

BEST PRACTICE
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN
MEMANFAATKAN APLIKASI WORDWALL DI SMK ISLAM
KUNJANG



Disusun oleh :

IVANDRA KUSUMA RAHMANDIKA, S.Pd

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMK ISLAM KUNJANG

Desa Kuwik Kec. Kunjang Kab. Kediri Telp. (0354) 3101311 Kode Pos : 64156

Tahun 2020

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Best Practice : “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya dengan Memanfaatkan Aplikasi Wordwall di SMK Islam Kunjang”

Penulis : Ivandra Kusuma Rahmandika, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Guru Seni Budaya

Unit Kerja : SMK Islam Kunjang

Benar-benar merupakan hasil karya saya dan tidak merupakan plagiasi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini merupakan hasil plagiasi, maka saya akan bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Menyetujui dan mengesahkan
Kepala SMK Islam Kunjang



Muhammad Wahyu Hidayat, Lc

NIP. -

Kunjang, 30 September 2020
Guru Mata Pelajaran



Ivandra Kusuma Rahmandika, S.Pd

NIP. -

BIODATA PENULIS

Nama : IVANDRA KUSUMA RAHMANDIKA, S.Pd
NIP : -
NUPTK : 645377671130073
Jabatan : Guru Mata Pelajaran
Pangkat / Gol.Ruang : -
Tempat / Tanggal Lahir : Kediri, 21 November 1992
Jenis Kelamin : Laki - laki
Agama : Islam
Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Seni Tari dan Musik
Unit Kerja : SMK Islam Kunjang
Alamat Unit Kerja : Dsn. Prayungan Ds. Kuwik Kec. Kunjang Kab. Kediri

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya laporan *best practice* yang berjudul “ Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya dengan Memanfaatkan Aplikasi *Wordwall* di SMK Islam Kunjang ” ini dapat diselesaikan sesuai rencana.

Laporan *best practice* ini ditujukan untuk memenuhi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) guru. Disamping itu, juga diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Tidak lupa penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Islam Kunjang, dan semua pihak yang terkait dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan penulisan laporan *best practice* ini.

Penulis menyadari bahwa laporan *best practice* ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak demi kemajuan Bangsa dan Negara. Amin.

Kediri, 30 September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
BIODATA PENULIS	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	5
ABSTRAK	6
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	7
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan	8
D. Manfaat	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Wordwall	9
B. Motivasi dan Hasil Belajar	10
BAB III PEMBAHASAN	12
BAB IV KESIMPULAN	17
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN	20

ABSTRAK

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SENI MUSIK DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI
WORDWALL DI SMK ISLAM KUNJANG**

Ivandra Kusuma Rahmandika

Kata Kunci : *Wordwall*, Motivasi dan Hasil Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berfikir dan berbuat. Kegiatan pembelajaran yang lebih berfokus dan melibatkan siswa akan lebih terkesan dan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan siswa. Dalam hal ini siswa bertanya, menyampaikan pendapat, mampu mempraktekan, memainkan, membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga muncul interaksi yang aktif antara guru dan siswa. Dengan adanya motivasi yang baik dari dalam diri siswa dan dari guru, maka akan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, perlu dilakukan upaya perbaikan pada sistem pengajaran yakni salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* sangat efektif untuk digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dengan bermain *game* pada aplikasi *wordwall*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Sedangkan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas, guru sering kali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Kesulitan tersebut diantaranya terkait dengan keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi. Sehingga media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran hanya itu-itu saja, bahkan terkadang sudah ketinggalan zaman.

