

Meningkatkan Motivasi Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Menggunakan Media *Wordwall Matchmaking* Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

Fajarli Fajarli^{1*}, Vioni Saputri²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Alamat: Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian Km. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi

Korespondensi penulis: pajarlirtp@gmail.com

Abstract This research is motivated by the low learning motivation of students, students are not fully involved in the learning process, educators have not yet used more varied learning media in Natural and Social Science learning. The purpose of this study is to increase students' learning motivation in Natural and Social Science subjects using wordwall matchmaking media in grade V of Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City. This research is a classroom action research consisting of two cycles, each cycle consists of two meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study are students of Class V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City. This research was conducted in the first semester of the 2024/2025 academic year. at Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City. The results of the data analysis showed that using wordwall matchmaking media can increase students' learning motivation in Natural and Social Science subjects in grade V of Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City. Details of the results of student observations using wordwall matchmaking media have increased from cycle I to cycle II with an average value of 59.25% with a category of less and increased to 81.25% with a good category. It is concluded that using wordwall matchmaking media can increase students' motivation in Natural and Social Science subjects in grade V of Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Jambi City.

Keywords: Boosting, Motivation, Wordwall, Matchmaking

Abstrak Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, peserta didik kurang terlibat penuh dalam proses pembelajaran, pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menggunakan media *wordwall matchmaking* dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2024/2025. Di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media *wordwall matchmaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Rincian hasil observasi peserta didik dengan menggunakan media *wordwall matchmaking* telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu dari 59,25% dengan kategori kurang dan meningkat menjadi 81,25% dengan kategori baik. Disimpulkan bahwa menggunakan media *wordwall matchmaking* dapat meningkatkan motivasi siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi.

Kata kunci: Meningkatkan, Motivasi, Wordwall, Matchmaking

1. LATAR BELAKANG.

Proses pembelajaran di Indonesia mengalami kemajuan pesat dengan transformasi signifikan. Platform *e-learning* seperti Ruangguru dan Zenius mempermudah akses dalam proses pembelajaran, mengurangi kesenjangan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Aplikasi seperti *Google Classroom* meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta menjadikan

pembelajaran lebih interaktif. Namun, tantangan seperti kesenjangan digital, variasi kualitas konten, dan kurangnya pelatihan dalam memanfaatkan teknologi. Meski demikian, teknologi menawarkan peluang besar untuk inovasi dan perbaikan kualitas pendidikan yang lebih inklusif (Hasnida et al., 2024).

Pembelajaran adalah aktivitas inti dalam proses pendidikan. Di Indonesia, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna untuk diri mereka sendiri serta untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan, membantu siswa mengembangkan potensi mereka dan meningkatkan kualitas hidup mereka (Faizah & Kamal, 2024).

Motivasi dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam belajar. Terdapat dua jenis motivasi, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari minat dan rasa pencapaian pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik ditentukan oleh faktor eksternal seperti hadiah dan pujian. Kedua jenis motivasi ini memengaruhi efektivitas belajar siswa, kemampuan mengatasi tantangan, dan pencapaian tujuan akademis. Meningkatkan motivasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan mendukung perkembangan akademis yang lebih baik. (Husna & Supriyadi, 2023).

Motivasi merupakan kunci keberhasilan belajar. Tanpa motivasi, siswa cenderung malas belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi. Video, simulasi, dan *platform* digital gamifikasi membuat belajar lebih menyenangkan, mendorong eksplorasi pengetahuan. Akses fleksibel ke informasi, belajar sesuai minat dan kecepatan, serta umpan balik instan dan penghargaan digital, meningkatkan rasa penghargaan dan motivasi siswa. Motivasi berperan penting dalam proses belajar, memicu, mendukung, dan mendorong tindakan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat dapat menjadi katalisator motivasi dan keberhasilan akademis (Sunarti Rahman, 2021).

