

**PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SBDP DI KELAS III SD PLUS ISLAM TERPADU
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

NURUL FADHILAH DLY

NIM. 2120500094

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SBDP DI KELAS III SD PLUS ISLAM TERPADU
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

NURUL FADHILAH DLY

NIM. 2120500094

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SBDP DI KELAS III SD PLUS ISLAM TERPADU
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

NURUL FADHILAH DLY

NIM. 2120500094

Pembimbing I

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP.19610323 199003 2 001

Pembimbing II

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. **Nurul Fadhillah Dly**

Padangsidimpuan, 01 Desember 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan

di-

Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. **Nurul Fadhillah Dly** yang berjudul: **"Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP Dikelas III di SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawab-kan skripsi-nya ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

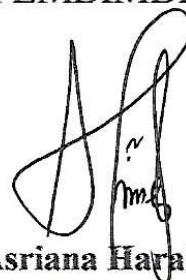
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Dra. Hj Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

PEMBIMBING II,



Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940421 202012 2 009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang
bahwa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Fadhilah Dly
NIM : 2120500094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul skripsi : **Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SBDP di Kelas III DI
SD Plus Islas Terpadu Padangsidimpuan**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 15 Oktober 2025

Saya yang Menyatakan,



Nurul Fadhilah Dly
NIM. 2120500094

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURUL FADHILAH DLY
NIM : 2120500094
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: “ **Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SBDP di Kelas III DI SD Plus Islas Terpadu Padangsidempuan**” beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 15 Oktober 2025

Saya yang menyatakan




NURUL FADHILAH DLY
NIM. 2120500094



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Nurul Fadhillah Dly
NIM : 2120500094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SBDP di Kelas III di
SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang G Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 17 Desember 2025
Pukul : 10.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,61
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

**JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP
dikelas III di SD Plus Islam Terpadu
Padangsidempuan**

NAMA : Nurul Fadhilah Dly
NIM : 2120500094

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 10 November 2025

Dekan,



Dr. Lelya Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Nurul Fadhilah Dly
Nim : 2120500094
Program Studi : PGMI
Judul : Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas III di SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Hal ini disebabkan, karena guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran sedangkan murid sebagai pendengar yang pasif. Sehingga siswa kesulitan dalam belajar yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa. Untuk itu perlu dilakukan perubahan dalam pengajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yaitu dengan menggunakan media wordwall pada materi seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan? Tujuan penelitian ini Untuk Mengetahui penerapan media wordwall sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang pembelajarannya menggunakan media wordwall. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan. Jumlah siswa 23 orang dan guru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat melalui beberapa siklus pembelajaran. Pada pra siklus, nilai rata-rata motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 52 dengan ketuntasan 14%, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum optimal. Namun, setelah penerapan media Wordwall pada siklus I pertemuan 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 56,30 dengan ketuntasan 17% dan pada siklus I pertemuan 2 dengan nilai 60,86 dengan ketuntasan 43%. Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata terlihat semakin meningkat menjadi 68,91 dengan ketuntasan 60%, dan sedangkan pada siklus II pertemuan 2 semakin meningkat signifikan menjadi 76,52 dengan ketuntasan 87%. Persentase yang cukup rendah pada pra siklus 83%, menurun pada siklus I 70% menjadi 57%, dan pada siklus II 40% menjadi 13%. Dengan demikian, hipotesis tindakan telah dicapai. Yaitu penggunaan media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan.

Kata kunci : Media Wordwall, Motivasi Belajar, Seni Rupa

ABSTRACT

Name: : Nurul Fadhilah Dly
DlyStudent ID : 2120500094
Study Program : PGMI
Title : The Use of Wordwall in Enchancing Learning Motivation in SBdP Subject for Third Grade Student at SD Pus Islam Terpadu Padangsidimpuan

This research is motivated by the lack of student learning motivation in the Arts and Crafts (SBdP) subject. This is caused by teachers still using lecture methods and not utilizing learning media that place the teacher as the center of learning while students are passive listeners. As a result, students struggle in learning, leading to a lack of motivation. Therefore, a change in teaching Arts and Crafts (SBdP) is needed by using Wordwall media on 2D and 3D visual arts material. The research problem is formulated as: how does the use of Wordwall media increase student learning motivation in the Arts and Crafts (SBdP) subject in class III of SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan? The research objective is to determine the application of Wordwall media as a learning tool to increase student learning motivation in the Arts and Crafts (SBdP) subject. This research uses Classroom Action Research method with learning using Wordwall media. The instruments used in this research are questionnaires and observations. The subjects of this research are students of class III SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan, totaling 23 students and the teacher. Based on the research results, it can be concluded that the use of Wordwall media in increasing student learning motivation in the Arts and Crafts subject can improve it. This can be seen through several learning cycles. In the pre-cycle, the average student motivation score was still low at 52 with 14% completeness, indicating that student motivation was not optimal. However, after implementing Wordwall media in cycle I meeting 1, there was an increase in the average score to 56.30 with 17% completeness, and in cycle I meeting 2 to 60.86 with 43% completeness. In cycle II meeting 1, the average score increased further to 68.91 with 60% completeness, and in cycle II meeting 2, it increased significantly to 76.52 with 87% completeness. The percentage of low motivation was quite high in the pre-cycle at 83%, decreased in cycle I to 70% and 57%, and in cycle II to 40% and 13%. Thus, the action hypothesis has been achieved, namely that the use of Wordwall media can increase student learning motivation on 2D and 3D visual arts material in class III of SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan.

Keywords: Wordwall Media, Learning Motivation, Cultural Art

ملخص

الاسم : نور الفضيلة دلي
الرقم : ٢١٢٠٥٠٠٠٩٤
البرنامج الدراسي : تعليم معلم المدرسة الابتدائية
عنوان الأطروحة : جهود المعلم في التغلب على صعوبات القراءة لدى تلاميذ الصف الثاني في مدرسة
المدرسة الابتدائية بلس الإسلامية المتكاملة بادنغ سيدمبوانببادانغ سيدمبوان.

لا يزالون يستخدمون طرق المحاضرة ولا يستخدمون وسائط التعلم التي تضع المعلم في مركز التعلم بينما يكون الطلاب مستمعين سلبيين. ونتيجة لذلك، يواجه الطلاب صعوبة في التعلم، مما يؤدي إلى نقص دافعية التعلم. لذلك، يلزم إجراء تغيير في تدريس الفنون والحرف اليدوية (الفنون والثقافة والأشغال اليدوية) من خلال استخدام وسيط ووردول في مادة الفنون البصرية ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد. صياغة مشكلة البحث هي: كيف يزيد استخدام وسيط ووردول من دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الفنون والحرف اليدوية (الفنون والثقافة والأشغال اليدوية) في الصف الثالث من مدرسة المدرسة الابتدائية بلس الإسلامية المتكاملة بادنغ سيدمبوان ؟ هدف البحث هو معرفة تطبيق وسيط ووردول كأداة تعلم لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الفنون والحرف اليدوية (الفنون والثقافة والأشغال اليدوية). يستخدم هذا البحث طريقة البحث الإجمالي في الفصل الدراسي مع التعلم باستخدام وسيط ووردول. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيانات والملاحظات. موضوعات هذا البحث هي طلاب الصف الثالث من مدرسة المدرسة الابتدائية بلس الإسلامية المتكاملة بادنغ سيدمبوان، وعددهم ٢٣ طالباً والمعلم. بناءً على نتائج البحث، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيط ووردول في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الفنون والحرف اليدوية يمكن أن يحسنه. ويمكن رؤية ذلك من خلال عدة دورات تعلم. في الدورة السابقة، كان متوسط درجة دافعية التعلم لدى الطلاب منخفضاً نسبياً عند ٥٢ مع اكتمال ١٤٪، مما يشير إلى أن دافعية التعلم لدى الطلاب لم تكن مثالية. ومع ذلك، بعد تطبيق وسيط ووردول في الدورة الأولى للقاء الأول، حدث زيادة في المتوسط إلى ٥٦.٣٠ مع اكتمال ١٧٪، وفي الدورة الأولى للقاء الثاني إلى ٦٠.٨٦ مع اكتمال ٤٣٪. في الدورة الثانية للقاء الأول، زاد المتوسط إلى ٦٨.٩١ مع اكتمال ٦٠٪، وفي الدورة الثانية للقاء الثاني، زاد بشكل كبير إلى ٧٦.٥٢ مع اكتمال ٨٧٪. كان النسبة المئوية للدافعية المنخفضة مرتفعة نسبياً في الدورة السابقة عند ٨٣٪، انخفضت في الدورة الأولى إلى ٧٠٪ و ٥٧٪، وفي الدورة الثانية إلى ٤٠٪ و ١٣٪. وبالتالي، تم تحقيق فرضية الإجراء، وهي أن استخدام وسيط ووردول يمكن أن يزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الفنون البصرية ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد في الصف الثالث من مدرسة المدرسة الابتدائية بلس الإسلامية المتكاملة بادنغ سيدمبوان.

الكلمات المفتاحية: منصة ووردول، الدافعية للتعلم، الفنون التشكيلية

KATA PENGANTAR



Puji syukur *Alhamdulillah* kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Teriring Shalawat serta salam yang senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad *Salallahu 'Alaihi Wassallam* sebagai tauladan bagi kita semua.

Skripsi ini berjudul: **“Penggunaan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas III Di SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan”** ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan

1. Ibu Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A. selaku pembimbing I, dan Ibu Asriana Harahap, M.Pd, selaku pembimbing II, peneliti ucapkan banyak terima kasih, yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan yang telah Ibu berikan. Mudah-mudahan dipermudah segala urusannya dan semakin tinggi prestasi akademiknya. Serta semoga secepatnya menyelesaikan program yang sedang diusahakan, *aamiin yaa rabbal 'aalamiin*.

2. Terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syahada Padangsidimpuan, serta Bapak Prof. Dr. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Terima kasih kepada Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidimpuan
4. Terima kasih kepada Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Terima kasih kepada Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. Selaku Penasehat Akademik yang senantiasa memberi arahan dalam menjalani perkuliahan di kampus UIN Syahada Padangsidimpuan
6. Terima kasih kepada Bapak serta Ibu dosen UIN Syahada Padangsidimpuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama proses perkuliahan di UIN Syahada Padangsidimpuan.
7. Terima kasih kepada Bapak Yogi Iqbal Perdana Tanjung, S.Pd, sebagai kepala sekolah SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut. Serta terima kasih kepada ibu Gita Puspita Sari, S.Pd, sebagai guru kelas yang telah membantu peneliti serta memberikan izin untuk meneliti murid kelas III tersebut. Dan Terima kasih juga kepada jajaran guru-guru yang terlibat membantu peneliti serta Yayasan terkait.

8. Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada panutan dan cinta pertamaku Bapak H. Syahlan Kamaluddin Dly, dan kedua ibu pintu surga peneliti (Almh) Hj. Elli Nawari Nst dan Hasmidar Hasibuan, yang selama ini selalu memberikan curahan kasih sayang yang melimpah dan dukungan, serta usaha yang tiada hentinya demi kesuksesan peneliti. Karena kalianlah hidup terasa lebih mudah dan penuh kebahagiaan, terima kasih karena selalu menjaga peneliti dengan doa-doa ayah dan ibu hingga dapat menyelesaikan pendidikan strata satu. Terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada peneliti Semoga senantiasa berada dalam lindungan Allah SWT, diampuni semua dosa dan dimaafkan segala kekhilafan dan kesalahannya. Semoga selalu diberikan kesehatan dan kekuatan untuk hari-hari mendatang, dipermudah segala urusannya sekarang dan seterusnya.
9. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada kedua saudara dan kakak ipar penelitali Muhammad Makruf Kamal Daulay dan Ida Citra Dongoran serta Syahid Musthafa Dly dan Asrani Harahap yang telah men-support dan mendoakan peneliti sehingga mencapai tahapan ini.
10. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Tiga keponakan peneliti yaitu Shanum Az-Zahra Dly, Syifa Mila Sari Dly, serta Ashraf Al-Qadri Dly yang telah menghibur peneliti dikala kelelahan dalam mengerjakan skripsi, walaupun sebenarnya dengan adanya mereka peneliti kesulitan dalam mengasuh kalian. Bou Sayang kalian.
11. Terima kasih yang kian besarnya peneliti ucapkan kepada Udak dan Nanguda yaitu Bapak Umar Halomoan Dly dan Ibu Nurhayati Tarigan yang telah menjadi orang tua kedua bagi peneliti serta tempat berpulang peneliti dari awal perkuliahan sampai tahap ini peneliti

menyusun skripsi. Terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan terhadap peneliti. Tanpa kalian mungkin masa perkuliahan tidak semulus yang dikira peneliti. Semoga udak dan nanguda selalu diberikan kesehatan dan kekuatan untuk hari-hari mendatang, dipermudah segala urusannya sekarang dan seterusnya.

12. Terima kasih peneliti ucapkan kepada Sahabat dan teman peneliti yaitu: Indah Sri Rizky,S.Pd, Astri Nursamsi,S.Pd, Saddiah Ritonga,S.Pd, Doriah Amanah,S.Pd, Ardiana Putri BR Rambe,S.Pd, Novisa,S.Pd, Jamiati,S.Pd, Yusril Sulaiman Hrp, S.E, Teman-Teman KKL dan PLP serta rekan- rekan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidempuan Yang telah berjuang bersama-sam meraih gelar S.Pd, Semoga kita semua sukses dalam meraih cita-cita dan yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti untuk meyelesaikan skripsi ini.
13. Nurul Fadhilah Dly, ya! Diri saya sendiri. Telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai titik ini, terima kasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun seringkali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah rendah hati dan jadi manusia yang berusaha dan tidak lelah untuk mencoba hal-hal baru. *God thanks you for being me independent women, i know there are more great ones but i'm proud of this achievement.*
14. Terima kasih juga yang sebanyak-banyaknya kepada setiap pihak yang senantiasa memberikan do'a, bantuan dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini yang dalam hal ini tidak bisa peneliti cantumkan namanya satu per satu. Peneliti

do'akan mudah-mudahan saudara/i sekalian senantiasa diberikan kesehatan oleh Allah SWT, diberikan umur yang berkah, dipermudah segala urusan, dan terutama diberikan petunjuk dalam menggapai impian dan memperoleh kesuksesan dan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan dan peneliti berharap semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, 18 September 2025
Peneliti



NURUL FADHILAH DLY
NIM. 2120500094

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	HALAMAN
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQOSAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	9
D. Batasan Istilah	10
E. Rumusan Masalah	11
F. Tujuan Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Indikator Keberhasilan Tindakan Kelas	13
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Media pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Fungsi Media Pembelajaran	18
c. Manfaat Media Pembelajaran	21
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
2. <i>Wordwall</i>	23
a. Pengertian <i>Wordwall</i>	23
b. Jenis-jenis Media <i>Wordwall</i>	25
c. Langkah -Langkah Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	26

d. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	28
e. Manfaat menggunakan media <i>wordwall</i>	30
3. Motivasi Belajar	33
a. Pengertian motivasi belajar.....	33
b. Jenis – Jenis Motiasi Belajar	38
c. Indikator Motivasi Belajar	39
d. Tujuan Motivasi Belajar	40
e. Faktor - faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar.....	41
f. Upaya Meningkatkan motivasi belajar.....	44
g. Aspek Motivasi belajar	44
4. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)	45
a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya	45
b. Materi Seni Budaya dan Prakarya	46
c. Tujuan Mata Pelajaran SBDP	48
B. Penelitian Terdahulu	49
C. Kerangka Berpikir	53
D. Hipotesis Tindakan	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	54
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	54
C. Latar dan Subjek Penelitian	55
D. Instrumen Pengumpulan Data	56
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	58
F. Tehnik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN	64
A. Analisis Data Prasiklus	68
B. Pelaksanaan Siklus I.....	78
C. Pelaksanaan Siklus II.....	88
D. Pembahasan Hasil Penelitian	88
E. Keterbatasan Penelitian.....	89

BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	92
C. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table IV.1 Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Prasiklus	64
Tabel IV.2 Hasil Observasi Aktivitas Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	74
Tabel IV.3 Data Hasil Observasi Motivasi Siklus 1 Pertemuan II	76
Tabel IV.4 Hasil Observasi aktivitas Motivasi siswa Siklus II Pertemuan 1	83
Tabel IV.5 Hasil Observasi Aktivitas Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Ketik “ <i>Wordwall</i> ” Pada Kolom Pecarian Di Google.....	26
Gambar II. 2 Pilih Template Yang Ingin Digunakan	27
Gambar II. 3 Template Kuis	27
Gambar II.4 Tampilan Skor dan Waktu Siswa	28
Gambar III.1 Gambar Proses Penelitian PTK oleh Kurt Lewin	57
Gambar IV.1 Diagram Hasil Motivasi Belajar Siswa Prasiklus	65
Gambar IV.3 Diagram Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan I	74
Gambar IV.3 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II.....	76
Gambar IV.3 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I	78
Gambar IV.5 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan strategis dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga mendorong pengembangan sikap, keterampilan, dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting.¹ Dalam keberhasilan pendidikan, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam pembelajaran, mampu menghadapi tantangan, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar, khususnya di sekolah dasar.²

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak positifnya adalah kemudahan akses terhadap berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang menuntut kreativitas dan keaktifan siswa, membutuhkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar agar hasil pembelajaran menjadi optimal. Namun, kenyataannya

¹ M. Syahrul Izomi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Padang: CV. Gita Lentera, 2024), hlm. 104.

² Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 223.

masih ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBDP, yang berdampak pada kurang maksimalnya penguasaan kompetensi yang diharapkan .

Fenomena tersebut juga dirasakan di SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidimpuan, khususnya di kelas III pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Mata pelajaran SBDP seharusnya menjadi wadah bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas, keindahan, dan nilai seni, namun kenyataannya masih kurang diminati. Banyak siswa yang menunjukkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Mereka sering kali menganggap pelajaran ini sebagai sesuatu yang monoton dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta kesulitan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya motivasi belajar siswa adalah metode pengajaran yang kurang variatif. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan metode konvensional membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Hal ini sejalan dengan pandangan para ahli pendidikan yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa memahami materi dan tetap termotivasi. Media pembelajaran yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menarik perhatian

siswa, membangun rasa ingin tahu, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.³

Media *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai jenis aktivitas permainan edukatif seperti kuis, puzzle, game mencocokkan, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi Pelajaran. Penggunaan media *Wordwall* dapat memotivasi belajar siswa melalui beberapa mekanisme. Pertama, *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih atraktif dan tidak membosankan. Hal ini sangat penting karena motivasi belajar siswa akan meningkat jika mereka merasa kegiatan belajar menarik dan menantang. Kedua, *Wordwall* menyediakan umpan balik langsung (immediate feedback) terhadap setiap aktivitas yang dikerjakan siswa. Umpan balik ini berperan penting dalam memperkuat motivasi intrinsik dengan memberikan penghargaan atas usaha dan pencapaian siswa secara real time.⁴

Penerapan media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajajar siswa kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan dalam Pelajaran SBDP. Selain itu, penelitian ini juga berupaya memberikan alternatif metode pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan media

³ Yunawati Sele, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2023), hlm. 7.

