agung	75	95	93	87	T	
	Lia Haba	75	95	93	87	T	
	Ginorio Klau	75	95	93	87	T	
	Jenifer Abaus	75	95	93	87	T	
6	Tryfosa Bandi	65	70	93	76	T	
	Minory Ullu	65	70	93	76	T	
	Monica J.D. Finit	65	70	93	76	T	
	Brigita C. Da. S Soares	65	70	93	76	T	
7	Raffaele A.L.Loko	65	60	93	72		TT



	Jifanya	65	60	93	72		TT
	Evangeline Kore	65	60	93	72		TT
	Maria Ch	65	60	93	72		TT
8	Lidia M. Berepalay	95	95	93	94	T	
	Gractia M.S.Naimnule	95	95	93	94	T	
	Anabele Kezia Bessie	95	95	93	94	T	
	Maria A. Wirasty Laju	95	95	93	94	T	

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase siswa yang tuntas} = \frac{24}{32} \times 100\% = 75\%$$

$$\text{Presentase siswa yang tidak tuntas} = \frac{8}{32} \times 100\% = 25\%$$

Permasalahan yang peneliti temui dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Kupang khususnya di kelas XI-7, yaitu kurangnya kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan. Seringkali peserta didik dibentuk dalam kelompok, namun yang menyelesaikan tugas hanyalah peserta didik tertentu dan peserta didik yang lain hanya membantu saat mempresentasikan hasil kerja. Kurangnya kerjasama dalam kelompok dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang kurang menarik/membosankan dan banyaknya jumlah anggota dalam setiap kelompok. Peningkatan motivasi belajar dan kerjasama dalam kelompok merupakan dua hal yang sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik yang kaya akan pengetahuan dan mencerminkan penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran. Pada observasi awal selama proses pembelajaran, peneliti menggunakan media teks berupa LKPD yang dikerjakan oleh peserta



didik dengan jumlah anggota kelompok 5-6 orang, namun selama proses pengerjaan sangat kurangnya diskusi bahkan ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam kelompok dan hanya membaca hasil saat presentasi. Situasi belajar seperti inilah yang membuat guru harus peka untuk mampu meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan kemampuan kerjasama antar peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang berbasis masalah. Tantangan yang saya hadapi adalah banyaknya jumlah peserta didik dalam kelas dan jika dibagikan dalam kelompok pun LKPD yang disiapkan terbatas. Dari permasalahan ini saya mengaitkan dengan zaman sekarang, dimana teknologi menjadi salah satu alat pembantu guru dalam menerapkan media pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik serta dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang diberikan secara mendalam baik secara kelompok maupun individu. Solusi pada pertemuan berikutnya, saya menerapkan media *wordwall* secara bertahap dalam bentuk Roda Acak, Membuka Kotak, dan Mencari Kata. *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru. Penerapan pertama *wordwall* dalam roda acak ini, peserta didik sudah dibentuk dalam kelompok dengan jumlah anggota 4 orang. Bersama kelompok mereka akan memutar roda acak tersebut dan jika roda sudah berhenti maka akan muncul pertanyaan yang akan dijawab secara langsung kepada guru. Lalu pada *wordwall* membuka kotak, peserta didik bersama kelompoknya mengerjakan kuis yang disediakan sebanyak 10 nomor dan hasil yang terlihat peserta didik sudah mulai aktif bahkan sudah mulai saling berkolaborasi dalam menentukan jawaban yang benar. Kemudian pada *wordwall* mencari kata, peserta didik sudah sangat aktif bahkan sudah membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok untuk menemukan kata yang dicari. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran ini mendapatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan, dimana peserta didik mengalami perubahan secara nyata dan mereka bisa lebih memahami materi yang diberikan secara mendalam serta bisa aktif dan mampu



menumbuhkan kerjasama selama proses pengerjaan soal melalui *wordwall*. Hasil belajar ini dapat dilihat secara langsung dimana saat mengerjakan peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan, dan juga melalui refleksi pengalaman belajar di hari itu. Melalui penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran ini, saya dapat menyimpulkan bahwa sangat penting bagi guru untuk memahami karakteristik peserta didiknya agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Hasil yang didapat dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media *wordwall* ini dapat dikatakan berhasil, karena dalam menerapkan Media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik dalam kelompok mendapatkan hasil presentasi 75% peserta didik yang sudah aktif dalam meningkatkan motivasi dan kerjasama menggunakan media *wordwall*, sedangkan 25% peserta didik masih membutuhkan arahan dan bimbingan dalam belajar dan kerjasama bersama kelompok.

CONCLUSION

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada kelas XI-7 SMA Negeri 2 Kupang, dapat dikatakan bahwa guru dapat meningkatkan motivasi belajar dan kerjasama dalam kelompok dengan menggunakan media *wordwall*, karena 75 % peserta didik dikatakan berhasil dan 25% peserta didik yang masih perlu bimbingan dan arahan dari guru dalam meningkatkan motivasi dan kerjasama.



REFERENCES

- Priyatno N. Agung. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Diintegrasikan Dengan Media Flash Card Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE) (1) (2024).
- Sappaile B Intang, Ahmad Zuhad, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif: Apakahefektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik*, Journal on Education, Volume. 06, No. 01, September-Desember 2023, halaman 6261-6269.
- Sari Enda, Putri F Nur Amalia. (2022). *Peningkatan Membaca Pemahaman Pada Teks Narasi Melalui Media Wordwall*, Sastranesa: Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra, Volume 10, No 4 2022, Halaman 142-156.
- Siti Marlina. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Fase E Kelas X SMA Negeri 4 Sintang*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Agama, Volume 5 Nomor 2 Tahun 2024, Halaman 2305-2331.
- Sugiani Wini. (2022). *Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, JGI: Jurnal Guru Indonesia, Volume: 2 No: 2 Tahun 2022, Halaman 82-87.
- Supriani Yuli. (2020). *Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran*. Jurnal Al-Amar (JAA), Volumen. 1, No.1, Januari 2020, Halaman. 1-10.
- Tanthowi Imam, dkk. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi, Volume. 6, No. 4, Desember 2023, Halaman. 563-571.
- Zahrani A. Maulida. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Menggunakan Metode Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 7 Smp Sriwedari Malang*, Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 4(4), 2024.