Media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan yang penting, diantaranya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar tidak monoton dan mempermudah siswa dalam mempelajari atau memahami suatu materi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan. Dapat diartikan juga media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan, dan sebagai komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan juga merangsang terjadinya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat berupa apa saja yang dapat membantu kegiatan pembelajaran, namun penulis lebih memilih memanfaatkan teknologi sebagai media

dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media tersebut adalah *wordwall*. Aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Aplikasi tersebut berisi tentang berbagai macam bentuk *game* yang menarik dan dapat dijadikan sebagai media dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran. Media tersebut (*wordwall*) kiranya sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa saat ini yang cenderung senang bermain *game*. Dengan mengkombinasikan materi pelajaran dan *game* diharapkan akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Apakah pemanfaatan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa”

C. Tujuan

Tujuan dari penulisan best practice ini adalah memberikan gambaran kepada pembaca mengenai fungsi aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran.

D. Manfaat

Manfaat dari penulisan best practice ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui media pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai referensi tambahan dalam memanfaatkan media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai tambahan referensi media pembelajaran.
4. Bagi penulis, sebagai wadah untuk meningkatkan kompetensi dalam menulis karya ilmiah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Wordwall

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. (Prima, 2021)

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Sherianto, 2020). Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. (Irham Halik, 2020).

Langkah-langkah mengakses penggunaan aplikasi *wordwall*.

1. Buka link yang sudah dibuat, tuliskan nama kemudian klik *start*.
2. Isi sesuai perintah pertanyaannya dengan *timer* yang terus berjalan.
3. Jika masih banyak salah dalam mengerjakan soal, dapat dicoba ulang kembali dengan klik *start again*.
4. Kita bisa melihat *score* yang diperoleh dengan durasi waktu pengerjaan.
5. Sebagai guru, untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut *score* dan *timernya* kita bisa buka aplikasi *wordwall*, klik *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang sudah mengerjakan, hasil *score* dan durasi waktu mengerjakan.

Kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh siswa. Memiliki banyak pilihan template yang dapat digunakan dan mode penugasannya dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui gawai mereka masing-masing di rumah. Selain itu *wordwall* juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Kekurangan *wordwall*, dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan yang dapat dilakukan siswa ketika mengerjakan soal. Pengguna tidak dapat mengubah ukuran

besar kecilnya tulisan yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

B. Motivasi dan Hasil Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Frederick J. Mc Donald dalam H. Nashar, 2004:39). Tetapi menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar (2004:42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Abraham Maslow dalam H. Nashar, 2004:42). Kemudian menurut Clayton Alderfer dalam H. Nashar, 2004:42) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Keduanya saling terkait dan berhubungan seperti halnya sebab-akibat. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor internal, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor eksternalnya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

“Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman”. (Iskandar, 2012:181).

“Menurut Winkels dalam Iskandar (2012:180) motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan.”

Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai “Serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi dalam belajar, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan kegiatan belajar dan bila ia tidak suka maka ia akan berusaha menghilangkan perasaan tidak sukanya tersebut” (Sardiman, 2011:74).

Menurut Juliah dalam Jihad dan Haris (2011:15) Hasil belajar adalah “segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang

dilakukannya.”

Menurut Winkel dalam Purwanto (2011:45) hasil belajar adalah “perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.”

Menurut Soedijarto dalam Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah “tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.”

Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memiliki peluang yang lebih besar untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Siswa melakukan berbagai upaya atau usaha untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar, sehingga mencapai suatu tujuan dengan hasil yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Di samping itu motivasi juga menopang upaya-upaya dan menjaga agar proses belajar siswa tetap berjalan. Hal ini menjadikan siswa gigih dan pantang menyerah dalam belajar.

BAB III

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian siswa kelas X TJKT 3 SMK Islam Kunjang, pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2020-2021 untuk Kompetensi Dasar 3.1 Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Sehubungan dengan hal tersebut, guru melakukan refleksi dan evaluasi bersama dengan siswa dan rekan guru. Kesimpulan yang didapat, diperlukan adanya perubahan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan tersebut salah satunya dengan memanfaatkan *wordwall* sebagai media pembelajaran.

Dalam pembahasan kali ini, penulis akan memberikan gambaran tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

Kegiatan perencanaan meliputi penyusunan RPP dan mempersiapkan aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pelaksanaan meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sedangkan kegiatan penilaian berisikan evaluasi pembelajaran.