⁴ Deci, E. L., & Ryan, R. M. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press. 2019 hlm. 1827-1835

gambar, diharapkan siswa tidak hanya termotivasi untuk belajar, tetapi juga lebih memahami materi pelajaran secara mendalam.⁵

Secara praktis, integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran SBDP dapat menghasilkan proses belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Peningkatan motivasi ini pada gilirannya berpotensi meningkatkan kualitas hasil belajar, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap estetika dan apresiasi seni budaya. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran semata, tetapi juga sebagai katalisator dalam menumbuhkan semangat belajar dan kreativitas siswa di mata pelajaran SBDP.

Melalui sisi motivasi belajar, penggunaan *Wordwall* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media interaktif dan kompetitif yang terdapat dalam *Wordwall* dapat menciptakan suasana yang menantang namun tetap menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, berusaha menyelesaikan tugas, serta meraih prestasi dalam permainan tersebut. Aktivitas yang bersifat gamifikasi ini mengakomodasi kebutuhan psikologis siswa akan rasa kompetensi, otonomi, dan keterikatan sosial, yang merupakan faktor penting dalam teori motivasi self-determination.⁶

⁵ Dini Damayanti, *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*, (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2022), hlm. 152.

⁶ Ryan, R. M., & Deci, E. L. *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), hlm 54–67. 2020

Penelitian ini relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada sekolah yang akan diteliti ini dengan sarana pendidikan yang cukup memadai seperti SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan. Media *wordwall* merupakan solusi yang sederhana, murah, dan efektif untuk mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *wordwall*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal 16 Mei penyebab rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan pada kegiatan pembelajaran dimana peserta didik masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Melalui wawancara dengan wali kelas III di SD Plus Islam Terpadu akan selalu di isi dengan kegiatan menggambar dan mewarnai. Jika ada penjelasan guru, peserta didik tidak fokus pada pelajaran akan tetapi ribut dan bermain di meja saat pelajaran berlangsung. Guru cenderung lebih banyak mengajar dengan menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media ajar. Kuat dugaan hal ini di sebabkan media pembelajaran belum bervariasi.⁷ Adapun nilai KKM untuk bidang mata pelajaran sbdp di kelas III di SD Plus Islam Terpadu adalah sebesar 75.

⁷ Gita Puspita Sari, S.Pd Observasi kesekolah SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan Aek Tuhul, Kec. Pdangsidempuan Batunadua, 16 Mei 2025

Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi siswa dan guru, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara umum.⁸

Upaya mencapai tujuan tersebut, penelitian ini berfokus pada beberapa aspek utama, yaitu:

1. Identifikasi kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran SBDP.
2. Penerapan media *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran yang relevan dan menarik.
3. Evaluasi dampak penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi langkah awal untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di masa depan.

⁸ Masayu Nurhayati, *Buku Ajar Media Komunikasi*, (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022), hlm. 16.

Alasan peneliti memilih Media *Wordwall* yang diteliti adalah karena selama ini mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) identik dengan mata pelajaran yang membosankan bagi sebagian siswa, hal ini dikarenakan kebanyakan dari guru hanya menggunakan metode ceramah yang hanya monoton dan komunikasi hanya satu arah, yang membuat siswa lebih pasif. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik dengan dan termotivasi untuk mengangkat judul **“PENGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SBDP DI KELAS III SD PLUS ISLAM TERPADU PADANGSIDIMPUAN”**.

B. Identifikasi Masalah

Ketiadaan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* yang spesifik dan terencana pada mata pelajaran SBdP kelas III SD, menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar seni, serta minimnya bukti empiris dalam literatur penelitian mengenai efektivitas media tersebut pada konteks mata pelajaran SBdP di jenjang kelas rendah. Berikut adalah identifikasi masalah yang berkaitan dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *wordwall* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan :

1. Rendahnya Motivasi Belajar Siswa

2. Kurangnya Pemanfaatan Media Pembelajaran yang interaktif
3. Kurangnya Inovasi Media Pembelajaran pada materi yang diajarkan

Mengidentifikasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah memanfaatkan media *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Pengamatan di SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan, penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran masih belum optimal. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa memanfaatkan alat bantu interaktif yang memadai. Hal ini menjadi salah satu penyebab siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar. Akibatnya, pembelajaran SBDP sering kali tidak mencapai tujuan yang diharapkan.

Fakta tersebut menjadi tantangan yang memerlukan solusi kreatif. Dalam konteks pembelajaran modern, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi informasi dengan lebih cepat dan efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, media *wordwall* juga dapat menjadi stimulus yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan intraktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penting untuk mencatat bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup minat, rasa percaya diri, dan kebutuhan untuk berprestasi, sementara faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, lingkungan belajar, serta alat bantu atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media *wordwall* dapat berperan sebagai faktor eksternal yang memengaruhi motivasi siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan media yang ditampilkan, mereka cenderung lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk mengeksplorasi lebih jauh.⁹

Penggunaan media *wordwall* juga memberikan peluang untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Dalam era digital saat ini, banyak sekali pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara gratis melalui internet. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk menampilkan soal game yang relevan dengan materi pelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *wordwall* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan. Penelitian hanya mencakup aspek motivasi belajar siswa yang diamati melalui

⁹ Vincent Gaspersz, *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital : Teori dan Penerapan*, (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024), hlm. 42.

keterlibatan aktif, minat terhadap materi, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Media *wordwall* yang digunakan dibatasi pada soal dan game yang relevan dengan materi SBDP. Penelitian ini tidak membahas pengaruh media lain atau variabel eksternal seperti lingkungan keluarga dan fasilitas sekolah.

D. Batasan Istilah

Batasan Istilah Penelitian ini adalah:

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Motivasi ini dapat bersifat intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, atau ekstrinsik, yaitu motivasi yang dipicu oleh faktor eksternal seperti penghargaan atau pengakuan.¹⁰ Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui keterlibatan, minat, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran SBDP.

2. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Media ini

¹⁰ Ryan, R. M., & Deci, E. L. "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions." *Contemporary Educational Psychology*, 25(1) 2020, hlm 54-67.

memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif.¹¹

3. Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

SBDP adalah mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar yang mengajarkan siswa tentang seni, budaya, dan keterampilan prakarya. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, apresiasi seni, dan keterampilan praktis siswa dalam menciptakan karya seni dan prakarya.¹²

4. Kelas III

Kelas III adalah tingkat pendidikan di Sekolah Dasar yang biasanya diikuti oleh siswa berusia 9 hingga 10 tahun. Pada tingkat ini, siswa diharapkan telah memiliki dasar pengetahuan yang cukup untuk memahami materi yang lebih kompleks dalam berbagai mata pelajaran, termasuk SBDP.¹³

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹¹ Turohmah, N. "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Seni Budaya." *Jurnal Seni dan Budaya*, 5(3), 2022 hlm 201-210.

¹² Andini, R., & Wibowo, A. . "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2) 2021, hlm 123-135.

¹³ Ginting, R . "Motivasi Belajar Siswa: Teori dan Praktik." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(4) 2020, hlm.78-89.

Bagaimana penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan ?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Untuk Mengetahui penggunaan media *wordwall* sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi substantif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, melalui penyediaan temuan empiris yang dapat memperkaya kajian teori dan praktik pembelajaran.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

- c. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan konseptual dan referensi empiris bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan studi yang relevan pada konteks dan variabel serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta capaian hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- b. Bagi pendidik, pengembangan inovasi pembelajaran melalui aplikasi media berbasis game interaktif Wordwall dapat menjadi alternatif strategi pedagogis yang efektif serta menjadi bahan masukan dalam menumbuhkan kemampuan belajar mandiri dan kolaboratif siswa.
- c. Bagi lembaga sekolah, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan kebijakan dan wawasan baru terkait integrasi media pembelajaran digital, khususnya penggunaan game interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kompetensi profesional di bidang penelitian dan pendidikan, sekaligus menjadi pengalaman empiris yang berharga dalam pelaksanaan kegiatan ilmiah yang berorientasi pada inovasi pembelajaran.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan Kelas

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa
 - a. Kedisiplinan dan ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas
 - b. Keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas/kuis *Wordwall*
 - c. Peningkatan minat dan perhatian siswa terhadap materi SBDP
 - d. Kedisiplinan dan ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas
 - e. Tingkat keberhasilan yang diharapkan peneliti mencapai 80%
2. Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran
 - a. Siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media wordwall. Siswa menunjukkan sikap lebih positif, seperti senang, termotivasi, dan tidak mudah bosan.

I. Sistematika Pembahasan

Agar memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian, pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, Batasan istilah, Batasan istilah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Indikator keberhasilan Tindakan kelas, dan Sistematika pembahasan.

BAB II Kajian pustaka meliputi kajian teori yaitu Media pembelajaran, Wordwall, Motivasi belajar, Seni budaya dan prakarya, Penelitian terdahulu, Kerangka berpikir, Hipotesis tindakan.

BAB III Metodologi penelitian yang mencakup di dalamnya, Lokasi dan waktu penelitian, Jenis dan metode penelitian, Latar dan subjek penelitian, Instrumen pengumpulan data, Langkah- Langkah prosedur penelitian, dan tehnik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian yang terdiri dari Analisis data prasiklus, Pelaksanaan siklus I, Pelaksanaan siklus II, Pembahasan hasil penelitian, dan Keterbatasan penelitian.

BAB V Penutup, yang terdiri dari Kesimpulan skripsi sesuai dengan rumusan masalah kemudian disertai saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹

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

¹ A.M , Sudirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali,) (2016)
hlm.1-10

peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²

Menurut Nurhikmah dkk., media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media ini memiliki peran strategis dalam membantu guru menyampaikan materi dan bahan ajar secara lebih efektif serta memudahkan peserta didik dalam mengakses dan memahami informasi, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Lebih lanjut, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau penyalur pesan yang mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui peningkatan perhatian, minat, serta motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan interaksi edukatif yang lebih bermakna antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dianjurkan untuk memilih dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

² Ahdar Djamiluddin dan Wardana, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*(Sulawesi Selatan : CV Kaafah Laerning Center,2019) hlm 6-14

Media pembelajaran merupakan sarana perantara antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang berfungsi membangun komunikasi edukatif, menyampaikan informasi, serta mentransmisikan pesan pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam konteks ini, guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai instrumen pedagogis untuk mempermudah penyampaian materi dan bahan ajar, sedangkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam mengakses serta mempersiapkan informasi, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Jika ditinjau dari perspektif historis, istilah media pendidikan yang kini lebih dikenal sebagai media pembelajaran memiliki dua fungsi utama. Fungsi pertama berkaitan dengan fungsionalitas AVA (Audio Visual Aids) atau Teaching Aids, yaitu sebagai sarana yang memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa bahasa pada hakikatnya bersifat abstrak, sehingga dalam proses pembelajaran, pendidik memerlukan alat bantu berupa gambar, model, atau benda konkret untuk mempermudah peserta didik memahami konsep yang diajarkan.³

³ Wahid, A. *Pentingnya Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Jurnal UM Parepare, 2018, vol.5 (no.2) hlm. 4

Fungsi kedua dari media pendidikan adalah fungsi komunikasi. Fungsi ini menempatkan media sebagai penghubung antara dua pihak, yakni komunikator atau sumber pesan (pencipta dan penulis media) dengan komunikan atau penerima pesan (pembaca, penonton, atau pendengar). Dalam konteks ini, media berperan sebagai saluran yang memfasilitasi penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media yang mengandung pesan pembelajaran dapat berbentuk modul, film, slide, maupun overhead projector (OHP), yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual maupun auditif kepada penerima pesan. Berbeda dengan komunikasi tatap muka yang berlangsung secara langsung tanpa perantara, komunikasi melalui media memerlukan perancangan dan pemilihan saluran yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif, jelas, dan tidak mengalami distorsi makna. Dengan demikian, fungsi komunikasi dalam media pembelajaran menegaskan pentingnya media sebagai instrumen yang menjembatani interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a) Fungsi perhatian (attentional function). Media pembelajaran berperan dalam menarik serta mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi pembelajaran. Fungsi ini berkaitan dengan

kemampuan elemen visual dalam teks atau materi pendidikan untuk menimbulkan daya tarik visual sehingga fokus belajar siswa terpusat pada informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

- b) Fungsi emosional (emotional function). Media visual dapat menimbulkan respons afektif berupa rasa senang, minat, dan empati peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Gambar, simbol, dan ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran mampu menggugah emosi serta membentuk sikap siswa terhadap isu-isu tertentu, termasuk yang berkaitan dengan aspek sosial, budaya, dan moral.
- c) Fungsi kognitif (cognitive function). Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan simbol dan representasi visual terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap pesan atau informasi yang disampaikan. Media visual membantu proses internalisasi konsep, memperjelas hubungan antaride, serta memperkuat ingatan jangka panjang.
- d) Fungsi kompensatoris (compensatory function). Fungsi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran, terutama media visual, dapat memberikan konteks yang membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami atau mengorganisasikan informasi dari teks verbal. Dengan demikian, media visual

berfungsi sebagai kompensasi terhadap keterbatasan kognitif tertentu, sekaligus mendukung pemerataan kesempatan belajar di kelas yang heterogen.⁴

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi proses komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga interaksi belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif, efisien, dan bermakna. Media berperan penting dalam mengurangi kesenjangan pemahaman antara sumber pesan (guru) dan penerima pesan (siswa) melalui penyajian informasi yang terstruktur, kontekstual, dan mudah dipahami. Secara lebih spesifik, media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Pertama, media memungkinkan penyampaian materi secara seragam sehingga mengurangi potensi distorsi pesan. Kedua, media dapat memperjelas konsep yang diajarkan dan meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui elemen visual, audio, maupun interaktif. Ketiga, penerapan media pembelajaran mendorong terbentuknya suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif. Keempat, media berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik karena membantu memperkuat pemahaman dan retensi informasi.

⁴ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016 hlm. 20-21

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis -jenis media pembelajaran menurut A.M. Sudirman yaitu:

- 1) Media visual adalah alat atau bahan yang dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.
- 2) Media audio adalah alat atau bahan yang hanya dapat didengar dan digunakan untuk menyampaikan informasi.
- 3) Media audiovisual adalah kombinasi dari media audio dan visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi.
- 4) Media cetak adalah bahan yang dicetak dan digunakan untuk menyampaikan informasi.
- 5) Media digital adalah alat atau bahan yang berbasis teknologi dan dapat diakses melalui perangkat elektronik.
- 6) Media interaktif adalah alat atau bahan yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.
- 7) Media lingkungan adalah sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar siswa.

2. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi signifikan terhadap lahirnya berbagai inovasi

dalam media pembelajaran yang semakin memudahkan pengguna dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pemanfaatan TIK memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan berbagai aspek keilmuan secara multidisipliner guna menghadapi tantangan pedagogis di era digital. Melalui penguasaan kompetensi teknologi, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Namun demikian, implementasi pendidikan berbasis teknologi tidak dapat dilepaskan dari dimensi nilai dan karakter. Penggunaan media dan teknologi pembelajaran harus tetap diarahkan pada pembentukan kepribadian, etika, dan tanggung jawab peserta didik sebagai bagian integral dari tujuan pendidikan nasional.⁵

Wordwall merupakan salah satu platform berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran interaktif melalui penyediaan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi dan informasi pembelajaran. Aplikasi ini dikembangkan oleh organisasi asal Inggris, Visual Education Ltd., dengan tujuan memfasilitasi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik. Sebagai media pembelajaran digital, Wordwall tidak hanya

⁵ Syarfuni, dkk.. *Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Systematic Literature Review*. Journal Buah hati, Volume 10 (no.2). 2023 hlm.109-122

berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai strategi evaluasi pembelajaran.

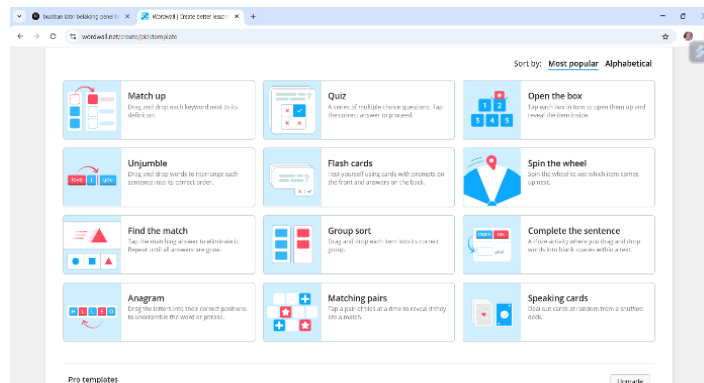
Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif sekaligus sarana edukasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung pembelajaran aktif (*active learning*) melalui integrasi unsur permainan yang mendorong partisipasi, kolaborasi, dan kompetisi sehat di antara siswa. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara kreatif dan kontekstual. *Wordwall* menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana siswa berperan aktif dalam proses eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah melalui aktivitas permainan yang dirancang oleh pendidik.

b. Jenis-jenis Media Wordwall

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang tersedia di *Wordwall*:

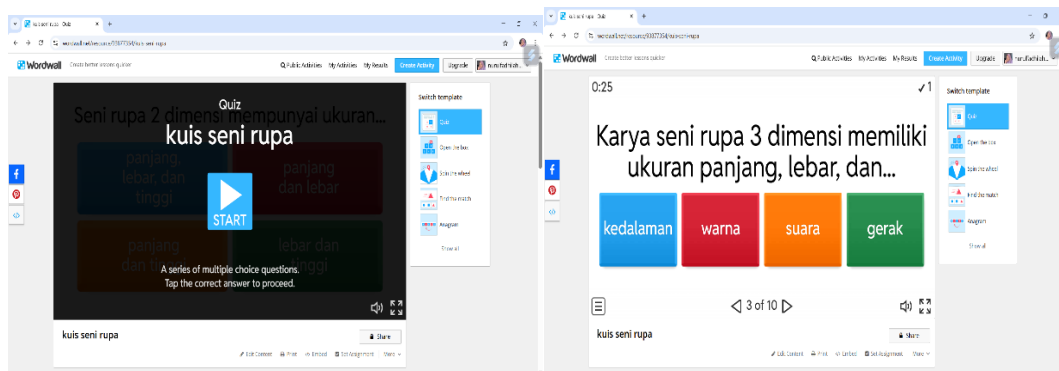
1. *Quiz* (Kuis) Media ini digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, atau benar-salah. Kuis pada *Wordwall* bersifat interaktif dan dapat menampilkan skor secara langsung.