Media dalam pendidikan dapat dipahami sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media mempunyai keunggulan dalam mengefektifkan pembelajaran dengan menarik perhatian siswa yang sebelumnya tidak terlalu tertarik. Dukungan media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Penunjang pembelajaran dapat berupa alat atau bahan fisik yang disediakan oleh guru. Materi pembelajaran dapat berupa buku, video, film, televisi,

grafik, dan lain-lain. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, yang merupakan *platform* interaktif untuk membuat kuis, permainan, dan latihan yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik seperti *Wordwall*, motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat, serta memungkinkan siswa terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Meylovia & Alfin Julianto, 2023).

Wordwall merupakan platform pembelajaran daring interaktif yang memfasilitasi interaksi guru dan siswa. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas digital edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan mencocokkan (*matchmaking*) untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Fitur *matchmaking*, yang memungkinkan pencocokan informasi seperti pertanyaan dan jawaban, meningkatkan keterlibatan siswa. Aksesibilitas online *Wordwall* mendukung pembelajaran fleksibel kapanpun dan dimanapun, di berbagai jenjang pendidikan. *Matchmaking* bukan hanya interaktif, tetapi juga memotivasi siswa. Aktivitas menyenangkan seperti mencocokkan kata dan definisi meningkatkan antusiasme. Pendekatan visual dan umpan balik langsung memberikan rasa pencapaian, mendorong siswa untuk terus belajar dan memperdalam pemahaman (Windiyani et al., 2024).

Media *Wordwall Matchmaking* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPAS, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat bergantung pada visualisasi, karena mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan dan fenomena alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menggabungkan pendekatan ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta memahami interaksi antara lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka. (Safitri et al., 2024).

Menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall Matchmaking* membantu memudahkan pemahaman siswa dalam mempelajari interaksi antara lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka. Media ini tidak hanya membantu memperjelas materi dengan visual yang menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan pemahaman, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan media *Wordwall Matchmaking*, siswa dapat lebih efektif dalam memahami materi yang diajarkan (Anggita et al., 2023).

Peneliti mengobservasi proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Banyak siswa kurang fokus dan tidak tertarik pada penjelasan guru, lebih memilih bermain dengan temanya. Media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa bosan dan kesulitan memahami materi. Siswa kelas V A sering berisik dan kurang antusias. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media berbasis teknologi, seperti *Wordwall Matching*, untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS.

2. KAJIAN TEORI

Belajar

Belajar adalah upaya sadar individu untuk mengubah sikap dan perilaku mereka dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dan dari tidak terampil menjadi terampil. Proses ini melibatkan interaksi aktif antara individu dan lingkungannya, yang memicu perubahan yang relatif tetap dalam tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut teori “*Taxonomi Bloom*,” hasil dari proses belajar bisa berupa pengetahuan baru yang sepenuhnya berbeda atau penyempurnaan dari pengetahuan yang telah ada. Dengan kata lain, belajar bukan hanya tentang memperoleh informasi baru, tetapi juga tentang memperbaiki dan meningkatkan keterampilan serta sikap yang sudah ada. Proses ini berfokus pada pencapaian pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan (Wahab & Rosnawati, 2021)

Proses belajar adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan bahwa pengetahuan yang diberikan bermanfaat bagi siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan. Proses ini diharapkan membawa perubahan positif dalam diri siswa, ditandai dengan peningkatan tingkah laku individu, guna menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Proses belajar yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berpikir kritis, serta mendorong kreatifitas dan perubahan perilaku seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu (Baxter et al., 2008)

Teori belajar terbagi menjadi beberapa macam yang Relevan dan dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut :*Pertama*, menurut teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku. *Kedua*, menurut teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan. *Ketiga*, menurut teori belajar humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal. *Keempat*, menurut teori belajar siberetik, belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran), proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. *Kelima*, menurut teori belajar konstruktivisme, belajar adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi (Fithriyah, 2024),

Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medius," yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai sarana yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Sadiman dalam (Ani Daniyati et al., 2023) . Kesimpulannya, media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Materi yang diterima merupakan pesan instruksional, dengan tujuan akhir adalah mencapai efektivitas dalam proses pembelajaran.