A. Perencanaan

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada awal tahun pelajaran setiap guru pasti akan mempersiapkan RPP yang akan dijadikan sebuah acuan dalam kegiatan pembelajaran selama 1 tahun. RPP disusun dengan langkah-langkah yang sesuai dengan pedoman penyusunan RPP, yaitu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 103 tahun 2014 dituliskan tentang komponen RPP yang terdiri dari 1) identitas sekolah/madrasah, mata pelajaran, dan kelas/semester, 2) alokasi waktu, 3) KI, KD, indicator pencapaian kompetensi, 4) materi pembelajaran, 5) kegiatan pembelajaran, 6) penilaian, dan 7) media/alat, bahan, dan sumber belajar.

RPP yang akan dibahas kali ini lebih difokuskan pada pertemuan kedua, sehingga pada pertemuan sebelumnya tidak dimunculkan dalam pembahasan ini.

Untuk identitas mata pelajaran dituliskan nama satuan pendidikan, kelas yaitu X, semester yaitu ganjil, mata pelajaran yaitu Seni Budaya, dan jumlah pertemuan dibagi menjadi 2 pertemuan yang masing-masing pertemuan memiliki jumlah 2jp, yaitu 2 x 45 menit.

Kemudian kita kutip KD yang ada pada silabus, dalam pertemuan ini KD yang sedang dipelajari adalah 3.1 Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional.

Indikator pencapaian kompetensinya, yaitu 1) menganalisis alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyinya, 2) menganalisis alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya, 3) menganalisis fungsi alat musik tradisional dalam pertunjukan musik, 4) menganalisis fungsi musik tradisional dalam masyarakat, 5) menyajikan simpulan hasil pengamatan tentang jenis dan fungsi alat musik pada karya musik tradisional. Untuk tujuan pembelajarannya, yaitu setelah diberikan pembelajaran tentang jenis dan fungsi alat musik tradisional melalui *game* dalam aplikasi *wordwall*, peserta didik mampu 1) mendeskripsikan pengertian musik tradisional, 2) mengkategorikan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyinya, 3) mengkategorikan alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya.

Materi yang diajarkan pada pertemuan kedua, yaitu materi terkait dengan mengklasifikasikan alat musik tradisional berdasarkan asal daerah, sumber bunyi, cara memainkan dan fungsi pada komposisi musik. Untuk alokasi waktu yang digunakan sesuai dengan aturan yang berlaku, yaitu 2 x 45 menit atau 2jp. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi.

Dalam kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut lampiran untuk kegiatan pembelajaran pertemuan ke 2 pada materi jenis dan fungsi alat musik tradisional.

Pertemuan ke - 2

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Kegiatan Pembuka	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. • Mempersiapkan kondisi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. • Menyanyikan lagu Indonesia Raya • Guru kemudian mengecek kehadiran peserta didik. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan pemantik dan apersepsi tentang ragam alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyinya. • Apa yang ada di benak kalian ketika mendengar kata alat musik tradisional ? • Sejauh mana saat ini pengetahuan kalian mengenai alat musik tradisional ? <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <p>Pemberian Acuan</p>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada materi jenis dan fungsi alat musik tradisional. • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. • Guru mengajak siswa untuk bermain game dengan menggunakan aplikasi wordwal. 	
Kegiatan Inti	<p>Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan video tentang pertunjukan musik tradisional. • Peserta didik diberi panduan untuk memperhatikan dan menganalisis video yang ditampilkan oleh guru mengenai pertunjukan musik tradisional. <p>Mengorganisasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang. • Guru membagikan lembar kerja tentang mengklasifikasi (C3) alat musik tradisional berdasarkan daerah asal, sumber bunyi, cara memainkan dan fungsi pada komposisi musik untuk masing-masing kelompok dan mengarahkan untuk memahami cara pengisian lembar kerja tersebut. • Guru meminta peserta didik untuk menggali (C3) data tentang ragam alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya. <p>Membimbing penyelidikan baik individu maupun kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi hal yang belum dipahami dengan bertanya mengenai materi alat musik tradisional berdasarkan sumber cara memainkannya. • Guru meminta peserta didik menganalisis (C4) dan mengerjakan lembar kerja masing-masing kelompok. • Guru memantau dan membimbing peserta didik mengerjakan tugas. <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menampilkan (C6) hasil kerja kelompok mereka mengenai ragam alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya. • Kelompok lain memperhatikan dan menanggapi hasil kerja kelompok yang sedang presentasi. <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tanggapan dari hasil presentasi masing-masing kelompok. • Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami terkait alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyinya. 	60 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan (C5) hasil aktivitas belajar yang diperolehnya dalam proses diskusi tentang alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya. • Refleksi : Masing-masing siswa mengungkapkan makna yang dapat diambil dari proses diskusi tentang alat musik tradisional berdasarkan cara memainkannya. • Guru menutup pelajaran, mengajak berdoa untuk bersyukur atas kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini dan mengucapkan salam. 	10 menit
------------------	---	----------