2. *Match Up* (Permainan Mencocokkan) Jenis media ini menantang siswa untuk mencocokkan pasangan kata, gambar, atau konsep yang berkaitan. Media ini efektif untuk memperkuat hafalan dan pemahaman konsep.
3. *Group Sort* (Pengelompokan) Dalam media ini, siswa diminta untuk mengelompokkan objek atau informasi ke dalam kategori yang tepat. Media ini membantu siswa dalam mengkategorikan dan mengorganisir informasi secara sistematis.
4. *Open the Box* (Membuka Kotak) Media ini memberikan tantangan bagi siswa untuk membuka kotak yang berisi pertanyaan atau aktivitas tertentu. Siswa harus menyelesaikan tugas dalam kotak tersebut untuk melanjutkan.
5. *Spinner* (Putar Roda) Media berupa roda putar yang dapat digunakan untuk memilih soal, kegiatan, atau tantangan secara acak secara interaktif. Cocok untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.
6. *Word Search* (Pencarian Kata) Media ini memungkinkan siswa untuk mencari dan menandai kata-kata yang tersembunyi dalam kumpulan



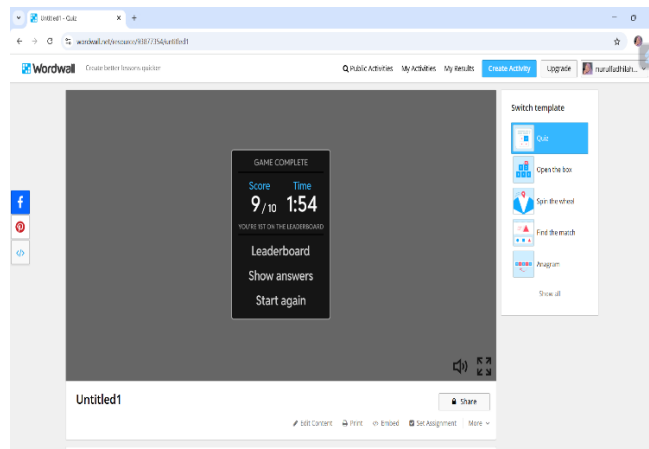
Gambar 2. 2 pilih template yang ingin digunakan

- 3) Pilihlah template yang menarik untuk media pembelajaran agar siswa tidak bosan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan template kuis. Tampilan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 3 template kuis

- 4) Setelah mengerjakan soal siswa dapat melihat skor dan waktu yang mereka habiskan untuk menjawab soal tersebut.



Gambar 2.4 tampilan skor dan waktu siswa

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Wordwall

Salah satu keunggulan utama dari penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran adalah fleksibilitasnya dalam menyediakan berbagai jenis aktivitas kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk melatih dan mengevaluasi kemampuan peserta didik. Guru dapat menggunakan kuis yang telah disediakan oleh platform maupun merancang sendiri aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Di sisi lain, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengerjakan berbagai bentuk tes atau permainan interaktif guna meningkatkan keterampilan dan pemahamannya terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan adaptif, dengan menawarkan beragam variasi

permainan berbasis teknologi digital yang dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone maupun laptop.⁷

Di samping berbagai keunggulannya, tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kendala utama yang sering dihadapi adalah ketergantungan terhadap kestabilan jaringan internet. Kondisi jaringan yang tidak stabil atau mengalami gangguan dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran, mengingat Wordwall merupakan aplikasi berbasis online yang memerlukan koneksi internet secara terus-menerus untuk dapat berfungsi secara optimal.⁸

Dengan adanya penerapan media Wordwall, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat, khususnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada tahap evaluasi atau penilaian akhir. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Wordwall diharapkan dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah

⁷ Purnamasari, S. dkk. *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2022, 3(1).

⁸ Zalillah dan Alfurqan.. *Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang*. MANAZHIM, 2022, 4(2)

direncanakan secara lebih efektif dan efisien, baik dari segi penyampaian materi maupun pelaksanaan evaluasi.

Lebih lanjut, penelitian ini membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian komparatif antara Wordwall dan media pembelajaran digital lainnya. Perbandingan tersebut penting dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas, keunggulan, serta keterbatasan masing-masing media dalam mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

e. Manfaat menggunakan media wordwall

Berikut adalah manfaat utama menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran, yang saya susun berdasarkan perspektif pendidikan praktis, menurut A.M. Sudirman di buku *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* yaitu:

1. Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Wordwall membuat pembelajaran menyenangkan seperti bermain game, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi secara intrinsik. Menurut Sudirman, media interaktif seperti ini merangsang perhatian dan kemauan siswa, mengurangi kebosanan pada pelajaran konvensional, terutama untuk mata pelajaran seperti bahasa, matematika, atau IPA.

2. Interaksi Langsung dan Dua Arah

Siswa dapat berpartisipasi secara real-time, baik secara individu maupun kelompok (multiplayer mode). Ini mendukung interaksi guru-siswa yang Sudirman tekankan sebagai kunci proses belajar mengajar efektif, di mana feedback instan dari game membantu siswa belajar dari kesalahan tanpa rasa malu.

3. Mudah Disesuaikan dan Cepat Dibuat

Guru bisa membuat konten custom sesuai kurikulum (misalnya, menambahkan gambar, suara, atau teks lokal) hanya dalam hitungan menit, tanpa perlu keahlian programming. Manfaat ini menghemat waktu persiapan, memungkinkan guru fokus pada fasilitasi pembelajaran, seperti yang direkomendasikan Sudirman untuk media yang praktis di lingkungan pendidikan Indonesia.

4. Beragam Jenis Aktivitas untuk Berbagai Gaya Belajar

Dengan template seperti quiz (visual-audio), matching (interaktif), atau labeling (visual), Wordwall mengakomodasi siswa visual, auditori, dan kinestetik. Ini selaras dengan pendapat Sudirman tentang media multi-sensori yang merangsang pikiran dan perasaan siswa untuk pemahaman lebih dalam.

5. Aksesibilitas dan Fleksibilitas

Platform ini dapat diakses secara online tanpa instalasi, cocok untuk pembelajaran hybrid (tatap muka atau daring). Di daerah dengan akses internet terbatas, guru bisa download sebagai PDF atau gambar. Manfaat ini membantu mengatasi hambatan komunikasi, seperti yang dibahas Sudirman dalam konteks media digital untuk sekolah pedesaan.

6. Feedback dan Analisis Performa Instan

Setelah game selesai, Wordwall memberikan skor otomatis dan laporan data (seperti persentase jawaban benar), yang memungkinkan guru mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat. Ini mendukung motivasi ekstrinsik melalui pencapaian, dan membantu guru menyesuaikan strategi pengajaran selanjutnya.

7. Mendorong Kolaborasi dan Kerja Tim

Mode tim atau kompetisi antar kelompok mendorong siswa berinteraksi sosial, membangun keterampilan kerja sama. Sudirman berpendapat bahwa media seperti ini memperkaya interaksi belajar mengajar, membuat proses lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

8. Ekonomis dan Ramah Lingkungan

Versi dasar gratis, dan tidak memerlukan alat fisik mahal (hanya perangkat elektronik). Ini mengurangi biaya cetak atau bahan, sekaligus mendukung pendidikan berkelanjutan—manfaat yang selaras dengan media lingkungan yang Sudirman sarankan sebagai sumber belajar murah.

9. Meningkatkan Retensi dan Pemahaman Materi

Elemen gamifikasi (poin, level, timer) membantu siswa mengingat materi lebih lama, dengan tingkat retensi hingga 80-90% (berdasarkan studi umum tentang pembelajaran interaktif). Ini efektif untuk review atau penguatan konsep, seperti yang Sudirman gambarkan dalam fungsi media audiovisual dan interaktif.

10. Adaptif untuk Semua Usia dan Level

Wordwall bisa disesuaikan untuk siswa SD hingga SMA, bahkan dewasa, dengan tingkat kesulitan yang bisa diatur. Manfaat ini membuatnya inklusif, mendukung diferensiasi pembelajaran untuk siswa berkebutuhan khusus.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif, yang secara etimologis berarti dorongan atau kekuatan yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu tindakan. Motif dapat dipahami sebagai faktor internal yang menstimulasi seseorang untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah berfungsi secara aktif dalam diri individu untuk mengarahkan perilakunya menuju pencapaian hasil yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar berperan penting dalam menentukan intensitas, arah, dan ketekunan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran.

Sementara itu, belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas psikis dan fisik yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku pada individu, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relatif permanen dan mencerminkan adanya peningkatan kemampuan setelah melalui proses latihan atau pengalaman belajar.

Secara lebih luas, belajar merupakan suatu proses perkembangan kepribadian yang ditandai oleh peningkatan kualitas perilaku individu, meliputi aspek kognitif (pengetahuan dan daya pikir), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan dan tindakan). Dengan demikian, belajar tidak

hanya dipandang sebagai kegiatan memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai proses dinamis dan berkesinambungan yang menjadi fondasi utama dalam setiap jenjang pendidikan.⁹

Menurut McDonald, yang dikutip oleh Sadirman, motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc.Donald tersebut mengandung tiga elemen penting, yaitu :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada individu pada diri manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling* bagi seseorang.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan

Menurut Oemar Hamalik (2017), motivasi merupakan suatu perubahan energi yang terjadi dalam diri individu yang ditandai oleh munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Perubahan energi tersebut berfungsi sebagai kekuatan internal yang menimbulkan dorongan bagi individu untuk bertindak dan berusaha secara terarah. Dalam motivasi terkandung keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, serta

⁹ Ahdar Djamaluddin, dan Wardana, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*(Sulawesi Selatan : CV Kaafah Laerning Center,2019) hlm 6-14

mengarahkan sikap dan perilaku seseorang menuju pencapaian tujuan yang diharapkan.¹⁰

Motivasi dapat dipahami sebagai suatu upaya untuk menciptakan kondisi internal maupun eksternal yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Seseorang akan cenderung menghindari aktivitas yang tidak disukainya dan lebih memilih melakukan hal-hal yang dianggap memberikan kepuasan atau manfaat. Meskipun motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, pada hakikatnya sumber utama motivasi berasal dari dalam diri individu itu sendiri sebagai dorongan intrinsik yang mengarahkan perilaku terhadap pencapaian tujuan.

Dalam konteks pembelajaran, tingkat kesungguhan dan ketekunan peserta didik sangat bergantung pada kekuatan motivasi yang dimilikinya. Tanpa adanya motivasi yang kuat, proses belajar cenderung berjalan pasif dan hasil belajar yang optimal sulit untuk dicapai. Hal ini disebabkan karena motivasi berfungsi sebagai energi psikis yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku individu dalam mencapai tujuan tertentu, baik berupa prestasi akademik, penghargaan, maupun kepuasan pribadi. Dengan demikian, motivasi belajar dapat dianggap sebagai salah satu faktor fundamental yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan.

¹⁰ Dimiyati, *Belajardan Pembelajaran* (Jakarta:Rineka Cipta, 2009), hlm.80

Motivasi memiliki peran penting dalam kehidupan setiap orang dan menjadi kunci keberhasilan. Dalam konteks belajar, motivasi adalah landasan utama yang mendorong individu untuk bertindak demi mencapai tujuan. Semakin tepat motivasi yang diberikan kepada siswa, semakin besar kemungkinan mereka untuk berhasil dalam proses belajar.

Motivasi berfungsi sebagai dorongan internal yang membangkitkan energi individu untuk bertindak. Dalam konteks belajar, motivasi dapat menjadi penggerak yang menimbulkan semangat belajar. Setiap karakteristik siswa, seperti bakat, gaya belajar, dan pengetahuan awal, berhubungan erat dengan motivasi yang mereka miliki. Dengan memahami pentingnya motivasi, pendidik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi siswa. Hal ini akan membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan mencapai potensi maksimal mereka.

Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu.

Menurut Hudoyono yang dikutip oleh Kusnadi,¹¹ mengatakan bahwa cara atau teknik memberikan motivasi adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kepada siswa rasa puas sehingga mereka berusaha mencapai keberhasilan selanjutnya.
- b. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa.
- c. Membuat siswa merasa ikut ambil bagian dalam program yang telah disusun.
- d. Mengusahakan pengaturan kelas yang bervariasi agar rasa bosan berkurang dan perhatian siswa meningkat.
- e. Menimbulkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari.
- f. Memberikan komentar atau umpan balik atas hasil-hasil yang telah dicapai siswa.
- g. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi.¹¹

b. Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yang umumnya dikelompokkan berdasarkan sumber dan sifatnya. Berikut adalah jenis-jenis motivasi belajar:

1. Motivasi Intrinsik

¹¹ Kusnadi,¹¹ *Strategi Pembelajaran IPS* (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2008), hlm. 72

Motivasi ini berasal dari dalam diri individu. Siswa yang termotivasi secara intrinsik belajar karena mereka memiliki minat, rasa ingin tahu, atau kepuasan pribadi dalam proses belajar itu sendiri. Contoh motivasi intrinsik termasuk:

- a) Rasa ingin tahu untuk memahami suatu konsep.
- b) Kesenangan dalam memecahkan masalah.
- c) Kepuasan yang diperoleh dari pencapaian pribadi.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini berasal dari faktor luar yang mendorong individu untuk belajar. Siswa yang termotivasi secara ekstrinsik belajar untuk mendapatkan penghargaan, pengakuan, atau untuk menghindari hukuman. Contoh motivasi ekstrinsik termasuk:

- a) Mendapatkan nilai yang baik.
- b) Menerima pujian dari guru atau orang tua.
- c) Menghindari konsekuensi negatif, seperti hukuman atau kegagalan.

c. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan hal penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar . Ada beberapa indikator motivasi yang dapat di defenisikan, yaitu: ¹²

- 1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya Dorongan dan kebutuhan dalam Belajar
- 3) Adanya Minat dan ketertarikan
- 4) Adanya kemandirian dalam Belajar.

d. Tujuan Motivasi Belajar

Tujuan motivasi belajar sangat penting dalam konteks pendidikan, karena motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dan hasil belajar yang dicapai. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari motivasi belajar:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Motivasi belajar bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, kegiatan kelompok, dan tugas-tugas yang diberikan.

- 2) Mendorong Pencapaian Akademis

¹² Lestari, P. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap prestasi Belajar Siswa . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7 (2),2020, hlm.123- 132

Salah satu tujuan utama motivasi belajar adalah untuk mendorong siswa mencapai hasil akademis yang lebih baik. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung berusaha lebih keras, belajar lebih banyak, dan mencapai nilai yang lebih baik.

3) Mengembangkan Kemandirian Belajar

Motivasi belajar bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemandirian dalam belajar. Dengan motivasi yang tepat, siswa dapat belajar untuk mengatur waktu, memilih metode belajar yang sesuai, dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.

4) Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Motivasi belajar dapat membantu siswa membangun rasa percaya diri. Ketika siswa merasa termotivasi dan berhasil dalam belajar, mereka akan lebih percaya diri dalam kemampuan akademis mereka dan lebih siap menghadapi tantangan.

5) Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Salah satu tujuan motivasi belajar adalah untuk meningkatkan minat dan kecintaan siswa terhadap pembelajaran. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, siswa akan lebih cenderung untuk terus belajar di luar kelas.

6) Merpersiapkan Siswa Untuk Masa Depan

Motivasi belajar bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Dengan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap belajar, mereka akan lebih siap untuk menghadapi pendidikan lanjutan dan dunia kerja.

e. Faktor - faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Proses belajar mengajar adalah bagian dari lingkungan sekolah yang terstruktur dan terorganisasi. Lingkungan tersebut diatur dan diawasi agar kegiatan belajar berlangsung secara terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena dalam proses belajar seseorang pasti akan menghadapi berbagai kesulitan.

Faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi dorongan dari dalam diri (internal) maupun dari luar (eksternal) yang mendorong individu untuk melakukan perubahan perilaku. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologi.

a. Faktor Fisiologis

Secara keseluruhan, kondisi fisiologis yang baik, seperti kesehatan yang optimal serta tidak dalam keadaan kelelahan atau keletihan, dan tidak mengalami gangguan fisik atau cacat, akan mendukung kelancaran dan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

b. Faktor Psikologi

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang beragam, dan perbedaan tersebut tentu akan memengaruhi hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang berperan antara lain adalah intelegensi, perhatian, minat belajar, motivasi, kemampuan kognitif, dan daya nalar.

2. Faktor Eksternal

Proses belajar didorong terutama oleh motivasi intrinsik yang dimiliki siswa. Selain itu, proses belajar juga dapat terjadi atau semakin kuat jika didukung oleh lingkungan sekitar siswa. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa akan meningkat apabila program pembelajaran disusun secara baik dan terstruktur. Dari sudut pandang siswa, terdapat beberapa faktor eksternal yang memengaruhi tingkat aktivitas belajar mereka.

a. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan turut berperan dalam memengaruhi proses serta hasil belajar. Lingkungan tersebut meliputi lingkungan fisik, seperti suhu, kualitas udara, kelembaban, dan faktor-faktor serupa, serta lingkungan sosial yang melibatkan interaksi dengan orang lain. Kedua aspek lingkungan ini sama-sama dapat memengaruhi efektivitas proses dan pencapaian hasil belajar.

b. Faktor Instrumental

Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang di harapkan. Faktor-faktor ini di harapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah di rencanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dani fasilitas, dan pendidik.¹³

f. Upaya Meningkatkan motivasi belajar

Adapun upaya meningkatkan motivasi peserta didik:

1. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Positif
2. Menggunakan Metode Pembelajaran yang variative
3. Menyesuaikan Pembelajaran dengan Minat Siswa

¹³ Rusman. *Belajar & Pembelajarani Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 130-135

4. Menetapkan Tujuan yang Jelas
5. Mendorong Kemandirian dan Tanggung Jawab¹⁴

g. Aspek Motivasi belajar

Aspek -aspek motivasi belajar meliputi:

1. Menimbulkan kegiatan belajar

Keinginan siswa untuk melakukan kegiatan belajar di sekolah.

2. Menjamin kelangsungan belajar

Kemauan siswa untuk mempertahankan kegiatan belajar pada setiap Pelajaran yang diajarkan di sekolah.

3. Mengerahkan kegiatan belajar

Kemauan siswa belajar demi mencapai suatu tujuan tertentu dalam belajar.

4. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah istilah yang merujuk pada salah satu mata pelajaran di sekolah dasar . Seni dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi yang indah dari hati, yang dapat disalurkan melalui karya yang mampu membangkitkan perasaan orang lain.¹⁵ Selain itu, ada

¹⁴ Deci, E. L., & Ryan, R. M. . *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*. Psychological Inquiry, tahun(2000) 11(4), hlm. 227-268.