Media sering diartikan oleh ahli komunikasi sebagai sarana atau alat untuk menghubungkan penyampaian pesan. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "*medium*," yang berarti "perantara." Dalam konteks ini, "medium" adalah perantara yang memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan). Dengan kata lain, media berfungsi sebagai jembatan yang memungkinkan informasi dan pesan dapat disampaikan dari satu pihak ke pihak lain secara efektif (Russel, 2022).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Dengan berbagai media, siswa menjadi lebih aktif dalam menulis, berbicara, dan berimajinasi, menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam memperkuat hubungan antara guru dan siswa, serta mengatasi kebosanan di kelas. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, media membantu mengaitkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih memotivasi (Miftah, 2013).

Dari pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari pengajar kepada siswa dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar. Media berfungsi sebagai perantara komunikasi yang mempermudah pengungkapan informasi, meningkatkan pemahaman, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Wordwall Macthmaking

Wordwall adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis *web* yang menawarkan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pengajar untuk mengevaluasi materi ajar (Hidayaty et al., 2022). *Wordwall* merupakan salah satu *platform* pembelajaran digital yang populer di era teknologi saat ini. Sebagai sebuah situs *web*, *Wordwall* memungkinkan pengajar untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran digital dengan mudah. Keunggulan *Wordwall* terletak pada antarmukanya yang intuitif, ke fitur-fiturnya, dan kemampuannya

untuk menawarkan berbagai opsi dalam pembuatan media pembelajaran. Terutama, *Wordwall* sangat berguna untuk membuat kuis pendidikan dengan berbagai fitur yang tersedia. Dengan pemanfaatan media digital, diharapkan siswa akan lebih termotivasi, proses pembelajaran menjadi lebih efisien, dan materi dapat dipahami dengan lebih baik oleh siswa (ardiyansyah, M, 2023)

Matchmaking pada *Wordwall* merujuk pada aktivitas pencocokan di mana peserta harus menyamakan istilah, gambar, atau elemen lain dengan pasangannya yang sesuai. Dalam konteks ini, *matchmaking* mengacu pada proses menghubungkan item-item yang relevan satu sama lain, seperti mencocokkan istilah dengan definisi atau gambar dengan deskripsi. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta melalui interaksi yang menyenangkan dan mendidik (Adli Abdillah, 2021)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan *wordwall matchmaking* adalah metode interaktif dalam pembelajaran yang menggunakan platform *Wordwall* untuk mencocokkan pasangan kata, frasa, atau konsep. Dalam proses ini, peserta dihadapkan pada tugas untuk mengaitkan item yang relevan secara tepat, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam topik tertentu. Metode ini memungkinkan pengajaran yang lebih dinamis dan partisipatif, serta dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan. Dengan mengimplementasikan *Wordwall matchmaking*, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, memfasilitasi proses penyerapan materi yang lebih mendalam bagi siswa.

Motivasi

Untuk dapat berkembang, individu memerlukan motivasi. Motivasi dapat diartikan sebagai faktor internal yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat diidentifikasi melalui perilaku seseorang. Kata "motivasi" berasal dari bahasa Latin, yaitu "*Movere*", yang berarti daya penggerak atau dorongan. Motivasi merupakan keinginan untuk melakukan suatu tindakan. Tanpa motivasi, seseorang cenderung menjadi pasif dan tidak akan melakukan aktivitas. Oleh karena itu, motivasi sangat penting dalam setiap usaha, karena untuk dapat berkembang, individu memerlukan dorongan tersebut (Mayasari, 2023).

Motif adalah kondisi yang mendorong seseorang untuk mencari kepuasan atau mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motif berfungsi sebagai alasan atau dorongan yang membuat seseorang melakukan tindakan atau bersikap dengan cara tertentu. Selain itu, terdapat istilah motivasi yang lebih luas, mencakup seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan internal, perilaku yang muncul, serta tujuan akhir dari tindakan tersebut.