Pada kegiatan pendahuluan pemberian acuan, siswa diajak untuk menggunakan aplikasi *wordwall* yang fungsinya untuk memberikan gambaran awal mengenai materi yang akan diajarkan. Selain itu penggunaan aplikasi *wordwall* ditujukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Pada kegiatan inti, siswa menganalisis video pertunjukan musik tentang mengklasifikasikan alat musik tradisional berdasarkan daerah asal, sumber bunyi, cara memainkan, dan fungsi pada komposisi musik bersama dengan kelompoknya. Kemudian pada kegiatan penutup guru menyimpulkan materi hari itu dan memberikan refleksi.

2. Pembuatan Wordwall

Langkah-langkah penggunaan aplikasi *wordwall* :

1. Buka link yang sudah dibuat, tuliskan nama kemudian klik *start*.
2. Isi sesuai perintah pertanyaannya dengan *timer* yang terus berjalan.
3. Jika masih banyak salah dalam mengerjakan soal, dapat dicoba ulang kembali dengan klik *start again*.
4. Kita bisa melihat *score* yang diperoleh dengan durasi waktu pengerjaan.
5. Sebagai guru, untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut *score* dan *timernya* kita bisa buka aplikasi *wordwall*, klik *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang sudah mengerjakan, hasil *score* dan durasi waktu mengerjakan.

B. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan memuat beberapa sintaks yaitu ; 1) orientasi, 2) apersepsi, 3) motivasi, 4) pemberian acuan. Tujuan dalam kegiatan pendahuluan adalah menciptakan suasana kelas yang nyaman, dan menarik sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti rangkaian pembelajaran. Salah satu terobosan tersebut dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall*

sebagai salah satu media dalam pembelajaran.

Pada kegiatan ini terbagi menjadi 5 kegiatan, yaitu 1) orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa, 3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. Dalam kegiatan inti siswa akan ditunjukkan untuk mengamati sebuah video yang ditampilkan oleh guru. Setelah itu siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 6 orang. Masing-masing kelompok akan berdiskusi untuk memecahkan masalah yang diberikan guru terkait materi jenis dan fungsi alat musik tradisional. Guru berkeliling ke dalam masing-masing kelompok untuk memastikan tidak ada kendala dalam kelompok tersebut. Masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusinya di depan kelas, dan yang terakhir kelompok lain menanggapi hasil diskusi kelompok yang sedang presentasi. Pada kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan dari materi dan melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penilaian hasil belajar, dengan teknis tes tulis. Untuk sumber belajar yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu modul pembelajaran dan aplikasi *wordwall*.

BAB IV

KESIMPULAN

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan, guru perlu memanfaatkan suatu media yang dapat memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi *wordwall*.

Dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini, guru merasa yakin untuk dapat meningkatkan motivasi pada siswa, sehingga akan tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan interaktif.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu solusi dari sekian banyak solusi yang dapat dicari guna menciptakan motivasi dan hasil belajar siswa. Tentunya aplikasi *wordwall* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga dapat memberikan kesan yang baik kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Irham Halik, *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*.