¹⁵ Sabatari.. *Peran Seni dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12(1),2006, hlm 45-60.

pendapat lain yang menyatakan bahwa seni merupakan ekspresi manusia yang mengandung unsur keindahan, yang diungkapkan dalam bentuk media nyata dan dapat dinikmati oleh seluruh panca indra.¹⁶

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah proses interaksi dalam pendidikan antara pendidik dan peserta didik yang memanfaatkan media pendidikan untuk mencapai tujuan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan adalah dengan menjadikan seni sebagai mata pelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran seni dalam konteks pendidikan berperan sebagai pelestari dan penerus kebudayaan, alat untuk mentransformasikan kebudayaan, serta sarana untuk mengembangkan individu peserta didik.¹⁷

Pembelajaran SBdP membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik, sehingga mereka dapat menciptakan karya seni baru dan mengembangkan kemampuan secara menyeluruh, tidak hanya terfokus pada aspek kognitif. Pembelajaran ini melatih keterampilan motorik, termasuk motorik kasar yang berfokus pada aktivitas otot besar dan motorik halus yang berfokus pada aktivitas otot kecil. Pembelajaran SBdP berfungsi untuk

¹⁶ Citrowati, E., & Mayar, F. *Strategi Pengembangan Bakat Seni Anak Usia Dini*. Pendidikan Tambusai, 3(6), 2019 ,hlm 1207–1211

¹⁷ Hasanatul fitri, “Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar, *jurnal pendidikan Tambusai*” Vol 6, No 2(2022):hal 11084.

melatih keterampilan motorik kasar dan halus, serta kemampuan gerak dasar motorik bagi peserta didik yang berusia 7-10 tahun.¹⁸

b. Materi Seni Budaya dan Prakarya

Adapun materi seni budaya dan prakarya (SBdP) pada mata pelajaran ini yaitu :

1) Seni rupa 2 dimensi

Seni rupa 2 dimensi merupakan karya seni rupa yang hanya mempunyai dua ukuran ataupun sisi. Mudahnya, karya yang satu ini hanya mempunyai panjang dan lebar saja, tanpa adanya dimensi ketiga yakni ruang. Misalnya saja lukisan, seni grafis, ilustrasi, dan karya seni rupa lainnya yang digambar diatas permukaan datar.¹⁹ Istilah tersebut muncul saat seni rupa dibedakan berdasarkan dimensinya, yakni karya seni rupa 2 dimensi dan karya seni rupa 3 dimensi. Penggolongan seperti ini dilakukan supaya kita dapat memahami seberapa jauh cakupan seni rupa bisa dibedakan. Selain itu, kategorisasi tersebut juga bisa membantu kita dalam memahami berbagai perbedaannya untuk melakukan apresiasi dan juga

¹⁸ Atik Nurhayati, "Peran Pembelajaran seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial" Vol 2, No 3 (2020):hlm 428.

¹⁹ Marlina, R. (2020). *Analisis Karya Seni Rupa 2 Dimensi*. Jurnal Pendidikan Seni, 8(2), hlm.123-135.

penilaian yang sesuai dengan masing-masing jenis karya, baik itu 2 dimensi atau 3 dimensi.²⁰

Contohnya, seni rupa juga dapat dibedakan berdasarkan fungsinya, yaitu seni rupa terapan yang dibuat melalui proses perancangan dan seni rupa murni yang diciptakan dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikannya tanpa mempertimbangkan fungsi praktis.²¹ Tentu saja, jika kita menilai sebuah desain sebagai seni rupa, penilaian kita tidak akan akurat. Demikian pula, jika kita menilai karya seni rupa yang tidak memiliki fungsi sebagai karya seni, maka nilai karya tersebut tidak akan sesuai dengan yang seharusnya.

2) Seni rupa 3 dimensi

Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki unsur panjang, lebar, serta tinggi sehingga membentuk volume. Dengan demikian, seni rupa tiga dimensi dapat dinikmati dari semua arah. Nama lain dari seni rupa tiga dimensi ialah seni rupa trimatra²². Contoh seni rupa tiga dimensi yang sering kita temui adalah monumen, patung, dan lain-lain.

²⁰ Fatimah, S. *Pengaruh Teori Seni Rupa terhadap Kemampuan Mengapresiasi Karya Seni*. Jurnal Pendidikan Seni, 8(1), 2020, hlm.1-12.

²¹ Nugroho, A. . *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran Seni Rupa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(2),2022, hlm.123-135.

²² Widyastuti, R. *Seni Rupa 3 Dimensi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.2020

Sedangkan contoh seni rupa tiga dimensi terapan adalah gerabah, keramik, ukiran, tas, tempayan, gelas, meja, kursi, ukiran, dan lain-lain.²³

c. Tujuan Mata Pelajaran SBDP

1. Mengembangkan Potensi Diri Siswa: Membantu siswa mengenal, mengapresiasi, dan mengembangkan bakat serta minat di bidang seni dan prakarya, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara kreatif dan bermakna.
2. Pembentukan Karakter dan Nilai Budaya: Menanamkan rasa cinta terhadap budaya bangsa Indonesia, toleransi, dan etos kerja melalui aktivitas seni yang mencerminkan keragaman etnis, adat istiadat, dan nilai Pancasila.
3. Persiapan untuk Kehidupan Sehari-hari: Melatih keterampilan praktis (fine motor skills) dan pemecahan masalah, agar siswa mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial, ekonomi, dan teknologi di masa depan.
4. Integrasi dengan Pembelajaran Holistik: Mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, sesuai dengan prinsip pendidikan karakter nasional.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian tentang media *wordwall* dalam pembelajaran: Penelitian oleh Sari dan Husnin (2021), *Wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif

²³ Sutarto, H. *Pengembangan Keterampilan Seni Rupa 3 Dimensi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(1), 2020, 1-12.

yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian daring yang menarik bagi peserta didik. Keunggulan *Wordwall* terletak pada kemampuannya dalam menghadirkan berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti kuis, mencocokkan, dan permainan edukatif yang memfasilitasi gaya belajar aktif dan kompetitif siswa. Penerapan *Wordwall* khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan keterlibatan dan penghayatan seni siswa.

Menurut Prasetyo dan Fitriani (2022), implementasi *Wordwall* pada pembelajaran SBDP mampu membuat siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam proses belajar, terutama dalam memahami konsep seni budaya yang bersifat abstrak dan memerlukan kreatifitas tinggi. Dengan media ini, guru dapat menyajikan materi seni dengan berbagai format interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas dasar sehingga memudahkan pemahaman mereka.

2. Penerapan media *wordwall* terhadap SBdP : Penelitian oleh Wulandari dan Dewi (2020) juga melakukan penelitian yang menyoroti pengaruh *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SBdP. Mereka menemukan bahwa siswa yang menggunakan *Wordwall* merasa lebih termotivasi untuk belajar, terutama karena adanya elemen permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini sejalan dengan teori

motivasi yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Ryan & Deci, 2020). Dengan demikian, penerapan Wordwall dalam pembelajaran SBdP tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar.

3. Pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan siswa : Penelitian oleh Wulandari dan Dewi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti video, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. Dalam penelitian ini, mereka menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dalam diskusi dan kegiatan kelompok dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa media yang menarik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk lebih terlibat.

Teori yang mendasari pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan siswa dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme. Menurut Piaget (1976), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar, membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Media pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif,

berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2009) yang menyatakan bahwa media yang baik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa dengan cara yang lebih efektif.

4. Pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi siswa : Penelitian oleh Nabilah dan Warmi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitian ini, mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan *Wordwall* merasa lebih termotivasi untuk belajar, terutama karena adanya elemen permainan dan interaksi yang ditawarkan oleh platform tersebut. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses belajar ketika menggunakan media ini.

Salah satu alasan mengapa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa adalah karena media ini menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Menurut teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2000), motivasi intrinsik muncul ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang mereka nikmati dan merasa tertantang. *Wordwall*, dengan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, permainan, dan tantangan, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu cara yang menggambarkan dimana seorang peneliti menjelaskan bagaimana cara kerja dan isi penelitiannya, maupun hal-hal yang akan dilakukan secara singkat dan jelas yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur dari proses penelitiannya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori yang telah ditetapkan, adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah terdapat peningkatan Motivasi belajar siswa melalui Media *Wordwall* pada pelajaran SBdP di kelas III SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di kelas III di SD Plus Islam Terpadu Padangidimpuan yang beralamatkan di Jln. Pardomuan, Aek Tuhul, Kec. Padangsidimpuan Bantunadua, Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara. Alasan peneliti memilih Lokasi ini karena rendahnya minat belajar siswa di kelas III sehingga peneliti memilih Lokasi tersebut. Pelaksanaan waktu penelitian ini sejak penyusunan proposal pada Bulan Mei sampai Bulan Oktober 2025.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu rancangan penelitian yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran di kelas, dengan mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan melakukan refleksi kegiatan terhadap proses serta hasil yang bertujuan untuk memperbaiki mutu serta kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. PTK juga dapat dikatakan sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh

pendidik terhadap kurikulum pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

C. Latar dan Subjek Penelitian

1. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan, sebuah sekolah yang terletak di Kota Padangsidimpuan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki potensi pengembangan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal pada bulan Mei 2025, siswa kelas III sering mengalami kesulitan dalam memahami materi SBDP yang bersifat abstrak, seperti seni rupa dan prakarya, yang membutuhkan visualisasi untuk mempermudah pemahaman. Media Wordwall dianggap sebagai solusi yang efektif untuk mengatasi kendala ini, sehingga latar ini menjadi tempat yang relevan untuk meneliti penerapan media wordwall dalam pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas III di SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan, yang terdiri dari 23 siswa dengan karakteristik heterogen. Mereka dipilih karena berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai mampu memahami materi pembelajaran melalui media visual.

Selain itu, guru pengajar mata pelajaran SBDP di kelas ini juga menjadi bagian dari subyek penelitian, khususnya dalam peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan media gambar. Guru dipilih karena memiliki pengalaman dalam mengajar mata pelajaran ini, namun memerlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk memperoleh data yang relevan dan akurat mengenai penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen tersebut meliputi:

1. Angket Motivasi Belajar

Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *wordwall*. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan beberapa pernyataan terkait aspek motivasi, seperti minat, keterlibatan, dan ketekunan dalam belajar.

2. Lembar Observasi

Observasi merupakan metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi dilakukan untuk

mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mengamati keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal di atas, lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

- a. Lembar observasi aktivitas guru yang di isi oleh walikelas sebagai *observer* dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan.
- b. Lembar observasi aktivitas siswa yang di isi oleh peneliti sebagai *observer* serta yang melakukan tindakan dengan menggunakan Penerapan Media *wordwall* pada siswa kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan dalam peningkatan kemampuan berpikir siswa.
- c. Kedua lembar observasi tersebut di isi oleh kedua *observer* (pengamat), guru sebagai *observer* peneliti sedangkan peneliti sebagai *observer* siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati kualitas pembelajaran pada Siswa Kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan.

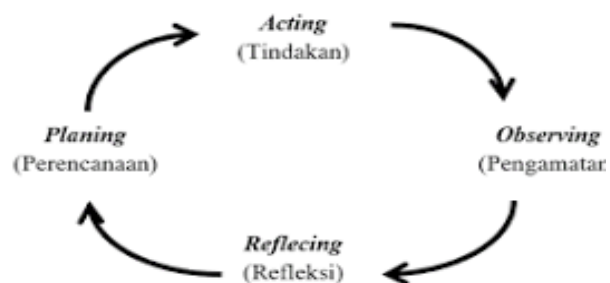
Kedua lembar observasi tersebut di isi oleh kedua *observer* (pengamat) selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati kualitas pembelajaran.

3. Wawancara

Hasil wawancara yang didapatkan dari walikelas pada 02 Sep 2025 “penggunaan media *wordwall* ini cukup memotivasi siswa dalam pembelajaran lebih semangat dan aktif dalam berinteraksi. penggunaan media ini cukup efektif karena sangat relate dengan materi yang diajarkan di kelas. Siswa merasa senang saat belajar dengan media *wordwall* ini karena bisa belajar sekaligus bermain game.” Dengan simpulan media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap siswa.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Model penelitian yang digunakan peneliti adalah model PTK oleh Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus – menerus. Berikut ini merupakan gambar proses penelitian PTK Oleh Kurt Lewin:



Gambar 3.1 Gambar Proses Penelitian PTK oleh Kurt Lewin.

Berikut penjelasan tentang proses penelitian tindakan kelas Model

Kurt Lewin:

1. Perencanaan / Persiapan tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan langkah langkah penerapan media *wordwall*.
- b. Menyiapkan media *wordwall* berupa game dan soal mengenai materi pembelajaran yang diajarkan.
- c. Menyusun format pengamatan (lembar observasi) tentang aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *wordwall*.
- d. Menyusun format pengamatan (lembar observasi) motivasi belajar siswa dalam menggunakan media *wordwall*.
- e. Meminta kesediaan salah seorang teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini yang akan dilakukan pada proses pembelajaran secara terstruktur mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yaitu:

a. Kegiatan awal:

- 1) Guru memberikan salam kemudian berdoa bersama siswa
- 2) Guru melakukan absensi
- 3) Guru melakukan apersepsi atau mengulang pelajaran yang telah dilakukan.
- 4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.

b. Kegiatan inti:

- 1) Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan.
- 2) Guru mengarahkan siswa untuk mengamati media wordwall yang digunakan guru dalam pembelajaran.
- 3) Guru menuntun siswa untuk melihat media wordwall yang disediakan pada berbagai tahapan.
- 4) Guru memberikan penjelasan kepada siswa bagaimana cara mula mula mengamati media wordwall yang di sediakan.
- 5) Guru membimbing siswa mengidentifikasi dan menganalisis unsur unsur pengajaran dalam bentuk media wordwall.
- 6) Guru dan siswa menyimpulkan hasil kegiatan dalam penggunaan Media wordwall untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang telah dipelajari
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

tentang hal-hal yang kurang dipahami.

c. Kegiatan penutup:

- 1) Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran
- 2) Guru mengevaluasi pelajaran serta memberikan tugas rumah kepada siswa kemudian menutup pelajaran dengan salam.

3. Observasi atau pengamatan

Observasi Tahap observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Dalam penelitian ini yang akan menjadi observer adalah teman sejawat atas persetujuan guru yang mengajar di kelas tersebut. Sedangkan yang akan mempraktekkan kegiatan ini adalah penulis sendiri. Observasi ini dilakukan untuk mengarahkan implementasi agar sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Aspek-aspek yang diamati antara lain:

- a. Aktivitas guru dalam menggunakan media wordwall yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru
- b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media wordwall yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
- c. Tingkat motivasi siswa selama proses belajar mengajar, pengamatannya dilakukan dengan menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menyimpulkan hasil dari dampak yang terjadi setelah tindakan yang telah dilakukan. Secara kolaboratif, guru dan peneliti menganalisis dan berdiskusi hasil pengamatan. Selanjutnya membuat satu refleksi mana yang perlu diperbaiki untuk siklus II nantinya. Dengan demikian peneliti pada siklus II diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar sesuai target yang telah ditetapkan sebelumnya.

F. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui berbagai instrumen. Pendekatan yang digunakan adalah gabungan metode kuantitatif dan kualitatif, yang meliputi:

1. Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi:

a. Skor Total: $38+35+35+39+40+41+37+40+40+39+38+$

$$36+40+39+41+39+38+33+37+35+38+36 = 834$$

b. Rata-Rata (Mean): $\frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{834}{23} = 36,26$

c. Persentase Perubahan: $\left(\frac{\text{Skor Akhir} - \text{Skor Awal}}{\text{skor awal}} \right) \times 100\%$

$$= \left(\frac{834 - 637}{637} \right) \times 100\%$$

$$= 30.92\%$$

Sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi siswa, Adapun perhitungannya sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata : $\frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{Banyak siswa}} \times 100$
- b. Nilai persentase ketuntasan : $\frac{\text{Ketuntasan}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

2. Analisis Data Kualitatif

Data ini diambil dari hasil angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa dan guru di Sd Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Langkah Awal Sebelum melakukan tindakan, peneliti berdiskusi dengan Guru Wali Kelas terkait rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang di alami oleh siswa dalam pembelajaran.

Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses belajar mengajar dan kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas III yaitu kurangnya motivasi belajar siswa khususnya Pada Mata Pelajaran SBdP, selain itu wawancara ini merupakan penggalian informasi mengenai tinggi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBdP. Dari hasil wawancara diperoleh data angket motivasi belajar siswa pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi masih sedikit yang termotivasi, yaitu 23 siswa kurangnya motivasi dalam Materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Motivasi belajar SBdP khususnya materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi jauh dari apa yang diharapkan.

Hal itu karena siswa kelas III SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidempuan dipilih sebagai subjek penelitian. Penyebab kurangnya motivasi belajar tersebut adalah siswa kurang semangat dalam belajar SBdP pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Oleh karena itu perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar SBdP dengan

menggunakan media *wordwall* pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi.

Table 4.1

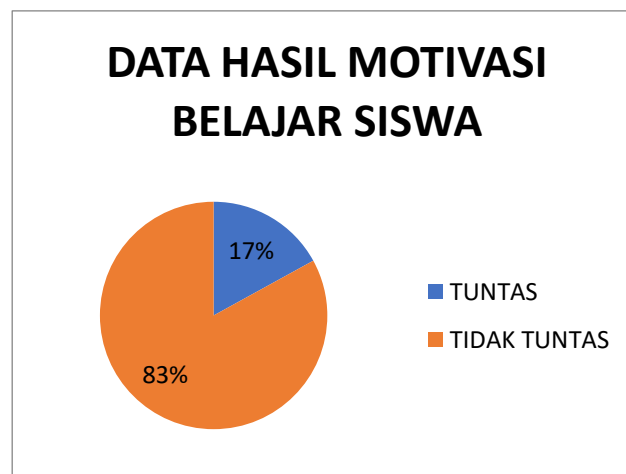
Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Azam	75	Tuntas
2.	Aflah	50	Belum Tuntas
3.	Al	75	Tuntas
4.	Alzena	45	Belum Tuntas
5.	Anindhita	40	Belum Tuntas
6.	Asrul	40	Belum Tuntas
7.	Aulia	75	Tuntas
8.	Fatir	50	Belum Tuntas
9.	Hafidzah	75	Tuntas
10	Abizar	45	Belum Tuntas
11.	Gibran	50	Belum Tuntas
12.	Ikhsan	45	Belum Tuntas
13.	Restu	40	Belum Tuntas
14.	Thoriq	55	Belum Tuntas
15.	Mutiara	50	Belum Tuntas
16.	Sofiah	55	Belum Tuntas
17.	Rio	50	Belum Tuntas
18.	Wahdiatan	50	Belum Tuntas
19.	Wardah	50	Belum Tuntas
20.	Zahra	55	Belum Tuntas
21.	Azka	40	Belum Tuntas
22.	Rifat	55	Belum Tuntas
23.	Umar	40	Belum Tuntas
Jumlah		1.205	
Nilai Rata Rata		52%	
Nilai Tertinggi		80	
Nilai Terendah		40	
Presentasi Siswa Tuntas		17%	
Presentasi Siswa Belum Tuntas		83%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang motivasi belajar seperti siswa susah membayangkan gambar Contoh – Contoh Dari Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi, sehingga dibuat media

wordwall. Solusi dalam masalah tersebut adalah menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah media wordwall.

Nilai awal siswa tersebut digunakan sebagai skor awal kemajuan individu siswa setelah mengikuti pembelajaran SBdP materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Presentase motivasi belajar SBdP materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi kelas III SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidimpuan sebelum dilakukan tindakan dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Hasil Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

Bedasarkan hasil observasi, di bawah ini ada beberapa catatan yang mengenai kondisi siswa kelas III.

- a. Dilihat dari kondisi siswa kelas III, pada saat proses pembelajaran dimulai sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan dari guru, tetapi setelah

guru menjelaskan materi terlalu lama siswa sudah terlihat mulai bosan. Ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa kurang tertarik dengan penjelasan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Guru cenderung hanya berpedoman pada buku paket yang disediakan oleh sekolah. Guru jarang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menjelaskan dan menuliskan hal-hal penting untuk dicatat dan dihafalkan oleh siswa.