Oleh karena itu, motivasi dapat dianggap sebagai penggerak motif yang membangkitkan daya gerak, baik untuk individu maupun untuk orang lain (Fithri Ajhuri, 2021)

Motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut Hamzah B Uno dalam (Mayasari, 2023) ada delapan indikator motivasi yaitu: 1)Kuatnya kemauan untuk berbuat. 2)Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar. 3)Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain. 4)Ketekunan dalam mengerjakan tugas. 5)Ulet dalam menghadapi kesulitan. 6)Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa. 7)Lebih senang bekerja mandiri. 8)Dapat mempertahankan pendapatnya.

Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu tema pembelajaran. IPA, yang mempelajari aspek-aspek alam, memiliki keterkaitan yang erat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, sehingga dapat diajarkan secara terpadu. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS menggabungkan ilmu pengetahuan yang mengeksplorasi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksinya, dengan kajian mengenai kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Suhelayanti et al., 2023).

Julianto Mengemukakan bahwa IPAS adalah kajian yang mengeksplorasi makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan serta alam semesta. Contoh nyata adalah manusia, yang tidak dapat hidup secara terpisah dari makhluk lain dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, IPAS berfungsi sebagai jembatan antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), mengintegrasikan pemahaman tentang kehidupan dan dampaknya terhadap ekosistem serta masyarakat. Melalui IPAS, kita dapat lebih mendalami hubungan kompleks antara manusia dan lingkungannya (Meylovia & Alfin Julianto, 2023).

Materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk kehidupan mempelajari prinsip dasar magnet dan listrik, serta bagaimana teknologi menggunakan keduanya untuk mempermudah aktivitas sehari-hari. Siswa belajar tentang cara kerja magnet, aliran listrik, dan penerapannya, seperti pada peralatan elektronik dan transportasi, yang membantu kehidupan manusia menjadi lebih efisien (Noviyani, 2023)

Berikut lima indikator pembelajaran untuk materi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan : 1) Mengagumi ciptaan Tuhan. Siswa diharapkan dapat menghargai keteraturan dan keajaiban alam seperti magnet, listrik, dan teknologi sebagai bagian dari ciptaan Tuhan, serta

memahami peran manusia dalam menjaga keseimbangan lingkungan sesuai ajaran agama. 2) Perilaku ilmiah. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan kejujuran dalam aktivitas sehari-hari, mencerminkan sikap ilmiah melalui pengamatan, eksperimen sederhana, dan diskusi tentang cara kerja magnet dan listrik. 3) Disiplin dan mandiri. Siswa menunjukkan kedisiplinan dan kemandirian dalam menjaga kebersihan lingkungan dan keselamatan saat menggunakan peralatan listrik sederhana, untuk mencegah bahaya dan menjaga kesehatan. 4) Penghargaan kepada orang lain. Siswa menghargai upaya orang-orang yang menciptakan alat-alat teknologi bermanfaat, seperti alat elektronik sederhana, sebagai bentuk penghargaan terhadap manfaat yang diberikan teknologi bagi kehidupan. 5) Deskripsi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan. Siswa dapat menjelaskan cara kerja magnet, aliran listrik, dan penerapan teknologi sederhana, serta memahami pentingnya menjaga alat-alat teknologi untuk keamanan dan kesehatan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dikenal juga sebagai *Classroom Action Research* (CAR) dalam bahasa Inggris, adalah suatu bentuk penelitian yang fokus pada pengembangan dan efektivitas pembelajaran di kelas. PTK berupaya meneliti berbagai tindakan yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran secara spesifik (Wijayanti et al, 2021)