<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>

Sherianto, 2020. *Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar*.

<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>

Sari, Prima Mutiara. 2021. *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI*.

<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/download/4112/2542>

Setyowati. 2007. *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 13 SEMARANG*.

<http://lib.unnes.ac.id/1088/1/2668.pdf>

Yayah Rokayah, 2020. *Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall*.

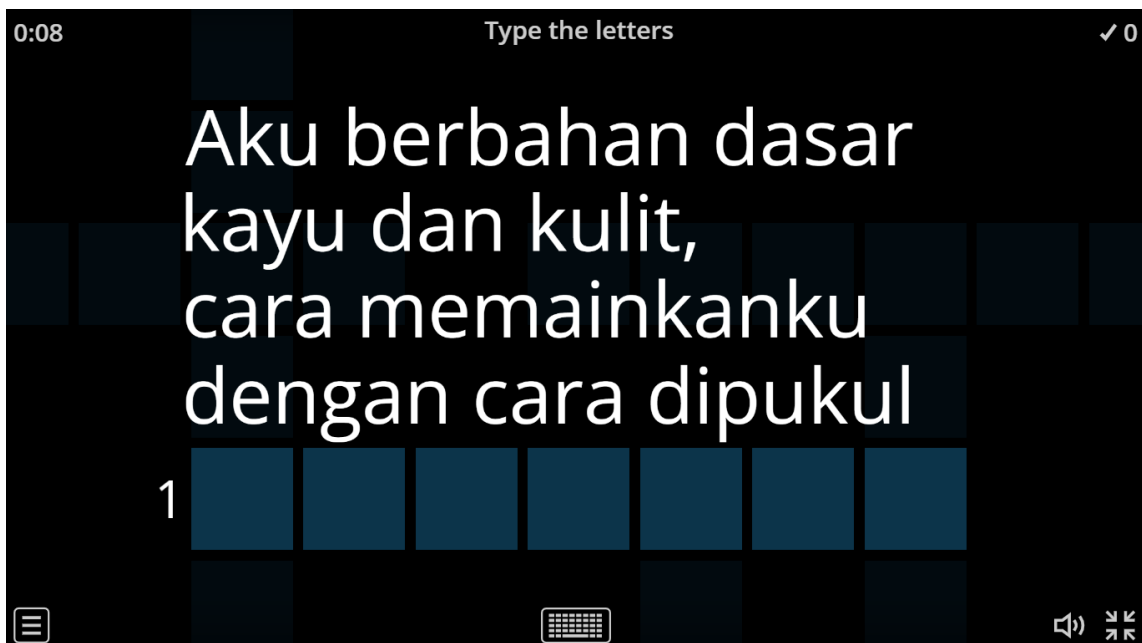
<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi>