- b. Dari 23 siswa yang aktif dalam pembelajaran masih banyak siswa yang hanya terlihat pasif dan mayoritas siswa kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pada data observasi awal dan angket pra siklus, maka disusunlah rencana pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang menurut siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui rencana pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa selalu fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus di mana siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian yang dilakukan pada setiap siklus dari 4 tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan

reflection (refleksi). Deskripsi pelaksanaan penelitian dengan media wordwall dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidimpuan.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, kondisi awal peneliti menemukan siswa sulit memahami pelajaran yang monoton dan rendahnya motivasi belajar, sehingga berpengaruh pada hasil belajar SBdP. Dari kondisi awal hasil belajar SBdP tersebut, tindakan yang direncanakan adalah pertemuan setiap siklus, pada setiap pertemuan materi yang disampaikan kepada siswa adalah mengenal Contoh-Contoh Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi, mengklarifikasikan bagian-bagian pada Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi dengan menggunakan media wordwall. Adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan disampaikan sesuai dan berdasarkan pada kurikulum yang berlaku,
- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media

wordwall,

- 3) Mempersiapkan media wordwall yang akan digunakan, dan
- 4) Menyusun angket yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Tindakan

1) Pertemuan 1

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuannya adalah 3 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2025, guru menjelaskan materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi dengan menggunakan media gambar. Guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru memberikan salam
- b) Guru membimbing peserta didik berdoa
- c) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- d) Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran
- e) Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai volume balok

- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui Apa itu Seni Rupa 2 Dimensi dan Jenis-Jenisnya.
- g) Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap

Kegiatan inti

- a) Guru menulis materi seni rupa 2 dimensi, serta contoh-contohnya di papan tulis.
- b) Guru menjelaskan Pengertian seni rupa 2 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 2 dimensi .
- c) Guru mengarahkan peserta didik untuk melihat ke arah papan tulis untuk melihat apa saja contoh dari seni rupa 2 dimensi.
- d) Peserta didik dapat mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi.
- e) Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa.
- f) Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya.
- g) Peserta didik mendengarkan arahan guru.
- h) Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk mencoba menjawab soal.
- i) Bagi Peserta didik yang sudah menyelesaikan menjawab soal akan di berikan lembar LKPD sehingga siswa tetap kondusif.

- j) Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut.
- k) Setelah selesai melakukan game guru mengumpulkan LKPD.
- l) peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang dipelajari.

Kegiatan akhir

- a) Guru menyimpulkan tentang Materi Seni Rupa 2 dimensi
- b) Guru menginformasikan materi selanjutnya
- c) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini.
- d) Guru menutup pembelajaran

2) Pertemuan II

Sedangkan pada pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2025 , guru memfokuskan pada Contoh-Contoh dari seni Rupa 2 Dimensi . Guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan awal

- a) Guru memberikan salam

- b) Guru membimbing peserta didik berdoa
- c) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- d) Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran
- e) Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai Seni Rupa 2 Dimensi.
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi.
- g) Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap.

Kegiatan inti

- a) Guru menyuruh peserta didik membaca buku sebelum belajar.
- b) Guru mengulang Kembali materi Pengertian seni rupa 2 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 2 dimensi .
- c) Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa.
- d) Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya.
- e) Peserta didik mendengarkan arahan guru.
- f) Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk menjawab soal.
- g) Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban

siswa tersebut.

- h) Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang yang dipelajari.
- i) Guru membagikan sebuah kertas per individu yang berupa angket untuk mengetahui seberapa tertarik mereka menggunakan media pembelajaran.
- j) Peserta didik mengisi angket yang di bagikan guru.
- k) Guru menunggu peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan.
- l) Peserta didik mengumpulkan kertas angket yang telah dibagikan guru.
- m) Guru menerima dan memeriksa angket yang telah dikerjakan siswa.

Kegiatan akhir

- a) Guru menyimpulkan materi yang dipelajari mengenai contoh-contoh seni rupa 2 dimensi
- b) Guru menginformasikan materi selanjutnya
- c) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini.
- d) Guru menutup pembelajaran

c. Pengamatan (*Observasi*)

d. Observasi Siklus I (Pertemuan I)

Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer yang mencatat aktivitas belajar berlangsung guru dengan siswa. Dalam pembelajaran ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan lembar observasi.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan dengan pembelajaran berpasangan pada siklus I, siswa masih terlihat kurang baik. Beberapa siswa terlihat menjadi lebih antusias dengan mengikuti pembelajaran dan ada ketertarikan dan rasa ingin tahu mulai muncul pada diri siswa, dari semulanya hanya duduk diam menjadi terpacu untuk mencari mencocok kan jawaban soal yang telah ditampilkan pada infocus tetapi suasana kurang kondusif terjadi saat siswa kebingungan dengan soal yang ditampilkan. Masih banyak siswa yang merasa kurang memahami materi seni rupa 2 dimensi dan kurangnya motivasi. hal tersebut dikarenakan siswa masih bingung belum menguasai materi yang diajarkan.

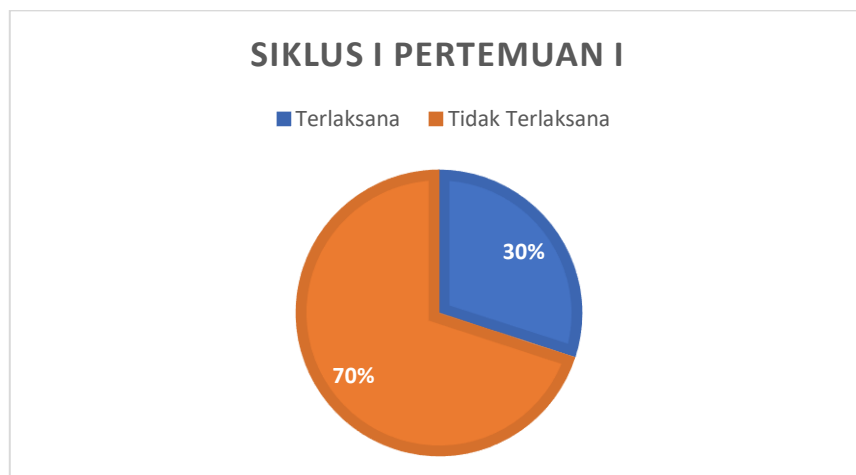
Berdasarkan pada siklus I ada 4 siswa yang motivasi tertinggi dengan presentase 19% dan 19 siswa yang motivasi Cukup Rendah

dengan presentase 81% dari 23 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SD Plus Islam Terpadu masih rendah, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Hasil Observasi Aktivitas Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan I

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
23	6	30%	17	70%



Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan I

Dari hasil pengamatan guru dan peneliti motivasi belajar siswa belum tinggi, karena masih banyak kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti diskusi dengan guru untuk melanjutkan penelitian ini ke pertemuan ke 2

b. Observasi Siklus I (Pertemuan II)

Pada siklus I pertemuan 2, pembelajaran dilanjutkan dengan materi contoh-contoh dari seni Rupa 2 dimensi. Pada kegiatan pendahuluan, guru mengulang kembali materi sebelumnya dengan menjelaskan materi selanjutnya. Pada pertemuan ini siswa sudah mulai memahami materi apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi. Kegiatan inti, peserta didik mengamati contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi yang diajikan guru, setelah mengamati siswa dapat mengamati dan mengingat contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi.

Aktivitas siswa selama proses belajar pada dasarnya sudah mulai membaik, hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa yang pada pertemuan I merasa bingung sudah mulai mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Namun, masih ada beberapa siswa yang tidak termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru melalui media wordwall yang disajikan guru dan suasana kurang kondusif masih terlihat. Untuk mengetahui kemampuan siswa, peneliti memberikan angket yang dikerjakan masing-masing siswa.

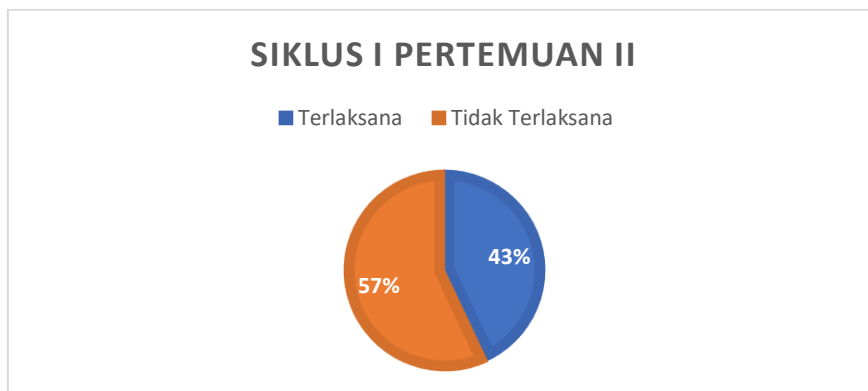
Berdasarkan hasil angket yang dilakukan pada siklus I pertemuan 2 ada 10 siswa dengan motivasi yang tinggi dengan presentase 43% dan 13 siswa motivasi cukup dengan presentase 57%

dari 23 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar di SD Plus Islam Terpadu masih rendah, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil Observasi Motivasi Siklus 1 Pertemuan II

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
23	10	43%	13	57%

Hasil motivasi belajar siswa pada pertemuan 2 mengalami peningkatan dari pertemuan 1 (30%) menjadi (57%) di pertemuan 2. Dari data tersebut sudah terlihat peningkatan pada motivasi belajar siswa, tetapi belum mencapai motivasi yang tinggi yang ditentukan oleh peneliti yaitu 60% siswa motivasi tinggi untuk lebih jelasnya hasil motivasi belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

Dari hasil pengamatan peneliti motivasi belajar siswa belum tinggi, karena masih banyak kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti diskusi dengan guru untuk melanjutkan penelitian ini ke siklus II.

d. Refleksi

Dalam hasil pengamatan pada siklus I ini kegiatan refleksi difokuskan pada temuan masalah pada siklus I, dan perancangan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Dalam tahap ini menentukan masalah-masalah yang harus diperbaiki dalam siklus selanjutnya dan menyusun rancangan tindakan yang berupa desain pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Perbaikan rencana disesuaikan dengan daftar permasalahan yang muncul pada siklus I. Berikut ini daftar temuan masalah pada siklus I beserta rancangan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Perencanaan II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, terlihat sudah mulai ada peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan motivasi belajar siswa pada saat siklus I, sehingga pada tahap ini peneliti merencanakan pada materi seni rupa 3 dimensi melalui media wordwall. Untuk itu peneliti berupaya agar guru selalu memberikan dorongan kepada siswa tentang manfaat materi

yang dipelajari. Pada perencanaan siklus II dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menyusun kembali rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan.
- b) Menyiapkan media pembelajaran yaitu media wordwall.
- c) Menyiapkan format pengamatan dalam proses pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi tentang aktivitas siswa dan guru daftar nilai untuk melihat meningkatnya motivasi belajar siswa.
- d) Menyiapkan angket untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

b. Tindakan

1) Pertemuan I

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan adalah 3 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 26 agustus 2025, guru menjelaskan materi seni rupa 3 dimensi menunjukkan gambar. Guru menyiapkan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru memberikan salam
- b) Guru membimbing peserta didik berdoa
- c) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- d) Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran
- e) Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai seni rupa 3 dimensi.
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui apa itu seni rupa 3 dimensi beserta contoh contohnya.
- g) Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap.

Kegiatan inti

- a) Guru menulis materi seni rupa 3 dimensi, serta contoh-contohnya di papan tulis.
- b) Guru menjelaskan Pengertian seni rupa 3 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 3 dimensi .
- c) Guru mengarahkan peserta didik untuk melihat ke arah papan tulis untuk melihat apa saja contoh dari seni rupa 3 dimensi.
- d) Peserta didik dapat mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 3 dimensi.

- e) Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa .
- f) Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya.
- g) Peserta didik mendengarkan arahan guru.
- h) Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk mencoba menjawab soal.
- i) Bagi Peserta didik yang sudah menyelesaikan menjawab soal akan di berikan lembar LKPD sehingga siswa tetap kondusif.
- j) Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut.
- k) Setelah selesai melakukan game guru mengumpulkan LKPD.
- l) Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang dipelajari.

Kegiatan akhir

- a) Guru menyimpulkan tentang seni rupa 3 dimensi menggunakan media gambar.
- b) Guru menginformasikan materi selanjutnya.
- c) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini.
- d) Guru menutup pembelajaran

b) Pertemuan II

Pertemuan ke II dilakukan pada tanggal 2 September 2025, guru memfokuskan pada gambar balok menggunakan media gambar. Guru telah menyiapkan media pembelajaran yang diproses dalam pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- a) Guru memberikan salam
- b) Guru membimbing peserta didik berdoa
- c) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- d) Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran
- e) Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai materi sebelum nya yaitu seni rupa 3 dimensi.
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui perbedaan seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi beserta perbedaan contoh contohnya.
- g) Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap.

Kegiatan inti

- a) Guru menyuruh peserta didik membaca buku sebelum belajar.
- b) Guru mengulang Kembali materi Pengertian seni rupa 3 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 3 dimensi .

- c) Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa.
- d) Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya.
- e) Peserta didik mendengarkan arahan guru.
- f) Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk menjawab soal.
- g) Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut.
- h) Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang yang dipelajari.
- i) Guru membagikan sebuah kertas per individu yang berupa angket untuk mengetahui seberapa tertarik mereka menggunakan media pembelajaran.
- j) Peserta didik mengisi angket yang di bagikan guru.
- k) Guru menunggu peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan.
- l) Peserta didik mengumpulkan kertas angket yang telah dibagikan guru.
- m) Guru menerima dan memeriksa angket yang telah dikerjakan siswa.

Kegiatan akhir

- a) Guru menyimpulkan tentang seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi menggunakan media gambar.
- b) Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan

untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini.

c) Guru menutup pembelajaran

c. Pengamatan (*Observasi*)

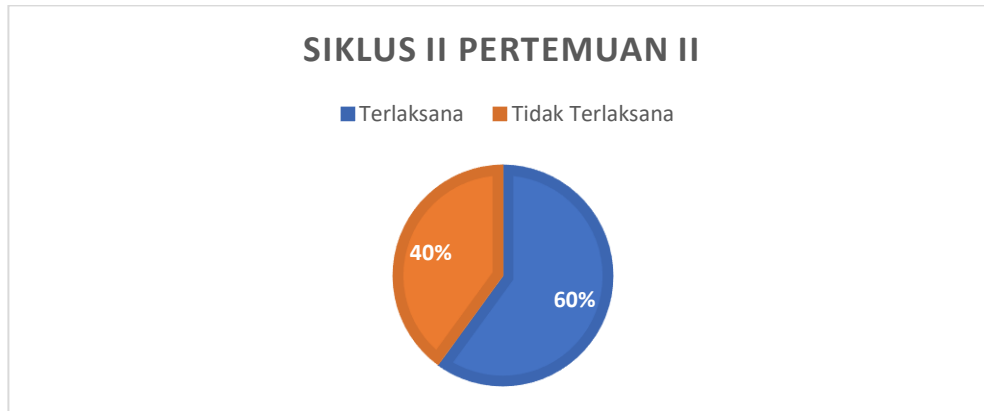
1) Observasi Sklus II Pertemuan I

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan pada siklus II ada 14 siswa yang motivasinya dengan persentase 60%, dan ada 10 siswa yang motivasinya rendah dengan persentase 40% dari 23 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil meningkatnya motivasi belajar siswa di SD Plus Islam Terpadu telah meningkat, data tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi aktivitas Motivasi siswa Siklus II Pertemuan 1

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentaase
23	14	60%	9	40%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa masih ada lebih dari 40% siswa yang belum tinggi dalam motivasi belajar siklus II pertemuan 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram motivasi belajar siswa dibawah ini:



Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

Dari hasil pengamatan peneliti motivasi belajar siswa belum tinggi, karena masih ada kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam proses penelitian ini ke pertemuan 2.

2. Observasi siklus 2 pertemuan II

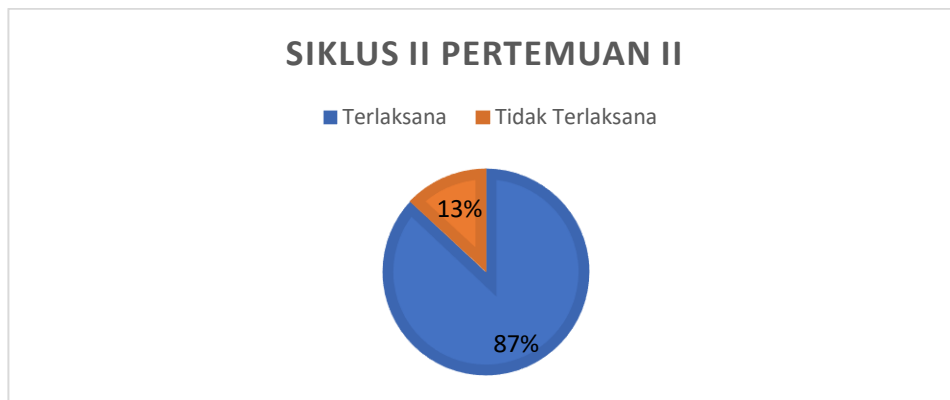
Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa yang dilakukan pada siklus II pertemuan 2 ada 19 siswa yang motivasinya tinggi dengan persentase 87%, dan ada 3 siswa yang motivasinya cukup dengan persentase 13% dari 23 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di SD Plus Islam Terpadu sudah meningkat, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
23	20	87%	3	13%

Dari data tersebut sudah terlihat peningkatan pada motivasi belajar siswa, sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% motivasi belajar siswa. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

d. Refleksi

Peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap tindakan pada siklus ini, refleksi kali ini difokuskan untuk melihat sejauh mana tindakan perbaikan yang telah dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan hasil angket, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa. Dari angket juga dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas meningkat dari 52 pada siklus I, menjadi 60,86 pada siklus II. Menjadi 76,52. Dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau sebesar 87%.

Dengan penerapan pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi dengan menggunakan media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian tindakan yang dilakukan dihentikan pada siklus II karena telah dianggap selesai berdasarkan refleksi di atas.

Berikut ini peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan :

Kategori	Prasiklus	Siklus I		Siklus II	
		1	2	1	2
Nilai rata-Rata	52	56,30	60,86	68,91	76,52
Persentase ketuntasan klasikal (%)	17%	30%	43%	60%	87%

Dari tabel diatas, pada penelitian ini meningkatnya motivasi belajar sbdp siswa pada pokok bahasan materi seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi mengalami peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II, dimana pada pra siklus nilai rata-rata 52 kemudian pada siklus I nilai rata-rata 56,30 menjadi 60,86 dan pada siklus II nilai rata-rata 68,91 menjadi 76,52.

Persentase siswa yang motivasi tertinggi pada pra siklus 17%, kemudian meningkat pada siklus I dari 30% menjadi 43%, kemudian

meningkat pada siklus II dari 60% menjadi 87%. Persentase yang cukup pada pra siklus 87%, menurun pada siklus I 60% menjadi 57%, dan pada siklus II 30% menjadi 13%. Dengan demikian hipotesis tindakan telah tercapai. Yaitu penggunaan media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi kelas III SD Islam Terpadu Padangsidempuan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, maka peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan statistik data sederhana, yaitu dengan melihat persentase motivasi belajar SBdP pada setiap siklus untuk melihat sejauh mana peningkatan motivasi belajar sbdp. Hasil data yang diperoleh pada setiap siklus dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi dengan menggunakan media wordwall di kelas III SD Islam Terpadu Padangsidempuan. Adapun upaya yang dilakukan sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, yaitu dengan menggunakan penerapan media wordwall.