Konsep "penelitian tindakan kelas" (PTK) atau "classroom action research" memang lebih dikenal dan lazim digunakan dalam konteks pendidikan di Indonesia. PTK merujuk pada suatu jenis penelitian tindakan yang secara khusus diterapkan dalam lingkungan kelas dengan tujuan utama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui PTK, guru secara aktif terlibat dalam upaya refleksi dan perbaikan terhadap praktik pengajarannya, sehingga diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Senada dengan hal tersebut, (Purba et al., 2021) mengemukakan bahwa PTK merupakan salah satu strategi yang efektif bagi guru untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Dengan demikian tujuan utamanya adalah untuk mengubah kondisi yang ada menjadi lebih baik melalui proses penelitian yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak terlibat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa menggunakan pedoman wawancara terstruktur dan semi-terstruktur untuk menggali informasi mendalam. Observasi dilakukan di kelas dengan lembar observasi terstruktur untuk mengamati

perilaku siswa. Dokumentasi berupa profil sekolah, administrasi guru, modul ajar, dan hasil presentase lembar peserta didik siswa digunakan sebagai data pendukung. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan panduan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena yang diteliti.

Untuk menganalisis data statistik deskriptif digunakan, untuk menghitung presentase hasil instrumen lembar observasi yang terfokus pada peserta didik:

- a. Untuk menghitung nilai hasil lembar observasi peserta didik dapat menggunakan rumusan berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sumber:(Arikunto, 2017)

- b. Untuk Menghitung nilai rata-rata hasil observasi peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Data}}{\text{Banyak Data}}$$

Sumber: (Septima Richasanty, 2016)

- c. Untuk menentukan kriteria pengkategorian hasil observasi

Tabel 1 Tabel Rentang Kriteria Pengkategorian

Kriteria Pengkategorian	
89 – 100	Sangat baik
77 – 88	Baik
65 – 76	Cukup
≤ 64	Kurang

Sumber :(Soulisa et al., 2022)

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk mendukung tujuan peningkatan motivasi siswa pada mata pembelajaran IPAS di kelas V A. Peneliti menggunakan kombinasi data stastistik deskriptif. Data kualitatif diperoleh melalui pengamatan dan wawancara terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Metode analisis ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang dampak kegiatan pembelajaran terhadap peningkatan motivasi siswa pada saat proses pembelajaran.

Dengan keberhasilan penelitian ditandai dengan peningkatan motivasi belajar pada 80% siswa menunjukkan peningkatan motivasi, sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Penilaian motivasi juga dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran untuk memastikan adanya perubahan yang signifikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai Pendidik, di temani teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Penelitian ini telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dalam rentang waktu 3 minggu. Masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 20 November 2024 dan hari Jum'at 22 November 2024. Sedangkan siklus II dilaksanakan hari Jum'at 29 November 2024 dan hari Jum'at 6 Desember 2024. Pengumpulan data penelitian dengan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan media wordwall matchmaking. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perencanaan yaitu peneliti berdiskusi bersama wali kelas V Ibu Sitti Hajir, S.Pd.i tentang memilih kompetensi dasar dan menentukan indikator serta materi yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan. Setelah ditentukan materi yang digunakan peneliti membuat modul ajar. Dalam modul ajar memuat tentang mata pelajaran, Kelas, hari/tanggal, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, materi, media pembelajaran, model dan menyiapkan lembar pengamatan peserta didik dan lembar kerja peserta didik yang digunakan dalam menilai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wordwall matchmaking, dan instrument tes yang akan digunakan. Kemudian menentukan observer dalam pelaksanaan tindakan yaitu peneliti bertindak sebagai praktisi dan teman sejawat bertindak sebagai observer.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pengucapan salam, penataan kelas, dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah itu, siswa menyanyikan lagu kebangsaan "Sabang Sampai Merauke" dan melakukan absensi. Pendidik kemudian memotivasi siswa untuk semangat belajar serta menjelaskan tujuan mempelajari materi tentang magnet. Dalam kegiatan inti, siswa diajak menggunakan media Wordwall matchmaking, di mana mereka diperkenalkan pada masalah melalui presentasi dan video tentang magnet. Siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk mengerjakan LKPD dan berdiskusi tentang identifikasi medan magnet. Selama diskusi, guru memantau dan memberikan bimbingan. Setelah kelompok mempresentasikan hasil diskusi, kelompok lain memberikan tanggapan. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab dan penguatan materi oleh guru, diikuti dengan kesimpulan pelajaran dan

doa penutup. Observasi dilakukan untuk menilai motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis siswa.

