

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI WORDWALL
DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI
TEKS DESKRIPSI KELAS 6G2 SMPN 5 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
KHIKMATUL IDDIYYAH
NPM 221.01.0.71.048**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JULI 2025**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI
WORDWALL DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
(PjBL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA MATERI TEKS DESKRIPSI KELAS 6G2 SMPN
5 MALANG**

SKRIPSI
Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Malang
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

OLEH
KHIKMATUL IDDIYYAH
NPM 221.01.0.71.048

UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JULI 2025

ABSTRAK

Iddiyyah, Khikmatul. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Dengan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Materi Teks Deskripsi Kelas 6G2 SMPN 5 Malang*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I : Dr. Sri Wahyuni, M.Pd: Pembimbing II: Itzaniyah Umie Murnatie, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : gamifikasi, *wordwall*, media pembelajaran, *project based learning*, minat belajar, motivasi belajar, teks deskripsi

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini diarahkan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru harus merencanakan, melaksanakan hingga mengevaluasi pembelajaran secara aktif, inovatif, dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, metode serta media yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dengan baik adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga harus menarik sebagai pendukung aktivitas belajar dan keefektifan pembelajaran. Salah satu media yang menarik adalah media gamifikasi *wordwall*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam II siklus masing – masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah angket (kuisioner) dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* dalam model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari pergeseran kategori minat dan motivasi siswa dari mayoritas rendah/sangat rendah pada pra tindakan menjadi mayoritas tinggi dan sangat tinggi pada siklus I dan II. Pada kondisi awal, minat belajar siswa pada kategori tinggi hanya sebesar 15 % dan motivasi belajar 15,63%. Setelah penerapan pada siklus I, minat belajar meningkat menjadi 45% pada kategori tinggi dan motivasi belajar menjadi 59,39%. Selanjutnya pada siklus II, minat belajar siswa meningkat menjadi 62,5% pada kategori tinggi dan motivasi belajar menjadi 62,5%.



Kesimpulan dalam penelitian ini adalah minat dan motivasi belajar siswa meningkat dari tiap siklus mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan.



ABSTRACT

Iddiyyah, Khikmatul. 2025. *The Implementation of Gamified Wordwall Learning Media with Project Based Learning (PjBL) Model to Increase Students' Interest and Motivation in Learning Descriptive Text in Class 6G2 at SMPN 5 Malang*. Undergraduate Thesis, Department of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. Supervisor II: Itzaniyah Umie Murnatie, S.Pd, M.Pd.

Keywords: gamification, wordwall, learning media, project based learning, learning interest, learning motivation, descriptive text

The learning process in the current *Merdeka Curriculum* is directed toward providing meaningful learning experiences for students. Teachers, as facilitators, play a crucial role in creating learning that suits students' needs. They must actively and innovatively plan, implement, and evaluate learning by using various approaches, models, methods, and media that support student learning activities. One learning model that effectively accommodates student needs is the Project Based Learning (PjBL) model. In addition to the learning model, learning media should also be engaging to support learning activities and the effectiveness of the process. One such engaging medium is the gamified Wordwall platform.

This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research approach is qualitative. Data collection techniques used in this study include questionnaires and observation.

The results show that the use of gamified Wordwall learning media in the Project Based Learning (PjBL) model significantly increased students' interest and motivation in learning. This was evident from the shift in interest and motivation categories—from mostly low/very low in the pre-action stage to mostly high and very high in cycles I and II. Initially, only 15% of students had high learning interest, and 15.63% had high motivation. After the first cycle, the percentage of students with high interest increased to 45%, and those with high motivation rose to 59.39%. In the second cycle, student interest increased to 62.5% in the high category, and motivation also reached 62.5%.

The conclusion of this study is that students' interest and motivation in learning increased across all stages—from pre-cycle to cycle I and cycle II. The implementation of gamified Wordwall learning media has been proven to significantly improve students' learning interest and motivation.

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai (1) konteks penelitian, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) fokus penelitian, (5) manfaat penelitian, dan (6) definisi istilah.

1.1 Konteks Penelitian

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini diarahkan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Rahayu R. dkk, 2022). Paradigma pembelajaran ini selaras dengan prinsip serta pemikiran Ki Hajar Dewantara terkait pendidikan yang memerdekakan peserta didik, artinya memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kodrat alam dan zaman peserta didik (Faradila dkk., 2023). Pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengimplementasian paradigma baru dalam kurikulum merdeka juga memberikan gambaran akan peran seorang guru dalam memfasilitasi kebutuhan dan kesiapan belajar peserta didiknya melalui pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan konteks lokal budaya peserta didik yang beragam (Suardipa, 2022).

Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru sebagai fasilitator di kelas harus merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi pembelajaran secara aktif, inovatif, dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, serta media yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan yang diinginkan secara optimal (Gemnafle & Batlolona, 2021). Kualitas pembelajaran dapat meningkat dengan berbagai upaya, salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung kebutuhan peserta didik (Bai, 2020). Pemilihan media pembelajaran dan model yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan lebih baik dalam ketercapaian pembelajaran.

Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Minat siswa dapat dibangkitkan melalui beberapa cara sebagai berikut: membangkitkan adanya sebuah kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan yang telah terjadi, memberikan kesempatan untuk memperoleh hasil baik, menggunakan berbagai macam bentuk dalam kegiatan mengajar. Selain minat, motivasi belajar siswa juga salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Kedua hal tersebut dapat menumbuhkan keberhasilan belajar di kelas, selain minat dan motivasi belajar di kelas juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal meliputi fasilitas pembelajaran, strategi

pembelajaran, dan media yang digunakan. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan kemauan belajarnya sehingga dapat meraih keberhasilan dalam pembelajaran.

Motivasi yang dapat dipertimbangkan guru dalam pembelajaran diantaranya ialah mengembangkan pembelajaran yang dapat menarik peserta didik (Novitasari, 2023). Berdasarkan teori kebutuhan manusia, motivasi belajar mengacu pada pemenuhan kebutuhan. Tiap generasi memiliki tantangan, preferensi belajar, pemenuhan kebutuhan belajar, dan belajar dengan cara dan medium yang berbeda. Sehingga dibutuhkan media dan model yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan melihat perkembangan zaman, agar selaras dengan itu guru harus menyediakan model dan media yang sesuai (Candrasangkala dkk., 2017). Oleh karena itu, karakteristik peserta didik sudah sayogianya harus dipertimbangkan.

Minat dan motivasi siswa dapat didukung dengan penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik dengan baik adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan pengetahuan psikomotrik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil kerja sama yang terjalin antara peserta didik dalam menyelesaikan masalah ataupun tantangan yang diberikan oleh guru Hanun (dalam Ramli dkk., 2024). Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat

menyebabkan peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Nirmayani & Dewi, 2021).

Selain menggunakan model pembelajaran, dalam pembelajaran juga dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung aktivitas belajar dan keefektifan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Haryudin, Yana, dan Efransyah (dalam Dewi, 2021), dinyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar di kelas, karena dapat menciptakan pesan secara efektif dan membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif (Aisyah & Haryudin, 2020). Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk membantu kemudahan belajar peserta didik, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, media pembelajaran sendiri berpengaruh bagi psikologis peserta didik terhadap kegiatan belajarnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh bagi minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut (Rachmawati, 2019) populasi Indonesia saat ini dikelompokkan dalam 6 generasi yaitu, *Post Generasi Z (Post Gen Z)*, *Generasi Z (Gen Z)*, *Milennial*, *Generasi X (Gen X)*, *Baby Boomer*, dan *Pree - Boomer*. Sensus penduduk GPS 2021 menyatakan bahwa generasi z adalah generasi yang memiliki proporsi penduduk terbanyak berdasarkan sensus penduduk pada 2020, yaitu 27, 94% dari seluruh jumlah penduduk di Indonesia. Lahir dan tumbuh bersama dengan teknologi digital

menjadikan gen z sebagai generasi yang sejatinnnya lebih “Melek teknologi” dibandingkan dengan generasi - generasi sebelumnya. Mereka juga adalah generasi yang dinamis, kreatif, praktis, dan selalu berpikir dengan ide - ide tidak biasa termasuk belajar. Generasi z dipengaruhi oleh berbagai bentuk teknologi informasi seperti termasuk ponsel, komputer, video *game*, *podcast*, pemutar MP3, dan MP4 dan piranti serta aplikasi untuk hiburan, komunikasi, pembelajaran, transaksi keuangan, dan gaya hidup (Candrasangkala dkk., 2017).

Guru di era saat ini harus lebih inovatif agar dapat berpadu dengan kemajuan teknologi di Indonesia dalam bidang pendidikan. Di era saat ini atau gen z memiliki karakter yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Contohnya adalah kebiasaan siswa yang menggunakan *smartphone* dan dekat dengan teknologi. Hal ini juga mempengaruhi kebiasaan belajar siswa yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Saat ini, sebagian besar anak menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, peran guru perlu mengoptimalkan penggunaan *smartphone* yang berbasis teknologi. Menggunakan teknologi dalam media pembelajaran membantu siswa memahami bahan dan meningkatkan keterampilan mereka untuk mencapai tujuan belajar.