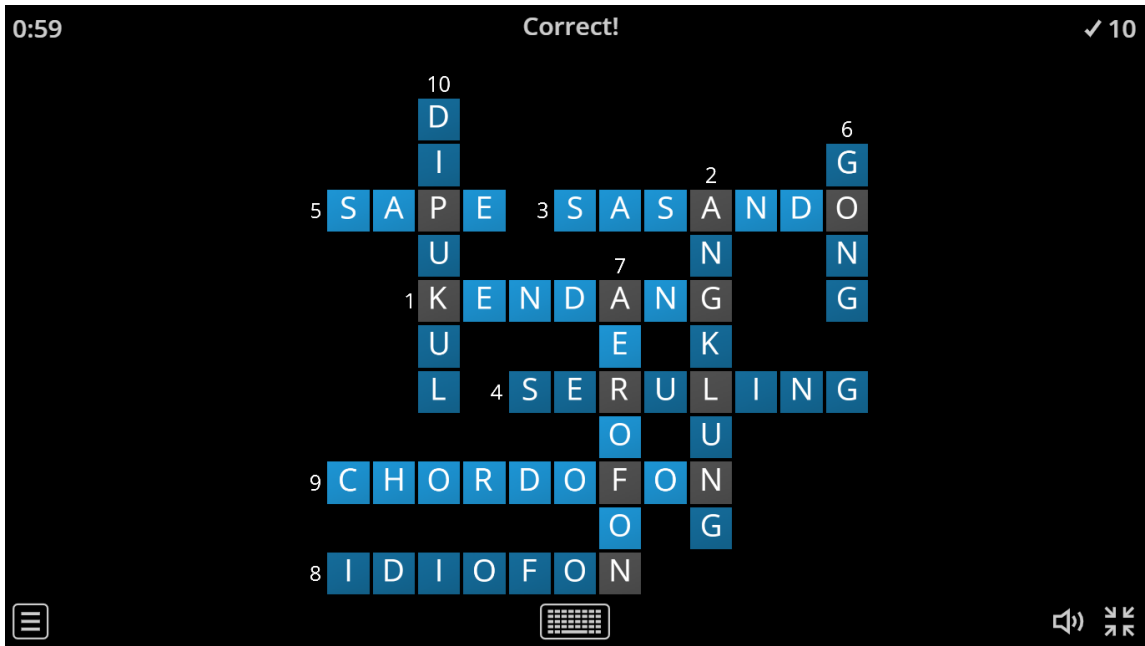
Putri, Fanny Mestyana. 2020. *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) MATEMATIKA PADA MATERI BILANGAN CACAH KELAS 1 DI MIN 2 KOTA TANGERANG SELATAN*.

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/54622/1/11160183000046%20%20FANNY%20MESTYANA%20PUTRI%20WATER%20MARK.pdf>