Tabel 2 Data Hasil Observasi Peserta didik Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	AHA	55%	Kurang	60%	Kurang
2.	AS	55%	Kurang	65%	Kurang
3.	AAGB	60%	Kurang	60%	Kurang
4.	DA	50%	Kurang	65%	Kurang
5.	GNH	50%	Kurang	50%	Kurang
6.	MA	60%	Kurang	65%	Kurang
7.	MA	50%	Kurang	65%	Kurang
8.	MFA	55%	Kurang	65%	Kurang
9.	IK	50%	Kurang	70%	Kurang
10.	MTM	55%	Kurang	65%	Kurang
11.	NAF	50%	Kurang	65%	Kurang
12.	NAF	50%	Kurang	65%	Kurang
13.	NDP	50%	Kurang	65%	Kurang
14.	SD	60%	Kurang	70%	Kurang
15.	RAK	60%	Kurang	70%	Kurang
16.	SU	50%	Kurang	65%	Kurang
17.	ZMS	50%	Kurang	60%	Kurang
18.	JAS	50%	Kurang	65%	Kurang
19.	CSA	55%	Kurang	65%	Kurang
20.	MR	50%	Kurang	65%	Kurang
21.	RJ	55%	Kurang	65%	Kurang
22.	SNH	50%	Kurang	65%	Kurang
23.	SNH	55%	Kurang	70%	Kurang
Skor		1225%		1485%	
Presentase		53,26%		64,56%	

Hasil observasi pengamatan motivasi peserta didik pada Siklus I Pertemuan I dan II, dapat di lihat pada pertemuan II menunjukkan perolehan total skor sebesar 1485% dengan persentase 64,56%, yang dikategorikan sebagai "Cukup". Jika dibandingkan dengan Pertemuan I yang hanya mencapai 1225% atau 53,26% dalam kategori "Kurang", terdapat peningkatan meskipun belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan sebesar 80%. Dari 14 butir pengamatan, aktivitas siswa masih tergolong rendah, dengan 15 siswa menunjukkan ketekunan dalam mengerjakan tugas, sementara hanya 10 siswa yang berani menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas. Meskipun 13 siswa merasa percaya diri, masih ada 10 siswa yang merasa malu menghadapi kegagalan. Hal ini menandakan perlunya upaya lebih lanjut dalam menciptakan lingkungan yang mendukung keberanian dan kepercayaan diri siswa. Meskipun penggunaan media *Wordwall matchmaking* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar

peserta didik, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum memenuhi target, sehingga direncanakan untuk melanjutkan ke Siklus II guna mencapai keberhasilan yang diinginkan.

