

MEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKSARA BALI

Ni Kadek Dwi Swasmini¹, Ida Ayu Putu Purnami², Ida Bagus Putra Manik Aryana³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

¹dwi.swasmini@student.undiksha.ac.id, ²putu.purnami@undiksha.ac.id,

³manik.aryana@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the use of interactive wordwall media in increasing student learning motivation. This study uses a pre-experimental design research method with a one-group pre-test-post-test design research design. Data collection in this study uses observation sheets of student learning motivation before and after using interactive wordwall media and using tests in the form of pre-test and post-test. Data analysis techniques used in this study are descriptive qualitative and descriptive quantitative techniques. The results obtained from observations of student learning motivation before using interactive wordwall media obtained a percentage of 56.67% which is included in the medium category and after using interactive wordwall media obtained a percentage of 96.67% which is included in the high category. There is an increase in student learning motivation by 40%. The results of the tests in the form of pre-test and post-test show that the average value in the pre-test is 60 while in the post-test obtained an average value of 86.11.

Keywords: Wordwall Media, Learning Motivation, Balinese Script

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-eksperimental designs dengan rancangan penelitian one grup pre test-post test design. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif wordwall serta menggunakan tes berupa pre test dan post test. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari observasi motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif wordwall memperoleh presentase sebesar 56,67% yang termasuk dalam kategori sedang dan setelah menggunakan media interaktif wordwall diperoleh presentase sebesar 96,67% yang termasuk dalam kategori tinggi. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 40 %. Hasil dari tes berupa pre test dan post test menunjukkan bahwa nilai rata-rata dalam pre test 60 sedangkan dalam post test memperoleh nilai rata-rata 86,11.

Kata Kunci: Media Wordwall, Motivasi Belajar, Aksara Bali

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan kualitas

sumber daya manusia, tidak hanya dalam aspek pengetahuan tetapi juga dalam pembentukan karakter dan nilai

moral. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan yang baik sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini siswa diuntut untuk memiliki keterampilan abad ke-21. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peserta didik diuntut memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi serta mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Sapitri dkk., 2022:25). Kurikulum yang dapat digunakan untuk membantu siswa memperoleh keterampilan dalam pendidikan abad ke-21 adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang beradaptasi dengan kemampuan dan minat belajar siswa (Madhakomala dkk., 2022:165). Pemerintah kini berencana untuk memperbarui kurikulum merdeka dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan keterampilan belajar abad ke-21.

Menurut Alwathoni, (2025: 3) pendekatan pembelajaran mendalam adalah pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tinggi (penuh perhatian), bermakna dan menyenangkan. Pendekan pembelajaran mendalam berfokus pada pengembangan delapan dimensi profil siswa seperti keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewarganegaraan, penalaran, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi. Kurikulum merdeka dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dapat menciptakan pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan keterampilan belajar abad ke-21 bagi siswa.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang disusun oleh guru dengan tujuan untuk membangun pengetahuan siswa dan dapat mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik (Purnami dkk., 2024:334). Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam memilih strategi, metode, serta media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Itulah mengapa sangat penting untuk

menggunakan pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa dan dapat membuat siswa memiliki keinginan untuk belajar.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi pembelajaran adalah bahasa Bali. Pembelajaran bahasa Bali dalam kurikulum saat ini termasuk dalam muatan lokal. Muatan lokal adalah kegiatan kurikuler yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi sesuai dengan karakteristik dan potensi daerah. Pembelajaran bahasa Bali di sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA) sudah sesuai dengan pergub No. 20 Tahun 2013 pasal 4 tentang pembelajaran bahasa Bali yang diajarkan 2 jam seminggu. Terdapat keputusan gubernur Bali No.80 Tahun 2028 tentang pelestarian bahasa, sastra dan aksara Bali serta penyelenggaraan bulan bahasa Bali. Inilah sebabnya mengapa masyarakat Bali sekarang berupaya dalam melestarikan bahasa sastra dan aksara dan Gubernur Bali menciptakan bulan bahasa Bali sebagai wadah bagi masyarakat Bali untuk mengetahui keberadaan bahasa, sastra dan aksara (Muliani & Muniksu, 2020:37). Dalam

pembelajaran bahasa Bali terdapat materi tentang aksara Bali.