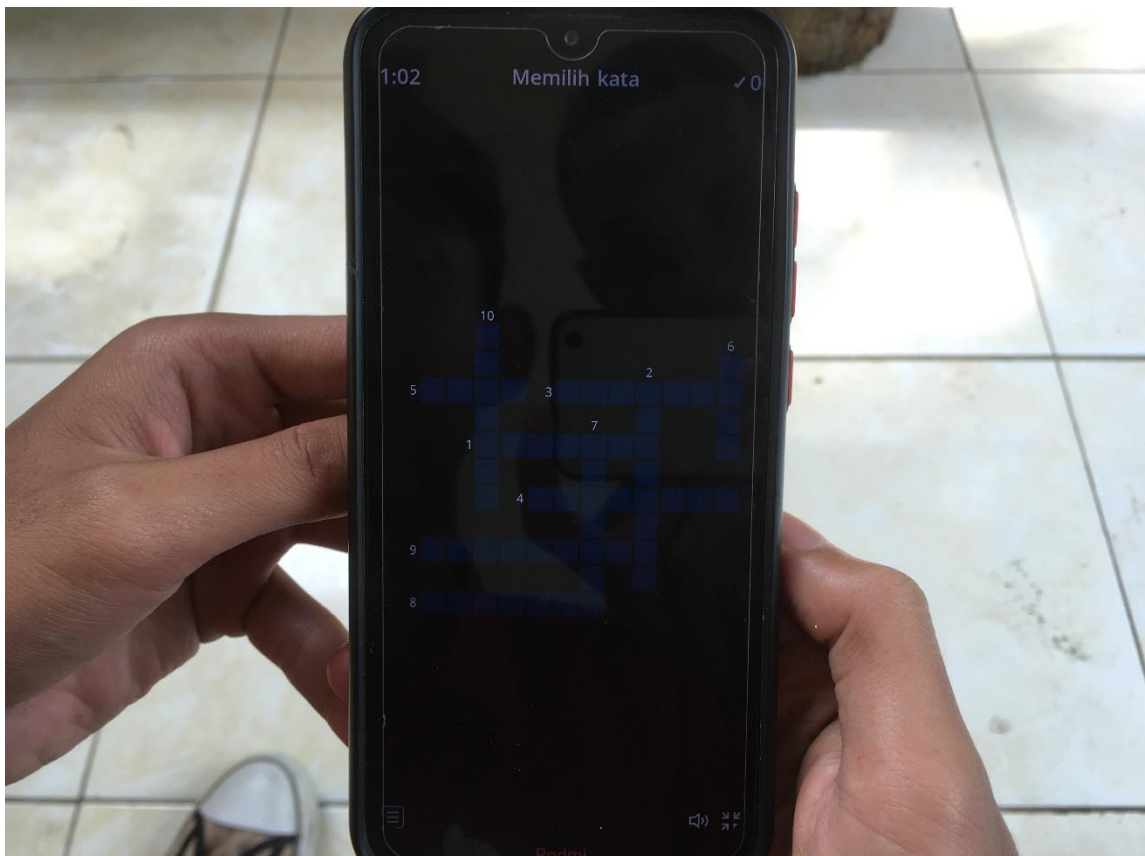
LAMPIRAN

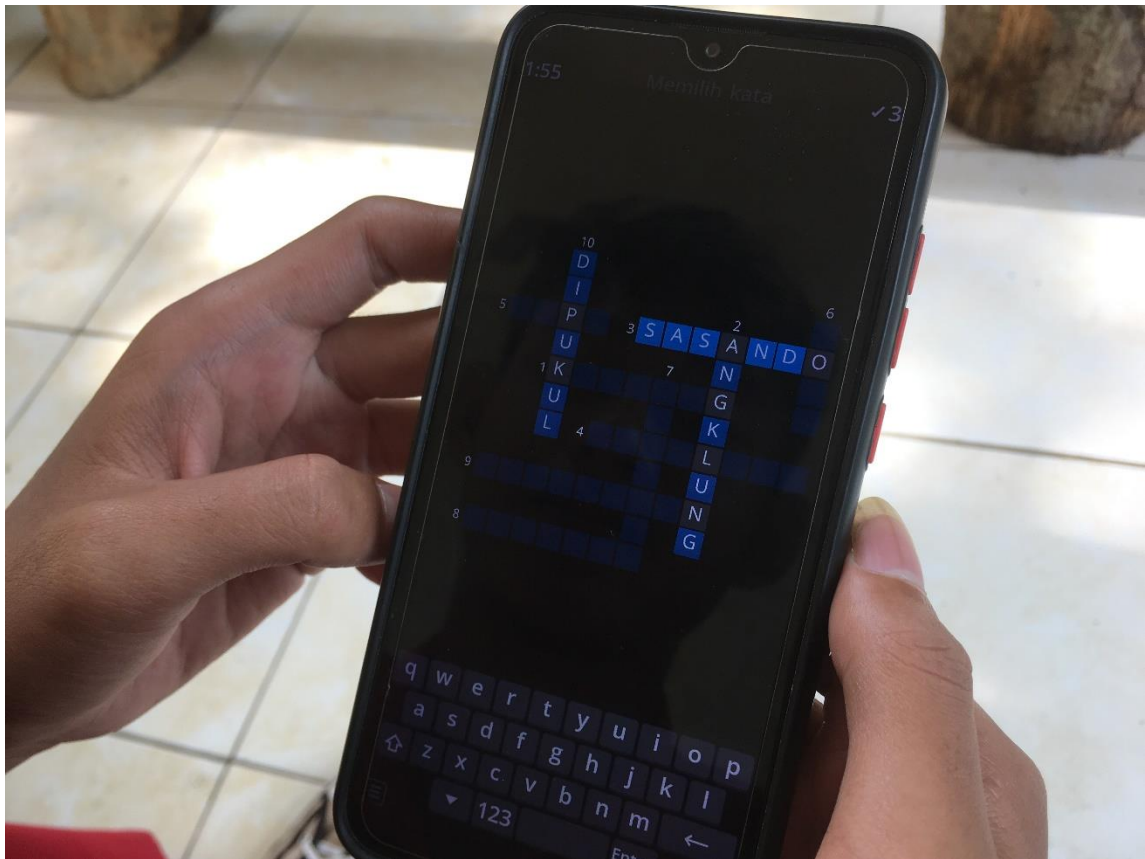
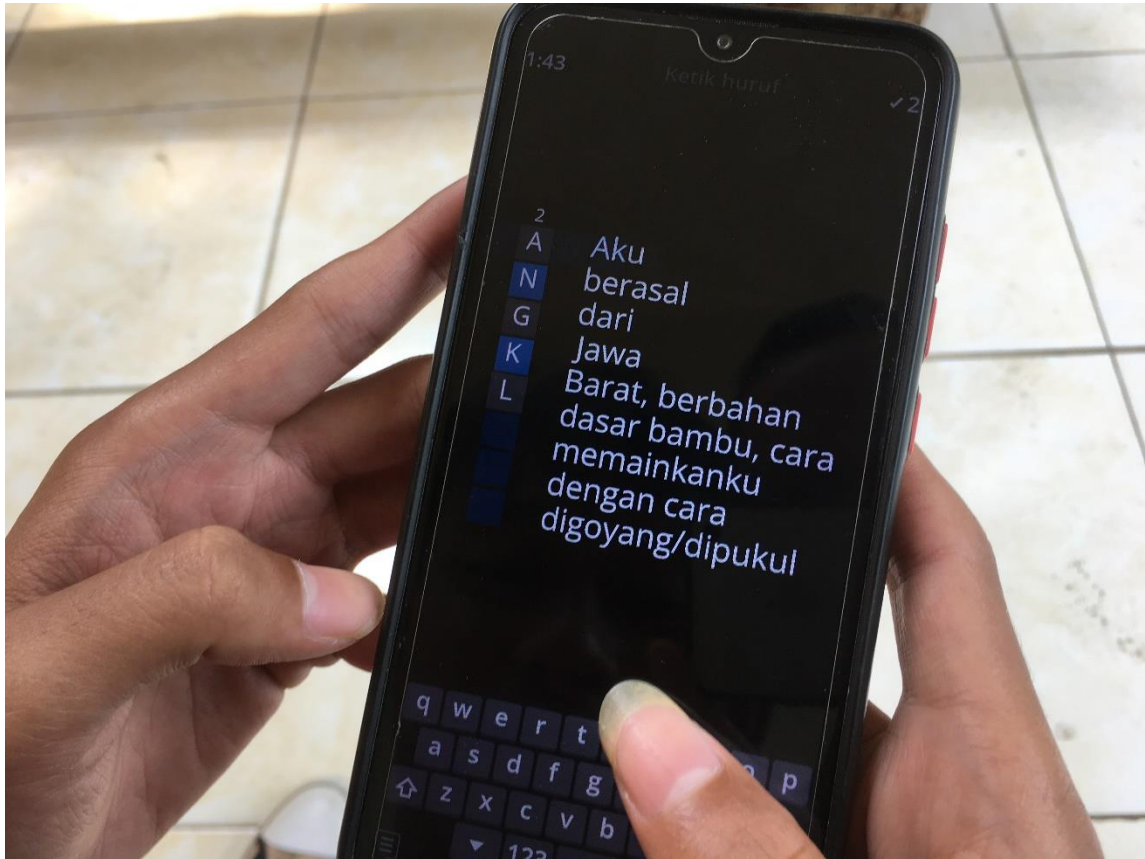
1. Aplikasi *wordwall*





2. Siswa menggunakan aplikasi *wordwall*





3. Skor yang diperoleh siswa

The image shows a mobile application interface for a leaderboard. The title is "Leaderboard" and there is a checkmark icon with the number "10" in the top right corner. The leaderboard lists five students with their rank, name, score, and time. The interface includes a "Back" button at the bottom center, a menu icon at the bottom left, and a volume icon at the bottom right.

Rank	Name	Score	Time
1 st	Latifatul Ma'rifah	10	51.9s
2 nd	Dini Lestari	10	59.6s
3 rd	Rangga	9	1:00s
4 th	Junianto	9	1:23s
5 th	M Alvin	8	59.4s