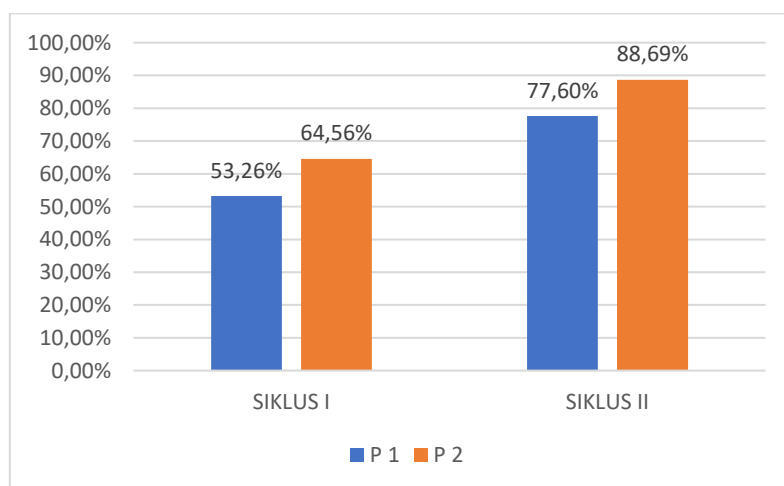
2. Siklus II

Peneliti mempersiapkan modul ajar untuk pembelajaran mata pelajaran IPAS di kelas V dengan topik "Teknologi untuk Kehidupan" menggunakan media Wordwall matchmaking. Pertemuan II siklus II dilaksanakan pada Jumat, 6 Desember 2024, dari pukul 09.30 hingga 11.00 WIB, dihadiri 19 peserta didik. Kegiatan awal dimulai dengan salam, merapikan tempat duduk, berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan mengabsen siswa. Tujuan pembelajaran meliputi kemampuan mengaitkan penggunaan energi listrik dalam teknologi dan mengidentifikasi alat-alat yang menggunakan teknologi. Kegiatan inti dilakukan dalam beberapa tahap, dimulai dengan pemaparan video tentang teknologi, diikuti dengan pertanyaan pemantik. Siswa dibagi ke dalam kelompok dengan tugas berbeda sesuai dengan kesulitan. Setiap kelompok melakukan observasi dan eksperimen, kemudian mempresentasikan hasilnya berupa peta konsep, poster, dan gambar. Kegiatan akhir meliputi penguatan hasil kerja siswa dan refleksi proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menilai motivasi peserta didik selama pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Tabel 3 Data Hasil Observasi Peserta didik Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	AHA	75%	Cukup	85%	Baik
2.	AS	80%	Baik	90%	Sangat Baik
3.	AAGB	85%	Baik	95%	Sangat Baik
4.	DA	70%	Cukup	80%	Baik
5.	GNH	70%	Cukup	85%	Baik
6.	MA	85%	Baik	95%	Sangat Baik
7.	MA	75%	Cukup	85%	Baik
8.	MFA	80%	Baik	90%	Sangat Baik
9.	IK	85%	Baik	95%	Sangat Baik
10.	MTM	75%	Cukup	90%	Sangat Baik
11.	NAF	75%	Cukup	85%	Baik
12.	NAF	75%	Cukup	85%	Baik
13.	NDP	70%	Cukup	85%	Baik
14.	SD	85%	Baik	95%	Sangat Baik
15.	RAK	80%	Baik	90%	Sangat Baik
16.	SU	75%	Cukup	85%	Baik
17.	ZMS	75%	Cukup	85%	Baik
18.	JAS	80%	Baik	90%	Sangat Baik
19.	CSA	80%	Baik	90%	Sangat Baik
20.	MR	75%	Cukup	85%	Baik
21.	RJ	85%	Baik	95%	Sangat Baik
22.	SNH	70%	Cukup	85%	Baik
23.	SNH	80%	Baik	95%	Sangat Baik
Skor		1785%		2040%	
Presentase		77,60%		88,69%	

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II Pertemuan I, proses pembelajaran IPAS menggunakan media *Wordwall matchmaking* menunjukkan motivasi peserta didik dengan persentase 77,60% dalam kategori "Baik". Dari 14 butir pengamatan, terdapat 18 siswa yang aktif bertanya dan menyelesaikan tugas tepat waktu, mencerminkan peningkatan keterlibatan siswa. Namun, hanya 12 siswa yang berani menyampaikan pendapat dalam diskusi kelas, menunjukkan rendahnya keberanian berpartisipasi. Meskipun 16 siswa tidak malu terhadap kegagalan, 7 siswa masih merasa kurang percaya diri, menunjukkan perlunya perhatian untuk menciptakan lingkungan yang mendukung. Pada siklus II Pertemuan II, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 21 siswa aktif bertanya dan menyelesaikan tugas tepat waktu, serta 20 siswa memperhatikan penjelasan guru. Meski ada kemajuan, hanya 15 siswa yang berani menyampaikan pendapat dalam diskusi, dan 4 siswa masih merasa kurang percaya diri. Secara keseluruhan, penggunaan media *Wordwall matchmaking* dalam pembelajaran telah berhasil, dengan motivasi belajar peserta didik mencapai 88,69%. Hal ini memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga peneliti dan observer memutuskan untuk menghentikan penelitian di siklus II.