Setelah dilaksanakan penerapan media wordwall terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Penelitian ini kurang efektif karena pada saat siswa memahami materi seni rupa 2 dimensi dan contoh-contoh yang ada pada seni rupa 2 dimensi pada siklus I. Hal tersebut disebabkan karena

siswa sulit membayangkan gambar contoh dari seni rupa 2 dimensi. Dalam meminimalisir kesulitan tersebut pada siklus II peneliti mencoba memberikan media gambar seni rupa 2 dan 3 dimensi dan memberikan contoh terlebih dahulu dalam membedakan contoh contoh dari kedua materi tersebut.

Pada penelitian ini, hasil motivasi belajar siswa pada pokok bahasan materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi mengalami peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I sampai siklus II, dimana pada siklus I nilai rata-rata 60,86 dan menjadi siklus II nilai rata-rata 76,52.

Persentase siswa yang tuntas pada siklus I yaitu (43%), kemudian meningkat pada siklus II yaitu (87%). Sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini, dimana siswa sudah melewati KKM (75) dengan nilai rata rata-rata 76,52 dan persentase siswa yang tuntas sebesar (87%.)

Selama penelitian ini dilakukan banyak temuan yang didapatkan. Temuan tersebut adalah ada salah satu siswa yang berbeda dengan teman yang lain. Perbedaan tersebut dilihat dari motivasi belajarnya yang dari siklus I dan berakhir di siklus II.

Respon siswa terhadap pembelajaran SBdP dengan menggunakan media wordwall ini sangat baik, terlihat dari kenaikan antusiasme siswa dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data yang telah dideskripsikan di atas, merupakan hasil dari implikasi tindakan yang telah

dilaksanakan, karena (87%) dari jumlah siswa mencapai nilai (75), maka penelitian ini diakhiri pada siklus II.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tahapan yang disusun secara cermat dan teliti agar memperoleh hasil yang optimal, perlu disadari bahwa mencapai hasil yang sempurna sangatlah sulit karena adanya beberapa keterbatasan selama pelaksanaan penelitian ini, antara lain:

- 1) Penelitian ini hanya terfokus pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi, sehingga belum mencakup pembahasan materi pokok lainnya.
- 2) Kondisi siswa sulit dikendalikan saat proses pembelajaran menggunakan media Wordwall, sehingga menciptakan suasana yang kurang kondusif.

Walaupun peneliti menghadapi berbagai kendala dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah berupaya dengan sebaik mungkin menggunakan seluruh kemampuan dan pemikiran agar penelitian dapat berjalan lancar. Keterbatasan yang ada tidak mengurangi nilai dan makna dari penelitian ini. Upaya-upaya telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul selama pelaksanaan penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya(SBDP) di kelas III SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidimpuan Pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat melalui beberapa siklus pembelajaran. Pada pra siklus, nilai rata-rata motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 52, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum optimal. Namun, setelah penerapan media Wordwall pada siklus I pertemuan 1, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 56,30 dan pada siklus I pertemuan 2 dengan nilai 60,86. Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata terlihat semakin meningkat menjadi 68,91, dan sedangkan pada siklus II pertemuan 2 semakin meningkat signifikan menjadi 76,52. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Wordwall mampu memfasilitasi proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Selain itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada pra siklus, hanya 17% siswa yang tuntas, kemudian meningkatkan menjadi 43% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 87% pada siklus II. Persentase ini melewati kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SBdP kelas III, sehingga menimbulkan beberapa implikasi penting yang perlu diperhatikan. Bagi para guru, temuan ini menjadi dorongan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang menarik, khususnya media visual seperti gambar yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Guru disarankan untuk memanfaatkan media Wordwall tidak hanya sebagai alat bantu interaktif, tetapi juga sebagai sarana untuk memperjelas konsep dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Bagi siswa, penggunaan media Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa dukungan terhadap penyediaan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan media Wordwall secara memadai serta memberikan pelatihan kepada guru agar mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis media interaktif dengan baik.

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan kajian serupa pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang

berbeda. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk menelusuri lebih dalam pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap berbagai aspek dalam proses belajar siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka yang menjadi saran penelitian dalam skripsi ini adalah:

1. Bagi guru, khususnya guru SBdP di SD Plus Islam Terpadu Kota Padangsidimpuan diharapkan dapat menerapkan media gambar pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi yang dianggap sesuai dengan pembelajaran tersebut agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih meningkatkan motivasi dalam pembelajaran SBdP. Dengan menggunakan media gambar pada materi Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi tersebut membuat termotivasi untuk belajar.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai pemimpin organisasi sekolah dan instansi terkait hendaknya dapat meningkatkan kinerja guru dengan memberikan kesempatan untuk belajar mandiri maupun dengan jalan penataran- penataran. Memperhatikan kinerja dan kualitas para pendidik demi kemajuan dan peningkatan kemampuan siswa, agar kualitas sekolah menjadi meningkat serta berprestasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan dengan sumber yang lebih luas, baik pada materi, populasi ataupun kompetensi Mata Pelajaran SBdP lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M , Sudirman.. *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali,) tahun 2016, hlm.1-10
- Ahdar Djamaluddin, dan Wardana, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*(Sulawesi Selatan : CV Kaafah Laerning Center,2019) hlm 6-14
- Andini, R., & Wibowo, A. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), tahun 2021, hlm. 123-135.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, tahun 2016, hlm.20-21
- Asriana Harahap, *Peran Seni Musik Dalam Dunia Pendidikan di Tingkat Sekolah Dasar*, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol 3, No 1 (2023)
- Atik Nurhayati,"*Peran Pembelajaran seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*" Vol 2, No 3 (2020), hlm 428.
- Citrowati, E., & Mayar, F. (2019). *Strategi Pengembangan Bakat Seni Anak Usia Dini*. Pendidikan Tambusai, 3(6),hlm 1207–1211
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2019). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Dimiyati, *Belajardan Pembelajaran* (Jakarta:Rineka Cipta, 2009),Hlm.80
- Dine Trio Ratnasari, Berita Mambarasi Nehe, dkk," *Inovasi Strategi Pembelajaran dan Media Pendidikan*" (Padang, CV.Gita Lentera, tahun 2025) hlm. 68
- Dini Damayanti, *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*, (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2022), hlm. 152.
- Fatimah, S. (2020). *Pengaruh Teori Seni Rupa terhadap Kemampuan Mengapresiasi Karya Seni*. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), hlm. 1-12.
- Fauzan, Syafrilianto, and Arafat, *Microteaching Di SD/MI* hlm,29

- Ginting, R. (2020). "Motivasi Belajar Siswa: Teori dan Praktik." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(4), hlm,78-89.
- Gita Puspita Sari, S.Pd. *Observasi kesekolah SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan Aek Tuhul, Kec. Padangsidempuan Batunadua*, 16 Mei 2025
- Hasanatul fitri, “*Analisis Pembelajaran SBdP Menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar, jurnal pendidikan Tambusai*” Vol 6, No 2(2022): hlm 11084.
- Kusnadi,dkk, *Strategi Pembelajaran IPS* (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2008), hlm. 72
- Lestari, P. *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap prestasi Belajar Siswa* . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7 (2) tahun 2020, hlm. 123- 132
- Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 223.
- M. Syahrul Izomi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Padang: CV. Gita Lentera, 2024), hlm. 104.
- Marlina, R. (2020). *Analisis Karya Seni Rupa 2 Dimensi. Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), hlm.123-135.
- Masayu Nurhayati, *Buku Ajar Media Komunikasi*, (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022), hlm. 16.
- Nugroho, A. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pembelajaran*, tahun 2022, hlm.123-135
- Oemar hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta:Bumi Aksara,2011),hlm.158
- Purnamasari, S. dkk. *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1).tahun 2022
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 130-135

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. Contemporary Educational Psychology, 25(1), hlm. 54–67.
- Sabatari. (2006). *Peran Seni dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12(1), hlm 45-60.
- Sari P, & Yarza H. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi*. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, vol 4, no.2 ,tahun 2021, hlm. 195–199.
- Sutarto, H. (2020). *Pengembangan Keterampilan Seni Rupa 3 Dimensi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(1), hlm. 1-12.
- Syarfuni, dkk. 2023. *Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Systematic Literature Review*. Journal Buah hati, Volume 10 (2).hlm.109-122
- Turohmah, N. (2022). "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Seni Budaya." *Jurnal Seni dan Budaya*, 5(3), hlm. 201-210.
- Vincent Gaspersz, *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital : Teori dan Penerapan*, (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024), hlm. 42.
- Wahid, A. 2018. *Pentingnya Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Jurnal UM Parepare, vol. 5 (no.2) hlm.4
- Widyastuti, R. (2020). *Seni Rupa 3 Dimensi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Yunawati Sele, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2023), hlm. 7.
- Zalillah dan Alfurqan. 2022. *Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang*. MANAZHIM, 4(2)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : NURUL FADHILAH DLY
2. NIM : 2120500094
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : SIBUHUAN, 21 SEPTEMBER 2003
5. Anak Ke : 3 (Ketiga) dari 3 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Ling. VI Pasar Sibuhuan, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas
10. Telp.HP : 0812 1083 8399
11. E-mail : nurulfadhilah12111@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : SYAHLAN KAMALUDDIN DLY
 - b. Pekerjaan : -
 - c. Alamat : Ling. VI Pasar Sibuhuan, Kec. Barumun, Kab. Padang Lawas
 - d. Telp/HP : 0812 6085 9090
2. Ibu
 - a. Nama : (Almh) ELLI NAWARI NASUTION
 - b. Pekerjaan : -
 - c. Alamat : Ling. VI Pasar Sibuhuan, Kecamatan Barumun, Kabupaten Padang Lawas
 - d. Telp/HP : -

III. PENDIDIKAN

1. SDN 0102 PASAR SIBUHUAN Tamat Tahun 2015
2. MTsN 1 PADANG LAWAS Tamat Tahun 2018
3. MAN 1 PADANG LAWAS Tamat Tahun 2021
4. Masuk UIN SYAHADA Padangsidempuan Tahun 2021

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran dengan salam	1	
		Mengecek kehadiran siswa	1	
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	1	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		0
2	Kegiatan Inti	Menyampaikan materi dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dipakai	1	
		Guru memperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi	1	
		Guru memperlihatkan media wordwall seputar materi yang sudah di pelajari	1	
		Guru menentukan siswa secara berurutan dan teknik yang akan digunakan	1	
		Guru memberikan bimbingan dan arahan fasilitasi selama proses penggunaan media wordwall berlangsung	1	
		Guru membagikan lkpd sebagai bahan kreativitas agar siswa mengetahui contoh materi		0
		Guru melakukan refleksi bersama untuk mengetahui hasil	1	
3	Kegiatan peenutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran		0
		Guru memberitahu materi yang akan di pelajari minggu depan		0
		Guru menutup pembelajaran	1	
Jumlah skor			10	
Persentase			71,42	
Keterangan			Baik	

Keterangan:

Ya = 1 , Tidak = 0

Padangsidempuan, Agustus 2025

Observer

GITA PUSPITA SARI, S.Pd

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran dengan salam	1	
		Mengecek kehadiran siswa	1	
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	1	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		0
2	Kegiatan Inti	Menyampaikan materi dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dipakai	1	
		Guru memperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi	1	
		Guru memperlihatkan media wordwall seputar materi yang sudah di pelajari	1	
		Guru menentukan siswa secara berurutan dan teknik yang akan digunakan	1	
		Guru memberikan bimbingan dan arahan fasilitasi selama proses penggunaan media wordwall berlangsung	1	
		Guru membagikan lkpd sebagai bahan kreativitas agar siswa mengetahui contoh materi	1	
		Guru melakukan refleksi bersama untuk mengetahui hasil	1	
		3	Kegiatan peenutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran
Guru memberitahu materi yang akan di pelajari minggu depan				0
Guru menutup pembelajaran	1			
Jumlah skor			12	
Persentase			85,71%	
Keterangan			Baik	

Keterangan:

Ya = 1 , Tidak = 0

Padangsidempuan, Agustus 2025

Observer

GITA PUSPITA SARI, S.Pd

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan I

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran dengan salam	1	
		Mengecek kehadiran siswa	1	
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	1	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran		0
2	Kegiatan Inti	Menyampaikan materi dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dipakai	1	
		Guru memperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi	1	
		Guru memperlihatkan media wordwall seputar materi yang sudah di pelajari	1	
		Guru menentukan siswa secara berurutan dan teknik yang akan digunakan	1	
		Guru memberikan bimbingan dan arahan fasilitasi selama proses penggunaan media wordwall berlangsung	1	
		Guru membagikan lkpd sebagai bahan kreativitas agar siswa mengetahui contoh materi		0
		Guru melakukan refleksi bersama untuk mengetahui hasil	1	
3	Kegiatan peenutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran	1	
		Guru memberitahu materi yang akan di pelajari minggu depan		0
		Guru menutup pembelajaran	1	
Jumlah skor			13	
Persentase			92,85%	
Keterangan			Sangat Baik	

Keterangan:

Ya = 1 , Tidak = 0

Padangsidempuan, Agustus 2025

Observer

GITA PUSPITA SARI, S.Pd

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan II

No	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pembelajaran dengan salam	1	
		Mengecek kehadiran siswa	1	
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	1	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran	1	
2	Kegiatan Inti	Menyampaikan materi dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dipakai	1	
		Guru memperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi	1	
		Guru memperlihatkan media wordwall seputar materi yang sudah di pelajari	1	
		Guru menentukan siswa secara berurutan dan teknik yang akan digunakan	1	
		Guru memberikan bimbingan dan arahan fasilitasi selama proses penggunaan media wordwall berlangsung	1	
		Guru membagikan lkpd sebagai bahan kreativitas agar siswa mengetahui contoh materi	1	
		Guru melakukan refleksi bersama untuk mengetahui hasil	1	
3	Kegiatan penutup	Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran	1	
		Guru memberitahu materi yang akan di pelajari minggu depan	1	
		Guru menutup pembelajaran	1	
Jumlah skor			14	
Persentase			100%	
Keterangan			Sangat Baik	

Keterangan:

Ya = 1 , Tidak = 0

Padangsidempuan, September 2025

Observer

GITA PUSPITA SARI, S.Pd

Lembar observasi siswa

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Partisipasi aktif	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang media wordwall		
2.		Siswa ikut berpartisipasi dalam aktivitas permainan wordwall		
3.		Siswa bertanya atau mengajukan pendapat selama penggunaa media wordwall		
4.	Kemampuan berpikir	Siswa mampu menganalisis soal-soal dalam permainan wordwall		
5.		Siwa memberikan jawaban yang logis pada permainan		
6.		Siswa mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman pribadi		
7.	Kerjasama	Siswa bekerjasama dengan teman saat mengerjakan tugas menggunakan Wordwall		
8.		Siswa menghargai pendapat teman selama diskusi		
9.	Pemecahan masalah	Siswa menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan		
10.		Siswa mampu menyelesaikan masalah atau tantangan dalam permainan		

DOKUMENTASI



Foto guru membuka Pelajaran dan berdoa

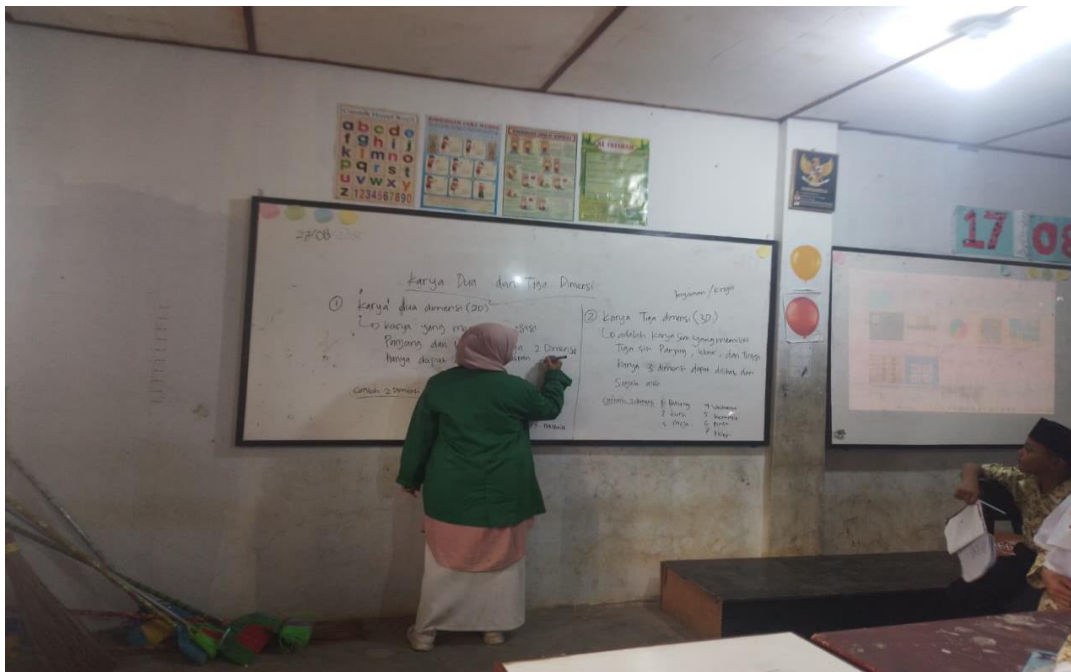




Foto guru menjelaskan materi seni rupa 2 dan 3 dimensi serta memberi arahan penggunaan media pembelajaran