Aksara Bali telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat Bali. Namun, dalam perkembangan globalisasi saat ini aksara Bali semakin terpinggirkan, semakin sedikit generasi muda yang mengetahui atau menggunakan aksara Bali dalam kehidupan sehari-hari (Nurhuda dkk., 2025:583). Pembelajaran bahasa Bali terutama tentang aksara Bali di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Kendala yang sering dialami yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami bentuk dan aturan penulisan aksara Bali. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang interaktif, menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu sekolah dasar yang mengalami masalah dalam pembelajaran aksara Bali adalah SD Negeri 1 Batunya.

Sekolah SD Negeri 1 Batunya terletak di Desa Batunya, Baturiti Tabanan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Batunya, dengan Bapak Nyoman Subawa S.Pd.H. selaku guru agama Hindu yang mengajar bahasa Bali di

sekolah tersebut, mengatakan terdapat beberapa masalah dalam mengajar aksara Bali di kelas V SD Negeri 1 Batunya. Masalah yang dihadapi yaitu kurangnya minat siswa dalam mempelajari aksara Bali, beberapa siswa mengatakan sulit memahami bentuk dari aksara Bali, guru hanya menjelaskan materi aksara Bali hanya berdasarkan buku teks saja, dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar. Faktor yang membuat siswa ingin belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan adalah motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Tanpa adanya motivasi belajar, hasil dari belajar siswa cenderung menurun. Menurut Ramadhanti, dkk (2024:1330) penyebab kurangnya motivasi siswa untuk belajar antara lain keterampilan, kondisi lingkungan siswa dan metode guru dalam mengajar. Guru harus mengetahui cara membangun motivasi belajar siswa sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar aksara Bali dan hasil belajar aksara Bali siswa meningkat. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan

motivasi siswa dalam mempelajari aksara Bali adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran dan hasil belajar. Pemahaman guru tentang pentingnya media sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan (Wirani dkk., 2024:144). Dalam pembelajaran aksara Bali penggunaan media sangat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif menjadi lebih efektif karena mampu menghadirkan suasana belajar sambil bermain. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa belajar aksara Bali adalah wordwall.

Wordwall adalah platform inovatif yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan belajar (Subawa dkk., 2024:785). Penggunaan media

interaktif wordwall dalam pembelajaran aksara Bali dapat memberikan pembelajaran yang menarik, dan kreatif, menciptakan pembelajaran yang melibatkan interaksi guru dengan siswa, digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar aksara Bali dan membuat siswa senang belajar aksara Bali. Menurut Sari & Yarza, (2021:196) wordwall adalah salah satu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian online yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Rindiantika, (2022:97) kelebihan media interaktif wordwall adalah terdapat beberapa template menarik yang dapat digunakan guru seperti, kuis, teka-teki silang, mencari padanan kata, roda acak, anagram, mencari kata dan lain-lain. Selain itu, permainan yang telah di buat dapat dibagikan melalui tautan yang dikirim ke aplikasi WhatsApp, Google Classroom, atau Email, yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah bahkan secara offline. Media interaktif wordwall juga praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan media interaktif wordwall tidak hanya dapat digunakan

di laptop tetapi juga dapat digunakan pada smartphone sehingga lebih mudah untuk mengaksesnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin menggunakan media interaktif wordwall sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa belajar aksara Bali. Adapun rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) apakah media interaktif wordwall bisa di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dijelaskan di atas pentingnya melaksanakan penelitian ini agar media interaktif wordwall dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan motivasi belajar aksara Bali dan guru dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah ketika mengajar pelajaran bahasa Bali tentang aksara Bali.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan tujuannya (Sugiyono, 2023:2). Isi metode penelitian adalah tentang menganalisis tata cara, alat pengumpulan data dan prosedur yang

digunakan dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini terdapat beberapa metode penelitian yang digunakan yaitu, (1) Rencana penelitian, (2) Subjek dan objek penelitian, (3) Metode dan alat pengumpulan data, (4) Metode analisis data, (5) Pengujian asumsi.