Gambar 1 Data Observasi Siklus I dan II

Berdasarkan gambar di atas pada siklus I pertemuan I terdapat 53,26%, siklus I pertemuan II terdapat 64,56%, dan pada siklus II pertemuan I terdapat 77,60%, siklus II pertemuan II terdapat 88,69%. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall matchmaking* telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu dari 59,25% dengan kategori kurang dan meningkat menjadi 81,25% dengan kategori baik. Adanya peningkatan yang terjadi pada hasil lembar observasi juga dapat dilihat peningkatan hasil pengamatan pada setiap tahap.

Penggunaan media yang variatif, khususnya media digital dan interaktif, terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media seperti *wordwall matchmaking* dapat mendorong partisipasi aktif, meningkatkan kolaborasi, serta memudahkan pemahaman materi. Dengan demikian, penerapan media ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa merasa senang dan antusias saat belajar dengan media tersebut, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Mereka juga menunjukkan peningkatan motivasi ketika dihadapkan pada tantangan melalui aplikasi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Wordwall Matchmaking* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di Madrasah Ibtidaiyah Muhajirin Kota Jambi, penggunaan media *Wordwall matchmaking* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V. Interaktivitas media ini mendorong antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, terlihat dari peningkatan keterlibatan dalam diskusi dan kolaborasi. Data observasi menunjukkan peningkatan motivasi siswa dari 40,00% pada tahap pratindakan menjadi 88,69% pada Siklus II, dengan rata-rata 83,15% yang tergolong baik. Dengan demikian, media *Wordwall matchmaking* efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan akademis siswa. Berdasarkan hasil penelitian, saran disampaikan kepada kepala sekolah untuk menyediakan media pembelajaran inovatif, kepada pendidik untuk menggunakan *Wordwall matchmaking* sebagai alternatif, dan kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian ini karena setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, A. M. (2021). Model simulasi antrian matchmaking dalam permainan massive online battle arena menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *Jikomsi*, 3(3), 314–326. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jikom/article/view/130>
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Ardiyansyah, M. A. M. (2023). Pengaplikasian Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. 2(1), 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

- Arikunto, S. (2017). Pengembangan instrument penelitian dan penilaian program (Cet. I). Pustaka Pelajar.
- Baxter, R., Hastings, N., Law, A., & Glass, E. J. (2008). Analisis proses pembelajaran. *Animal Genetics*, 39(5), 561–563. https://eprints.uny.ac.id/8120/3/BAB_2-06208241034.pdf
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fithri Ajhuri, K. (2021). Urgensi motivasi belajar. Yogyakarta. Retrieved from http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B.3.BUKU%20CETAK%20urgensi%20Motivasi%20Kayyis_cek.pdf
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-teori belajar dan aplikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi PGMI*, 2(1), 12–21. <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/jemi/article/view/341>
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(1), 110–116.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of Wordwall on students' interests and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211–223. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Mayasari, N., & Johar, A. (2023). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. 14(5).
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Pembelajaran dan proses belajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Noviyani, P. S. R. E. P. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa tentang magnet listrik dan teknologi kehidupan melalui model problem based learning di kelas V SD Inpres Pal 1 Kota Kupang. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1275–1289. https://www.researchgate.net/publication/381100251_
- Purba, A. R., & Simarmata, J. (Eds.). (2021). Penelitian tindakan kelas. Yayasan Kita Menulis.
- Richasanty, S. (2016). Buku ajar statistika (M. P. F. Yeni Tirtasari, Ed.). Cetakan pertama.
- Russel, L., et al. (2022). Media pembelajaran. Badan Penerbit UNM.

Safitri, T., Siregar, N., & Saputri, V. (2024). Analisis pendekatan berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar Islam Terpadu An Nahl Kota Jambi. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1755–1767. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3460>

Soulisa, I., Supratman, M., Rosfiani, O., Renaldi, R., Sopiah, W. T., Hermawan, C. M., Ariati, C., Riyanti, A., Tauran, S. F., Irwanto, Astiswijaya, N., & Yenni, A. S. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Widina Bhakti Persada Bandung* (Vol. 5, Issue 3).