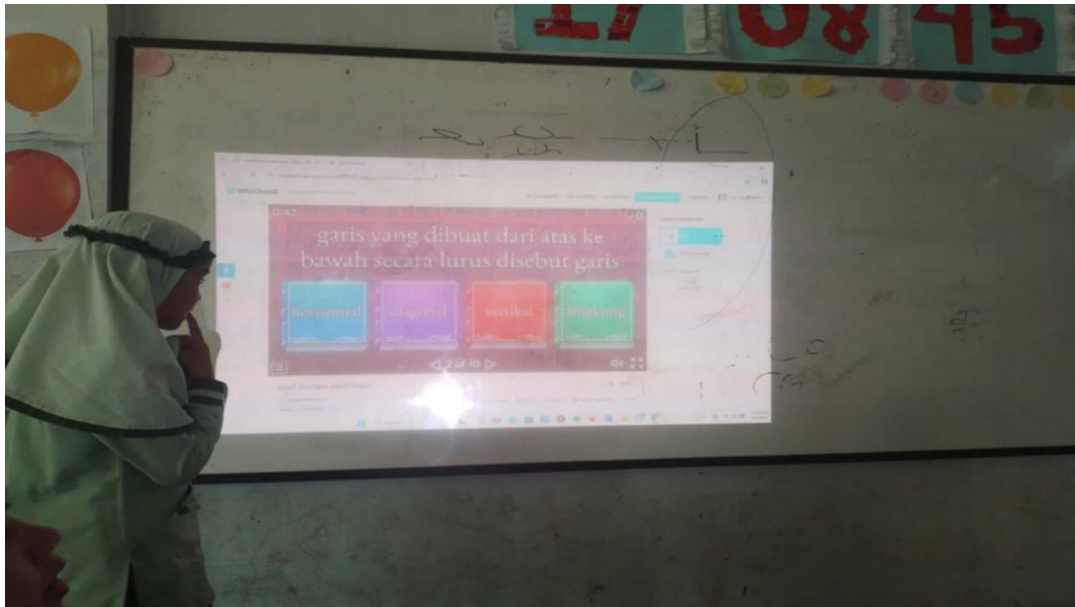


Foto guru dan siswa saat menggunakan media ajar







Foto guru saat membagikan angket dan lembar wawancara

Tabel Lembar Hasil Observasi Motivasi Aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama siswa	Aspek yang Diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		Berpartisipasi					Kemampuan Berpikir					Minat					Keberanian							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Azam	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1		0	1	0	1	1	1	1	0	15	75	Baik
2	Aflah	1	0	0	1	1	0	1		1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Baik
3	Al	1	1	1	1	1	0	1	1		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	75	Baik
4	Alzena	1	1	0	0	0	0	1		1	0	1	1	1		1	1	1		1	1	12	60	Baik
5	Anindhita	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	45	Cukup Baik
6	Asrul	1	1	1		0	0	1	1	1		1	1	1		1	0	0	1	1		8	45	Cukup Baik
7	Aulia	1	1	1	1		0	1	1	1		1	1	1	1	1	1	0	1		1	15	75	Baik
8	Fatir	1	0	1	1	1	0		1	0	0	0	0	1	0	1	0		1	1	0	10	45	Cukup Baik
9	Hafidzah	1	1	1	1	1	0		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		1	16	75	Baik
10	Abizar		1	1	1		0	1	1	1	1	0	0	1		0	1	1	0	0	1	11	50	Cukup Baik
11	Gibran	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	9	45	Cukup Baik
12	Ikhsan	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	15	75	Baik
13	Restu	1	0	0	1	1	0	1		1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	11	55	Cukup Baik
14	Thoriq	1	0	1	0	1	0	0		1	1	0	1	1	0	0	0		1	1	1	10	50	Cukup Baik
15	Mutiara	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1		1	1	0	0	0	0	1	1	9	45	Cukup Baik
16	Sofiah	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	10	50	Cukup Baik
17	Rio	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0		0	1	0	11	55	Cukup Baik
18	Wahdiatun	1	0	0	1	0	0	1	0	0		1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	8	45	Cukup Baik
19	Wardah	1	1	1	0	1	0		1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	11	50	Cukup Baik
20	Zahra	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0		1	1	1	11	50	Cukup Baik
21	Azka	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1		1	10	50	Cukup Baik
22	Rifat	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	11	55	Cukup Baik
23	Umar	1	0	0	1	1	0	1	0	1		0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10	50	Cukup Baik
Jumlah total nilai																						1.295		
Nilai rata-rata																						56,30		
Kriteria ketuntasan																						Cukup Baik		

Tabel Lembar Hasil Observasi Motivasi Aktivitas siswa pada Siklus I Pertemuan II

N o	Nama siswa	Aspek yang Diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		Perhatian					Kemampuan Berpikir					Minat					Keberanian							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Azam	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
2	Aflah	1	0	0	1	1	0	1		1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Baik
3	Al	1	1	1	1	1	0	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	75	Baik
4	Alzena	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
5	Anindhita	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	45	Cukup Baik
6	Asrul	1	1	1		0	0	1	1	1		1	1	1		1	0	0	1	1		8	45	Cukup Baik
7	Aulia	1	1	1	1		0	1	1	1		1	1	1	1	1	1	0	1		1	15	75	Baik
8	Fatir	1	0	1	1	1	0		1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	11	55	Cukup Baik
9	Hafidzah	1	1	1	1	1	0		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		1	16	75	Sangat Baik
10	Abizar		1	1	1		0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	60	Cukup Baik
11	Gibran	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	9	45	Cukup Baik
12	Ikhsan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	80	Sangat Baik
13	Restu	1	0	0	1	1	1	1		1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Baik
14	Thoriq	1	0	1	0	1	0	0		1	1	0	1	1	0	0	0		1	1	1	10	45	Cukup Baik
15	Mutiara	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1		1	1	0	0	0	0	1	1	9	45	Cukup Baik
16	Sofiah	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	10	55	Cukup Baik
17	Rio	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	16	75	Baik
18	Wahdiatun	1	0	0	1	0	0	1	0	0		1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	8	45	Cukup Baik
19	Wardah	1	1	1	0	1	0		1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	11	55	Baik
20	Zahra	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0		1	1	1	11	50	Cukup Baik
21	Azka	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1		1	10	50	Cukup Baik
22	Rifat	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	75	Baik
23	Umar	1	0	0	1	1	0	1	0	1		0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10	45	Cukup Baik
Jumlah total nilai																						1.400		
Nilai rata-rata																						60,86		
Kriteria ketuntasan																						Cukup Baik		

Tabel Lembar Hasil Observasi Motivasi Aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama siswa	Aspek yang Diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		Perhatian					Berpartisipasi					Minat					Keberanian							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Azam	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
2	Aflah	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	75	Baik
3	Al	1	1	1	1	1	0	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	75	Baik	
4	Alzena	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	80	Sangat Baik	
5	Anindhita	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	45	Cukup Baik
6	Asrul	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	14	70	Cukup Baik
7	Aulia	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	75	Baik
8	Fatir	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75	Baik
9	Hafidzah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	80	Sangat Baik
10	Abizar	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
11	Gibran	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	14	70	Cukup Baik
12	Ikhsan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	80	Sangat Baik
13	Restu	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Baik
14	Thoriq	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	12	65	Cukup Baik
15	Mutiara	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	10	55	Cukup Baik
16	Sofiah	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	15	75	Baik
17	Rio	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	16	75	Baik
18	Wahdiatun	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10	50	Cukup Baik
19	Wardah	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75	Baik
20	Zahra	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0		1	1	1	11	60	Cukup Baik
21	Azka	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	10	55	Cukup Baik
22	Rifat	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	75	Baik
23	Umar	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	10	45	Cukup Baik
Jumlah total nilai																						1.585		
Nilai rata-rata																						68,91		
Kriteria ketuntasan																						Cukup Baik		

Tabel Lembar Hasil Observasi Motivasi Aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama siswa	Aspek yang Diamati																				Skor	Nilai	Keterangan
		Perhatian					Berpatisipasi					Minat					Keberanian							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Azam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	85	Sangat Baik
2	Aflah	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
3	Al	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	75	Baik
4	Alzena	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	85	Sangat Baik
5	Anindhita	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5	45	Cukup Baik
6	Asrul	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
7	Aulia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	80	Sangat Baik
8	Fatir	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75	Baik
9	Hafidzah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	85	Sangat Baik
10	Abizar	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
11	Gibran	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
12	Ikhsan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	85	Sangat Baik
13	Restu	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75	Baik
14	Thoriq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	85	Sangat Baik
15	Mutiara	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70	Cukup Baik
16	Sofiah	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	80	Sangat Baik
17	Rio	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	16	75	Baik
18	Wahdiatun	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	75	Baik
19	Wardah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	75	Baik
20	Zahra	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	75	Baik
21	Azka	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	75	Baik
22	Rifat	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	75	Baik
23	Umar	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	65	Cukup Baik
Jumlah total nilai																						1.760		
Nilai rata-rata																						76,52		
Kriteria ketuntasan																						Baik		

DOKUMENTASI ANGKET

LAMPIRAN 4
Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.					✓
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari.					✓
Saya akan pelajari SBIDP.					✓
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBIDP.					✓
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.					✓
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBIDP sendiri.					✓
Saya mencari informasi tambahan tentang SBIDP di luar jam sekolah.				✓	
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBIDP.					✓
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBIDP.					✓
Saya merasa belajar SBIDP itu menyenangkan.					✓

LAMPIRAN 4
Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.				✓	
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari.				✓	
Saya akan pelajari SBIDP.				✓	
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBIDP.				✓	
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.				✓	
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBIDP sendiri.				✓	
Saya mencari informasi tambahan tentang SBIDP di luar jam sekolah.			✓		
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBIDP.				✓	
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBIDP.				✓	
Saya merasa belajar SBIDP itu menyenangkan.				✓	

LAMPIRAN 4
Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.					✓
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari.					✓
Saya akan pelajari SBIDP.					✓
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBIDP.					✓
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.					✓
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBIDP sendiri.					✓
Saya mencari informasi tambahan tentang SBIDP di luar jam sekolah.					✓
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBIDP.					✓
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBIDP.					✓
Saya merasa belajar SBIDP itu menyenangkan.					✓

LAMPIRAN 4
Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.					✓
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari.		✓			✓
Saya akan pelajari SBIDP.					✓
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBIDP.					✓
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.					✓
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBIDP sendiri.				✓	
Saya mencari informasi tambahan tentang SBIDP di luar jam sekolah.				✓	
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBIDP.			✓		
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBIDP.		✓			
Saya merasa belajar SBIDP itu menyenangkan.			✓		

LAMPIRAN 4
Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.					✓
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari.					✓
Saya akan pelajari SBIDP.					✓
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBIDP.					✓
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.			✓		
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBIDP sendiri.					✓
Saya mencari informasi tambahan tentang SBIDP di luar jam sekolah.			✓		
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBIDP.					✓
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBIDP.					✓
Saya merasa belajar SBIDP itu menyenangkan.					✓

LAMPIRAN 4
Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pernyataan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.					✓
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari.			✓		
Saya akan pelajari SBIDP.					✓
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBIDP.					✓
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.			✓		
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBIDP sendiri.					✓
Saya mencari informasi tambahan tentang SBIDP di luar jam sekolah.		✓			
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBIDP.					✓
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBIDP.					✓
Saya merasa belajar SBIDP itu menyenangkan.				✓	

Wawancara dengan Siswa

Tujuan: Mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Wordwall.

1. Apa yang kamu rasakan ketika bisa menjawab soal dengan benar di permainan Wordwall? Apakah itu membuatmu ingin belajar lebih giat lagi?

Aku senang sekali kalau bisa menjawab soal di Wordwall dengan benar. Rasanya seperti menang dan itu membuat aku ingin belajar lebih giat supaya bisa jawab soal yang lain juga.

2. Kalau masih ada jawaban yang salah di Wordwall, apa kamu akan coba lagi sampai berhasil? Kenapa?

Kalau ada jawaban yang salah, aku pasti mau coba lagi sampai benar. Karena aku ingin tahu jawaban yang benar dan tidak mau menyerah

3. Bagaimana perasaanmu ketika mengikuti aktivitas atau permainan pembelajaran di Wordwall?

Aku merasa senang dan tidak bosan saat ikut permainan di Wordwall. Permainannya seru dan aku jadi lebih semangat belajar.

4. Apakah penggunaan Wordwall membantumu memahami materi pelajaran? Mengapa?

Iya, Wordwall membantu aku memahami pelajaran karena soalnya dibuat seperti permainan, jadi aku lebih mudah mengingat dan mengerti materinya.

5. Dari semua jenis permainan Wordwall (teka-teki, pasangkan, kuis), mana yang paling kamu suka saat belajar SBDP? Kenapa?

Aku paling suka permainan teka-teki di Wordwall saat belajar SBDP. Karena teka-teki itu menantang dan aku suka mencari jawaban yang tepat.

6. Apakah kamu merasa lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan Wordwall? Jelaskan alasannya.

Aku merasa lebih termotivasi belajar pakai Wordwall karena permainannya seru dan aku bisa belajar sambil bermain, jadi tidak merasa capek

7. Kalau boleh memilih, kamu lebih suka belajar SBDP pakai Wordwall atau pakai buku biasa? Kenapa?

Aku lebih suka belajar SBDP pakai Wordwall daripada buku biasa. Karena Wordwall lebih menarik dan aku bisa langsung mencoba jawab soal dengan cepat.

8. Apa materi SBDP yang menurutmu lebih mudah dipahami pakai Wordwall? Misalnya tentang gambar, atau kerajinan?

Materi SBDP yang lebih mudah dipahami pakai Wordwall adalah tentang gambar. Karena aku bisa lihat gambar dan langsung jawab soal yang ada hubungannya dengan gambar itu.

Wawancara dengan Guru

Tujuan: Mendapatkan wawasan tentang efektivitas dan tantangan dalam penerapan media Wordwall.

1. Apakah Penerapan apk wordwall dilakukan oleh peneliti?

Ya, saya lihat penerapan media wordwall tersebut sudah diterapkan dengan baik oleh peneliti

2. Apakah penerapan wordwall sesuai dengan Langkah Langkah?

Ya, sangat sesuai dengan Langkah Langkah mulai dengan membuka google dan membuka wordwall hingga melihatkan layout wordwall dan memperlihatkan beberapa templat dan hingga membuka laman soal yang akan digunakan.

3. Apakah guru membuat soal sesuai materi yang dipelajari oleh siswa?

Sebagai guru biasanya memang membuat soal sesuai dengan materi yang dipelajari sehingga nantinya bisa dijadikan alat ukur sejauh mana siswa memahami materi yang dibahas dikelas

4. Bagaimana pendapat Anda tentang efektivitas media Wordwall dalam proses pembelajaran?

Penggunaan wordwall dalam Pelajaran ini cukup efektif karena sangat relate dengan pembelajaran dengan materi seperti 2 dan 3 dimensi dan dengan adanya wordwall ini dapat melihat bagaimana langsung bentuk seni rupa 2 dan 3 dimensi melalui visual

5. Apa manfaat yang Anda lihat dari penggunaan Wordwall bagi siswa dalam memahami materi?

Yang saya lihat manfaatnya siswa diajak untuk terlibat aktif dengan dengan pembelajaran dan membuat siswa merasa tertarik dan kelas terasa lebih menyenangkan karena belajar sambil bermain pada medianya selain dapat memahami materi mereka juga merasa senang

6. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media Wordwall di kelas Anda?

Saat saya menanyakan kepada siswa, mereka sendiri mengakui merasa senang belajar dengan wordwall karena merasa terlibat aktif dalam pelajaran

7. Apa saja kendala atau tantangan yang dihadapi saat mengimplementasikan media Wordwall?

Sepertinya kendala tidak ada kendala, mungkin jika wordwall di terapkan pada daerah terpencil dengan kendala jaringan atau sarana dan prasarana yang kurang memadai bisa saja . akan tetapi disekolah kita ini tidak ada teantatan yang cukup serius.

8. Apakah Anda menerima feedback dari siswa mengenai media Wordwall? Bagaimana mereka menyampaikannya?

Ya, cukup ada feedback nya di karenakan bisa jadi referensi yang bisa di terapkan pada pelajarann serta materi lain saat pembelajaran berlangsung. Sehingga membuat kelas menyenangkan dan aktif

9. Apa saran Anda untuk pengembangan atau peningkatan penggunaan media Wordwall di masa mendatang?

Saran saya media wordwall ini bisa di variasikan pada mata Pelajaran lain dan materi lainnya.

Angket Motivasi Belajar Siswa

Instruksi: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap pernyataan berikut dengan skala Likert:

Pertanyaan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju
Saya ingin belajar dengan baik.					
Saya merasa semangat untuk belajar lebih baik setiap hari					
Saya suka pelajaran SBDP					
Saya tertarik untuk ikut kegiatan praktik di SBDP.					
Saya berusaha belajar sendiri tanpa selalu dibantu.					
Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas SBDP sendiri.					
Saya mencari informasi tambahan tentang SBDP di luar jam sekolah.					
Saya senang ketika berhasil menyelesaikan proyek SBDP.					
Saya termotivasi untuk belajar lebih giat saat ada tantangan di SBDP.					
Saya merasa belajar SBDP itu menyenangkan.					

No	Lembar Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa												Kategori
	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor Total	
1	azam	4	3	3	2	5	4	3	4	4	4	36	Setuju
2	aflah	3	4	4	3	5	3	3	4	5	4	38	Setuju
3	al	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	35	Setuju
4	alzena	3	4	3	5	3	4	4	3	4	4	37	Setuju
5	dhita	3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	33	Netral
6	asrul	4	4	4	4	3	4	3	3	5	4	38	Setuju
7	aulia	4	4	4	5	3	3	3	4	5	4	39	Setuju
8	fatir	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	41	Setuju
9	hafidzah	4	5	4	5	3	3	2	4	4	5	39	Setuju
10	abizar	4	5	4	3	3	4	3	4	5	5	40	Setuju
11	gibran	4	4	4	3	3	3	2	4	4	5	36	Setuju
12	ikhshan	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	Setuju
13	restu	4	4	5	3	3	4	2	3	5	4	37	Setuju
14	thoriq	4	4	5	4	3	4	3	3	5	4	39	Setuju
15	mutiara	4	5	5	5	3	3	3	3	5	4	40	Setuju
16	sofia	4	5	4	5	3	3	3	4	5	4	40	Setuju
17	rio	4	4	4	4	3	3	3	3	5	4	37	Setuju
18	wahdia	4	5	5	5	3	3	3	4	5	4	41	Setuju
19	wardah	4	5	5	5	3	3	3	4	4	4	40	Setuju
20	zahra	4	5	5	4	3	3	3	4	4	4	39	Setuju
21	azka	4	3	3	4	2	3	3	4	4	5	35	Setuju
22	rifat	3	4	3	4	2	3	3	4	4	5	35	Setuju
23	umar	3	4	4	3	3	4	3	4	5	5	38	Setuju

Interval	Kategori	f	%
43-50	Sangat setuju	0	0
35-42	Setuju	22	0.96
27-34	Netral	1	0.04
19-26	Tidak setuju	0	0
10-18	Sangat tidak setuju	0	0
Total		23	100

LAMPIRAN



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Nurul Fadhilah Dly
Nama Sekolah : SD Plus Islam Terpadu
Mata Pelajaran : SBdP
Fase C, Kelas / Semester : III (Tiga) / I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA SBdP SD KELAS 3

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun : Nurul Fadhilah Dly
Instansi : SD Plus Islam Terpadu
Tahun Penyusunan : Tahun 2025
Jenjang Sekolah : SD/MI
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)
Fase / Kelas : A/ 3
Bab / Tema : 1 / Seni Rupa 2 dan 3 Dimensi
Alokasi waktu : 2x35 menit = 70 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Siswa dapat mendefinisikan apa itu seni rupa
- ❖ Siswa dapat mendefinisikan apa itu seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi
- ❖ Siswa dapat memahami apa itu seni rupa
- ❖ Siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian dari seni rupa

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia ❖ Mandiri ❖ Bernalar Kreatif ❖ Bergotong royong
D. SARANA DAN PRASARANA
❖ Sumber Belajar : Buku paket seni rupa kelas III dan Buku paket seni budaya kelas III Irawan, Bambang, and Priscilla Tamara. <i>Dasar-dasar desain</i>. Griya Kreasi, 2013. Angell, Shelomi. 2019. <i>Segala Hal tentang Tanah Airku</i>. Jakarta: Erlangga for Kids. ❖ Persiapan lokasi : ruang kelas
E. TARGET PESERTA DIDIK
❖ Peserta didik reguler/ tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan Memimpin
F. MEDIA PEMBELAJARAN
❖ Alat : Papan tulis, penghapus ❖ Media : Gambar, laptop, dan Infocus,
G. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
H. METODE PEMBELAJARAN
❖ Metode Diskusi, Metode Tanya Jawab, Metode Ceramah,
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN
❖ Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Tujuan Pembelajaran • Siswa dapat menemukan minimal 3 unsur seni rupa yang terdapat dalam objek di lingkungan sekitar. • Dengan mengamati sekitar dan percobaan nyata, siswa mampu menjelaskan tentang seni rupa • Siswa dapat menyimpulkan konsep prinsip • Melalui kegiatan mengamati gambar dan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui contoh-contoh dari seni Rupa
C. PEMAHAMAN BERMAKNA