Rencana penelitian adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono, (2023:110) metode penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu dalam situasi terkontrol. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental designs (non designs) yang menggunakan desain penelitian one grup pre test – post test design. Desain penelitian ini dilakukan dengan dua pengukuran yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Subek dan objek dalam sebuah penelitian itu sangat penting. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Batunya yang berjumlah 18 siswa. Dalam penelitian ini juga menggunakan objek penelitian. Objek

penelitian ada dua, yaitu (1) Objek dalam bentuk proses yaitu penggunaan media interaktif wordwall dan (2) Objek yang menghasilkan produk yaitu motivasi siswa belajar aksara Bali.

Metode dan alat pengumpulan data sangat penting dalam sebuah penelitian. Adapun metode dan alat alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Observasi dengan menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, (2) Tes yaitu dengan menggunakan pre test dan post test untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan berdampak pada hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes yaitu pre test dan post test. Untuk menganalisis motivasi belajar siswa menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Setelah data tersebut dikumpulkan selanjutnya terdapat cara yang digunakan dalam

menganalisis data kuantitatif yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa tersebut dilakukan observasi motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif wordwall dan sesudah menggunakan media interaktif wordwall serta melakukan pre test dan post test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media interaktif wordwall dan pengetahuan siswa setelah belajar aksara Bali menggunakan media interaktif wordwall. Adapun aspek motivasi belajar siswa yang digunakan yaitu keaktifan, keantusiasan, ketertarikan, semangat, ketekunan, senang, partisipasi siswa saat diskusi, memperhatikan penjelasan guru, memahami penjelasan guru, dan rasa ingin tau siswa agar dapat menjawab dengan benar. Aspek-aspek tersebut digunakan sebagai aspek

pengamatan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil dari observasi motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif wordwall memperoleh presentase sebesar 56,67% yang termasuk dalam kategori sedang. Perolehan presentase tersebut dilihat dari kurangnya siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru, tidak ada rasa antusias atau semangat siswa berpartisipasi dalam pelajaran aksara Bali yang diberikan oleh guru, media pembelajaran seperti PPT yang digunakan guru kurang menarik bagi siswa untuk belajar, siswa tidak merasa senang ketika belajar aksara Bali, siswa kurang fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, respon siswa kurang aktif ketika guru bertanya tentang materi yang dijelaskan oleh guru.

Setelah menggunakan media interaktif wordwall diperoleh presentase sebesar 96,67% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil presentase tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam menjawab kuis menggunakan media interaktif wordwall, keantusiasan siswa meningkat karena media interaktif

wordwall menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang menarik, pembelajaran aksara Bali yang sebelumnya monoton berubah menjadi bervariasi, dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan belajar sambil bermain, siswa terlibat aktif dalam diskusi seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapat. Dari hasil presentase yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif wordwall tersebut terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 40%.

Pre test diberikan sebelum menggunakan media interaktif wordwall. Tes yang diberikan berupa mencocokkan kata dalam aksara Bali dengan aksara latinnya. Post test diberikan setelah menggunakan media interaktif wordwall. Tes yang diberikan berupa mencocokkan kalimat dalam aksara Bali dengan aksara latinnya. Jumlah soal yang diberikan adalah 10 soal. Adapun perbandingan nilai dari pre test dan post test yang diperoleh adalah:

Tabel 1. Perbandingan nilai pre test dan post test

Statistic			
		Nilai Pre Test	Nilai Post Test
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		60.00	86.11
Median		60.00	90.00
Mode		60	90
Std. Deviation		10.290	5.016
Variance		105.882	25.163
Minimum		40	80
Maximum		80	90
Sum		1080	1550

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari data pre test dan post test tentang motivasi siswa belajar aksara Bali menggunakan media interaktif wordwall. Pada pre test skor tertinggi adalah 80 dan terendah adalah 40 serta rata-ratanya 60. Sedangkan pada post test skor tertinggi adalah 90 dan terendah 80 serta rata-ratanya 86,11.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga di uji menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif wordwall dalam belajar aksara Bali. Adapun hasil presentase dari uji N-Gain adalah:

Tabel 2. Interpretasi N-Gain Skor

N o	Nilai Gain	N- Interpr etasi	Jumla h	Prese ntase
1	$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi	5	28%
2	$0,30 \leq g < 0,70$	Sedan g	13	72%

Berdasarkan tabel diatas, dari 18 siswa terdapat 5 (28 %) siswa mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, dan 13 (72 %) siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa sebelum (pre test) dan setelah (post test) menggunakan media interaktif wordwall dalam belajar aksara Bali.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor observasi motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif wordwall, yang juga diperkuat oleh hasil analisis pre test dan post test serta uji N-Gain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Batunya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih efektif dan atusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media interaktif wordwall juga dapat memberikan pembelajaran yang tidak monoton karena dilengkapi dengan berbagai fitur permainan seperti kuis, mencocokkan aksara Bali dengan aksara latin. hal ini dapat meningkatkan perhatian, minat, semangat, dan antusiasme siswa saat belajar aksara Bali. Selain itu, penggunaan media interaktif wordwall yang berbasis permainan ini membantu siswa lebih mudah memahami materi klarena disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas yang menantang.

Selain berdampak pada siswa, menggunakan media interaktif wordwall juga berdampak pada guru, dalam menyampaikan materi secara inovatif dan variatif. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah

dasar yang senang belajar sambil bermain, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif, efektif, dan berpusat pada siswa, yang dimana siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk aktif berpartisipasi, berpikir, serta berinteraksi selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, media interaktif wordwall sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif, efektif dan bermakna dalam pembelajaran aksara Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwathoni, m. (2025). Penyelarasan visi nasional dengan konsep deep learning global dan kerangka kerja michael fullan. *Tinjauan kritis naskah akademik pembelajaran mendalam kementerian pendidikan dasar dan menengah indonesia, january*.
- Madhakomala, aisyah, l., rizqiqa, f. N., putri, f. D., & nulhaq, s. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pemikiran pendidikan paulo freire. *At- ta'lim: jurnal pendidikan*, 8(2), 162–172. <https://doi.org/10.55210/attalim.v8i2.819>
- Muliani, n. M., & muniksu, i. M. S. (2020). Kalangwan jurnal pendidikan agama, bahasa dan sastra vol. Xiii no.1 bulan maret tahun 2023. *Jurnal pendidikan agama, bahasa dan sastra, xiii(1)*, 78–89.
- Nurhuda, t., purnami, i. A. P., wisnu, i. W. G., & joniarta, i. M. (2025). *Digitalisasi budaya bali: media ar sebagai bentuk revitalisasi aksara bali*. 4(4), 583–591.
- Purnami, i. A. P., wisnu, i. W. G., parta, i. B. M. W., nurhuda, t., & sari, r. A. (2024). *Pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa bali siswa sd negeri 2 ubung*. 9(november), 976–983.
- Ramadhanti, r. L., al-bahij, a., & mufidah, l. (2024). Pengaruh penggunaan pembelajaran kreatif dan inovatif untuk. *Seminar nasional dan publikasi ilmiah 2024 fip umj*, 1329–1338. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnasfip/article/view/23726/10992>
- Rindiantika, y. (2022). *Motivasi belajar siswa dan pemanfaatan media*

- word wall: kajian teori. 7(2), 93–102.
- Sapitri, n. K. I., ardana, i. M., & gunamantha, i. M. (2022). Pengembangan lkpd berbasis pemecahan masalah dengan pendekatan 4c untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Pendasi: jurnal pendidikan dasar indonesia*, 6(1), 24–32. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.537
- Sari, p. M., & yarza, h. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall pada pembelajaran ipa bagi guru-guru sdit al-kahfi. *Jurnal pengabdian masyarakat berkemajuan*, 4(april), 195–199.
- Subawa, i. G. B., damayanti, I. E., & mahendra, g. S. (2024). *Pelatihan dan pendampingan pembuatan game edukasi menggunakan wordwall bagi guru sekolah dasar*. 9(november), 785–790.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. In sutopo (ed.), *educacao e sociedade* (edisi kedua). Alfabeta,cv.
- Wirani, i. A. S., aryana, i. B. P. M., & paryatna, i. B. M. L. (2024). Analisis pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa bali di slb kabupaten buleleng. 144–151.