❖ Siswa akan belajar mengenai seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi.	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
❖ Apa pengertian seni rupa? ❖ Bagaimana perbedaan seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi? ❖ Apa contoh dari seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi? ❖ Apa yang membedakan seni rupa 2 dimensi dengan 3 dimensi?	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan Ke-1	Alokasi waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberikan salam 2. Guru membimbing peserta didik berdoa 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran 5. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui Apa itu Seni Rupa 2 Dimensi dan Jenis-Jenisnya. 7. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap	10 menit

Kegiatan Inti 1. Guru menulis materi seni rupa 2 dimensi, serta contoh-contohnya di papan tulis. 2. Guru menjelaskan Pengertian seni rupa 2 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 2 dimensi . 3. Guru mengarahkan peserta didik untuk melihat ke arah papan tulis untuk melihat apa saja contoh dari seni rupa 2 dimensi. 4. Peserta didik dapat mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi 5. Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa 6. Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya 7. Peserta didik mendengarkan arahan guru 8. Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk mencoba menjawab soal. 9. Bagi Peserta didik yang sudah menyelesaikan menjawab soal akan di berikan lembar LKPD sehingga siswa tetap kondusif. 10. Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut. 11. Setelah selesai melakukan game guru mengumpulkan LKPD 12. Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang yang dipelajari.	50 menit
Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan tetang Materi Seni Rupa 2 dimensi 2. Guru menginformasikan materi selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini. 4. Guru menutup pembelajaran	10 menit

Pertemuan Ke-2	
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberikan salam 2. Guru membimbing peserta didik berdoa 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran 5. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai Seni Rupa 2 Dimensi. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi. 7. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap.	10 menit
Kegiatan Inti a. Guru menyuruh peserta didik membaca buku sebelum belajar. b. Guru mengulang Kembali materi Pengertian seni rupa 2 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 2 dimensi . c. Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa d. Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya e. Peserta didik mendengarkan arahan guru f. Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk menjawab soal. g. Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut. h. Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang yang dipelajari. i. Guru membagikan sebuah kertas per individu yang berupa angket untuk mengetahui seberapa tertarik mereka menggunakan media pembelajaran. j. Peserta didik mengisi angket yang di bagikan guru. k. Guru menunggu peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan. l. Peserta didik mengumpulkan kertas angket yang telah dibagikan guru. m. Guru menerima dan memeriksa angket yang telah dikerjakan siswa.	50 menit

Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan materi yang dipelajari mengenai contoh-contoh seni rupa 2 dimensi 2. Guru menginformasikan materi selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini. 4. Guru menutup pembelajaran	10 menit
PERTEMUAN 3	
Kegiatan Awal 1. Guru memberikan salam 2. Guru membimbing peserta didik berdoa 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran 5. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai seni rupa 3 dimensi. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui apa itu seni rupa 3 dimensi beserta contoh contohnya. 7. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu penilaian sikap.	10 Menit
Kegiatan Inti n. Guru menulis materi seni rupa 2 dimensi, serta contoh-contohnya di papan tulis. o. Guru menjelaskan Pengertian seni rupa 2 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 2 dimensi . p. Guru mengarahkan peserta didik untuk melihat ke arah papan tulis untuk melihat apa saja contoh dari seni rupa 2 dimensi. q. Peserta didik dapat mengetahui apa saja contoh-contoh dari seni rupa 2 dimensi r. Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa s. Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara	50 Menit

kerjanya t. Peserta didik mendengarkan arahan guru u. Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk mencoba menjawab soal. v. Bagi Peserta didik yang sudah menyelesaikan menjawab soal akan di berikan lembar LKPD sehingga siswa tetap kondusif. w. Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut. x. Setelah selesai melakukan game guru mengumpulkan LKPD y. Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang dipelajari.	
Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan tentang seni rupa 3 dimensi menggunakan media gambar. 2. Guru menginformasikan materi selanjutnya. 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini. 4. Guru menutup pembelajaran	10 Menit
PERTEMUAN Ke 4	
Kegiatan Awal 1. Guru memberikan salam 2. Guru membimbing peserta didik berdoa 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap menerima pelajaran 5. Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari mengenai materi sebelum nya yaitu seni rupa 3 dimensi. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik diharapkan dapat mengetahui perbedaan seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi beserta perbedaan contoh contohnya. 7. Guru menyampaikan penilaian yang akan dilakukan yaitu	10 Menit

penilaian sikap.	
Kegiatan Inti 1. Guru menyuruh peserta didik membaca buku sebelum belajar. 2. Guru mengulang Kembali materi Pengertian seni rupa 3 dimensi apa saja contoh – contoh dari seni rupa 3 dimensi . 3. Guru mengarahkan untuk bermain media game kepada siswa 4. Guru memberikan soal berupa game wordwall dan cara kerjanya 5. Peserta didik mendengarkan arahan guru 6. Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk menjawab soal.. 7. Jika ada siswa yang salah saat menjawab soal akan di beri kesempatan kedua. Sehingga guru dapat mengevaluasi jawaban siswa tersebut. 8. Setelah selesai melakukan game guru mengumpulkan LKPD 9. Peserta didik membuat kesimpulan dan rangkuman tentang materi yang yang dipelajari. 10. Guru membagikan sebuah kertas per individu yang berupa angket untuk mengetahui seberapa tertarik mereka menggunakan media pembelajaran. 11. Peserta didik mengisi angket yang di bagikan guru. 12. Guru menunggu peserta didik mengisi angket yang telah dibagikan. 13. Peserta didik mengumpulkan kertas angket yang telah dibagikan guru. 14. Guru menerima dan memeriksa angket yang telah dikerjakan siswa.	50 Menit
Kegiatan Penutup 1. Guru menyimpulkan tetang seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi menggunakan media gambar. 2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi yang sudah dipelajari hari ini. 3. Guru menutup pembelajaran	10 Menit

F. ASESMEN/PENILAIAN

- ❖ **Diagnostik** : Pertanyaan pemantik sebelum memulai pembelajaran
- ❖ **Formatif** : Observasi sikap, pengetahuan berupa tes tertulis

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN**A. INSTRUMEN PENILAIAN**

- ❖ Lembar Observasi Siswa dan Guru
- ❖ Lembar angket Aiswa

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Materi Pembelajaran (Bahan Ajar Siklus I)

A. Pengertian Seni Rupa

Pengertian seni rupa mungkin terdengar cukup umum di telinga banyak orang. Seni rupa adalah cabang seni yang bisa dilihat dan diraba oleh alat indra manusia. Kamu perlu mengenali unsur-unsurnya agar lebih lebih memahami jenis seni satu ini.

Jika dilihat dari fungsinya, ada dua jenis seni rupa, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Sementara itu, jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa juga terbagi dua, yaitu seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi.

1. Definisi Seni Rupa 2 dimensi

Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar. Seni rupa 2 dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian.

Contoh Karya Seni 2 Dimensi :

1. Lukisan

Gambar adalah contoh karya seni rupa dua dimensi yang menekankan pada unsur garis, bentuk, dan aspek kegunaan. Contoh karya seni dua dimensi lukis antara lain gambar ilustrasi, arsitektur, desain, dekorasi, dan sebagainya.

2. Poster

Poster adalah contoh karya seni rupa dua dimensi dari lembaran kertas yang berisi gambar dan tulisan. Umumnya, poster dibuat secara menarik dan ditempel pada area yang mudah dijumpai public

2. Definisi Seni Rupa 3 dimensi

Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki sisi panjang, lebar, tinggi, dan volume agar bisa dinikmati dari segala arah. Jadi, karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki ruang.

BAHAN AJAR (Siklus 2)

A. Pengetian Unsur Seni Rupa

Unsur seni merupakan bagian terpenting yang menunjang terwujudnya suatu karya. Unsur seni rupa 2 dimensi Ada delapan unsur seni rupa 2 dimensi.

Daftar 8 unsur seni rupa 2 dimensi dan penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Garis

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, texture, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu. Garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar,

kuat simpel, megah ataupun juga agung. Beberapa contoh symbol ekspresi garis serta kesan yang ditimbulkannya, dan tentu saja dalam penerapannya nanti disesuaikan dengan warnawarnanya

2. Titik

Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud objek dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik.

3. Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Atau dengan kata lain bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume

4. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (shape) atau bentuk plastis (form). Bangun (shape) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (value) dari benda tersebut, contohnya lemari.

5. Ruang

Ruang dalam karya tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya. Dalam karya dua dimensi Crayon <httpswww.kidsdiscover.com> 6 ruang dapat mengacu pada luas bidang gambar. Unsur ruang atau kedalaman pada karya dua dimensi bersifat semu (maya) karena diperoleh melalui kesan penggambaran yang pipih, datar, menjorok, cembung, jauh dekat dan sebagainya.

6. Warna

Teori warna berdasarkan cahaya dapat dilihat melalui tujuh spectrum warna dalam ilmu Fisika seperti halnya warna pelangi. Secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan salah satunya adalah teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe) yakni butiran halus pada warna.

7. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori dan sebagainya.

B. Unsur seni rupa 3 dimensi

1. Bidang Unsur ini terbentuk dari beberapa garis yang menjadi satu kesatuan. Bidang mempunyai dimensi panjang dan lebar. Adapun beberapa jenis bidang di antaranya bidang geometris, bidang simetris, bidang organis, dan lainnya.
2. Garis Garis dapat terbentuk dari gabungan beberapa titik. Garis biasanya berbentuk memanjang dengan arah tertentu. Unsur ini memiliki beberapa sifat seperti pendek, panjang, vertikal, horizontal,

tebal, dan tipis.

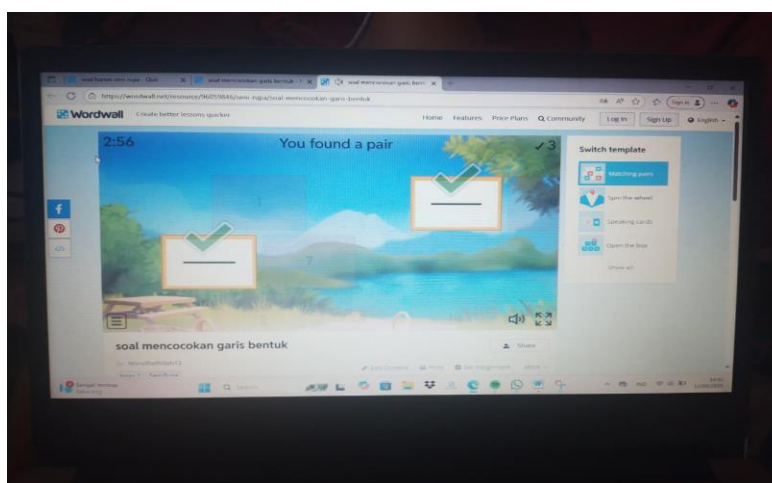
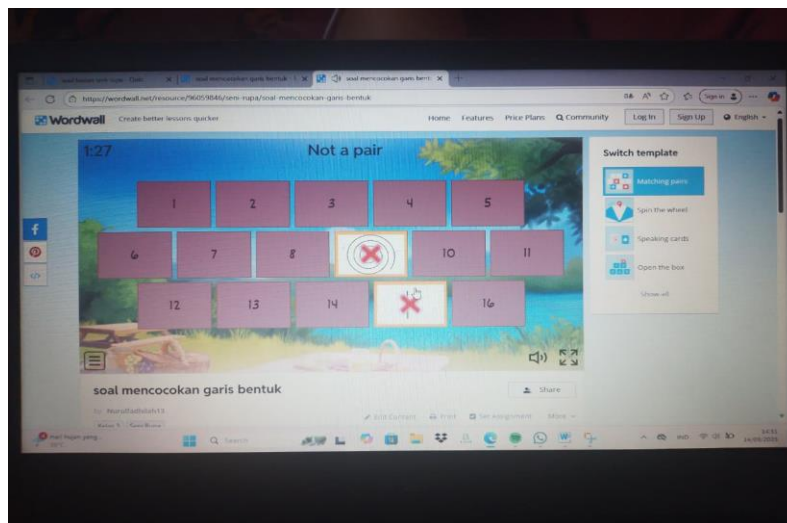
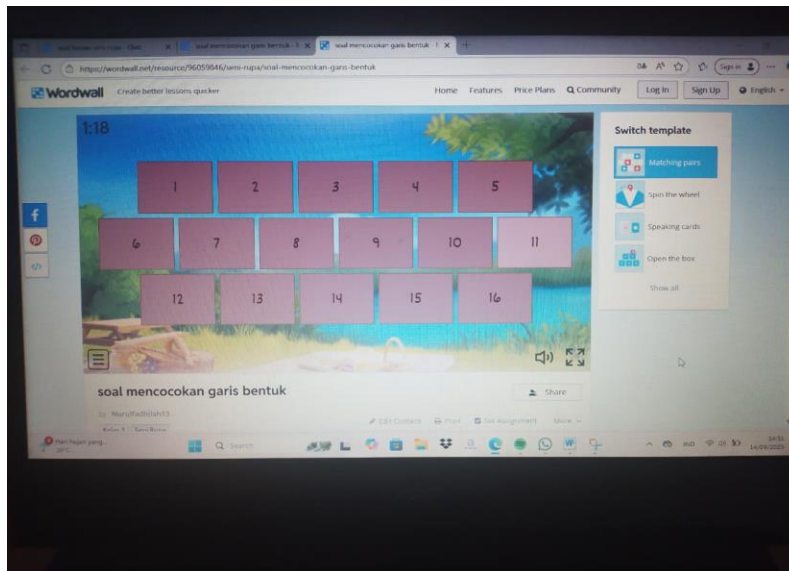
3. Titik Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar dan sederhana. Dari titik, kita bisa membuat sebuah garis atau bidang.
4. Tekstur Tekstur adalah sifat permukaan sebuah benda. Sifatnya bisa kasar, halus, lembut, licin, mengkilap, dan berpori. Berdasarkan dari jenisnya tekstur terbagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu.
5. Bentuk Bentuk dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bangun dan plastis. Bangun mempunyai bentuk yang polos sedangkan plastis memiliki nilai dan maknanya.

C. Fungsi seni rupa

- Sebagai Ungkapan Ekspresi Seniman Fungsi seni rupa yang utama adalah sebagai wujud ungkapan ekspresi seniman pembuatnya. Ia mengekspresikan apa yang dipikirkannya ke dalam bentuk karya seni, sehingga dapat memberi kepuasan batin bagi seniman tersebut.
- Membuat Karya Untuk Dinikmati Orang Lain Seni rupa juga berfungsi memberi kepuasan batin bagi orang lain. Dengan karya seni yang dibuat seniman, maka dapat dilihat dan dinikmati oleh orang lain, khususnya para pecinta seni. Biasanya karya seni akan diperlihatkan dalam pameran atau pertunjukan seni.
- Sebagai Alat Bantu Kehidupan Sehari-Hari Manfaat seni rupa ternyata juga mampu digunakan sebagai alat bantu kehidupan sehari-hari. Seni rupa kerap digunakan pula sebagai alat bantu kehidupan sehari-hari oleh manusia. Fungsi ini termasuk ke dalam fungsi seni rupa terapan
- Sebagai Dekorasi dan Pajangan Seni rupa juga bisa berfungsi sebagai dekorasi dan pajangan ruangan. Karya seni rupa yang dijual atau dilelang dibeli dan biasanya dijadikan dekorasi, pajangan, atau koleksi pribadi pemiliknya. Karya seni tersebut tentu dapat membuat ruangan menjadi lebih indah.

D. Lampiran ajar

- a. Link yang digunakan <https://wordwall.net/resource/96077425>



C. GLOSARIUM

- **Seni rupa**
- **Seni rupa 2 dimensi**
- **Seni rupa 3 dimensi**
- **Estetik : Nilai keindahan**
- **Ekspresi : Ungkapan pikiran dan perasaan**

E. DAFTAR PUSTAKA

Irawan, Bambang, and Priscilla Tamara. *Dasar-dasar desain*. Griya Kreasi, 2013. Angell, Shelomi. 2019. *Segala Hal tentang Tanah Airku*. Jakarta: Erlangga for Kids.

LAKSANA, Robert Budi; SS, M. Sn. *Pendidikan seni Rupa dan Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar-Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.

Restian, Arina, and Delora Jantung Amelia. . *pembelajaran seni budaya SD*. Vol. 1. UMMPress, 2019.

Padangsidimpuan, Agustus 2025

Guru Kelas V

Penyusun

Gita Puspita Sari, S.Pd.

Nurul Fadhilah Dly

NIM. 2120500094

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yogi Iqbal Perdana Tanjung, Spd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

7 Mei 2025

Nomor : B/635/Un.28/E.1/PP. 00.9/05/2025
Lamp : -
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi**

Yth:

1. **Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A.**
2. **Asriana Harahap, M.Pd.**

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama	: Nurul Fadhilah Dly
NIM	: 2120500094
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SBDP di Kelas III di SD Plus Islam Terpadu Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3715 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 08 /2025

07 Agustus 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nurul Fadhilah Dly

NIM : 2120500094

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Ling.VI Sibuhuan, Padang Lawas

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBDB di Kelas III di SD Plus Islam Terpadu Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yuhanti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



YAYASAN KELUARGA BESAR H.M SOMAN DAULAY
SD PLUS ISLAM TERPADU PADANGSIDIMPUAN

Jl. Pandomuan Desa Aek Tuhul Kecamatan Padangsidempuan Batunadua
Kode Pos: 22731 ☎ 082382857115 / 082124261854 Email: sdplusitpadangsidempuan@gmail.com

Nomor : 421.201/SD.PLUS-IT/IX/2025
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Izin Riset
Penelitian

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Wakil Dekan Bidang Akademik &
Kelembagaan
UIN SYAHADA
Di Tempat

Assalaamu'alaykum Wr.Wb.

Dengan Hormat,

Kami sampaikan bahwa permohonan izin riset penelitian untuk menyelesaikan penyusunan skripsi dari mahasiswa di bawah ini :

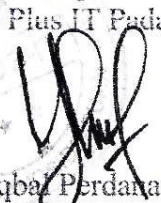
Nama : Nurul Fadhillah Dly
NIM : 2120500094
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah
Alamat : Ling. VI Sibuhuan, Padang Lawas

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut kami terima untuk melaksanakan Riset penelitian di lingkungan sekolah yang kami pimpin terhitung mulai Jumat, 8 Agustus 2025 sampai Senin, 8 September 2025 dan telah memberikan dampak yang baik bagi sekolah kami.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalaamualaikum wr.wb

Padangsidempuan, 8 September 2025
Ka SD Plus IT Padangsidempuan


Yogi Iqbal Perdana Tanjung, S.Pd