Dilihat dari beberapa fenomena yang terjadi diatas bahwa pendidikan memang harus selaras dengan generasi dan perkembangan zaman yang terjadi, agar tujuan pembelajaran dapat berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Peran guru disini sangat penting dalam menyusun media

dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Apalagi tidak semua mata pelajaran disukai dan diminati oleh peserta didik, contohnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia seringkali menjadi momok bagi siswa khususnya di tingkat sekolah menengah pertama, menurut mereka bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan karena kebanyakan materi adalah membaca dan berupa teks – teks yang panjang.

Salah satu contoh yaitu materi teks deskripsi, materi ini mempelajari tentang penggambaran suatu objek atau peristiwa secara rinci agar pembaca seolah - olah dapat membayangkan apa yang dideskripsikan. Dari pengertian singkat teks deskripsi, bagi sebagian anak adalah materi yang membosankan dan cukup menjenuhkan. Guru harus inovatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat agar penyampaian materi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan secara langsung di kelas 6G2 SMPN 5 Malang, menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah khususnya pada saat pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Hal ini dilihat dari beberapa indikasi yang muncul diantaranya; ketika guru menjelaskan materi saat pelajaran bahasa Indonesia, beberapa siswa ada yang memperhatikan dan sebagian siswa tidak memperhatikan, ada juga anak yang sebentar – sebentar izin kelas dengan berbagai alasan entah ke kamar mandi, mengambil air minum, ataupun cuci tangan, dan itu dilakukan

sering oleh beberapa anak tiap kali proses pembelajaran, siswa juga terlihat bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran.

Guru menerapkan media berupa proyektor dalam pembelajaran, namun siswa terlihat bosan dan jenuh di kelas. Penggunaan media tersebut kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan monoton. Terlihat dari beberapa siswa yang melamun, tidak fokus ketika guru menjelaskan, bermain sendiri, dan ngobrol dengan temanya. Siswa dalam kelas tersebut lebih menyukai model pembelajaran dengan media *game*, terlihat dari respon mereka yang begitu antusias dan semangat saat diberikan *ice breaking* dengan diselingi permainan ketika awal – awal pembelajaran. Terlihat juga saat kerja kelompok, beberapa siswa tidak ikut berkontribusi dan acuh pada proyek tugas yang diberikan guru.

Dari banyaknya fenomena yang terjadi di kelas 6G2 SMPN 5 Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Kegiatan pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merencanakan, melaksanakan kegiatan yang sudah direncanakan, dan mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan (Widada, 2018).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dibutuhkan guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai yaitu gamifikasi *wordwall*, media pembelajaran tersebut dapat diakses dengan mudah melalui *website*. Gamifikasi adalah strategi pengajaran yang memanfaatkan unsur - unsur permainan yang bermaksud mendorong partisipasi aktif

peserta didik, memotivasi dan mengasah minat dalam belajar, sehingga menciptakan proses belajar yang menyenangkan bagi mereka (Pal'ova & Vejacka 2022). Banyak bidang ilmu yang mulai menerapkan gamifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan ketertarikan penggunaanya, salah satunya yaitu dalam bidang ilmu pendidikan. Penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran terbukti mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis (Nurbaiti, S., & Siswanto, 2021). Pendapat ini diperkuat oleh (Setijadi Prihatmanto dkk., 2020) dengan mengintegrasikan unsur - unsur permainan dalam pembelajaran, pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik serta dapat meningkatkan partisipasi mereka.

Salah satu media gamifikasi yang digunakan adalah media *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur - fitur yang dapat digunakan. Software ini terdiri dari banyak jenis fitur seperti *random cards* (kartu acak), *crossword*, *quiz*, dan masih banyak lagi lainnya (Pradani, 2022). Namun, tidak semua fitur - fitur tersebut cocok dalam setiap materi dan topik yang diajarkan serta bentuk soal atau game yang dibuat, tetapi setiap *game* yang ada bisa disesuaikan dengan bentuk soal atau permainan yang akan dibuat. Media *wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei.

Media gamifikasi *wordwall* bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan minat belajar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Media pembelajaran gamifikasi *wordwall* menerapkan prinsip kerja permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa bertambah dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Siswa kelas 6G2 SMPN 5 Malang lebih menyukai konsep belajar sambil bermain, sehingga media gamifikasi *wordwall* dengan model *Project Based Learning* (PjBL) bisa meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar serta menambah antusias dan semangat mereka ketika proses pembelajaran.

Guru memadukan model pembelajaran ini dengan media gamifikasi *wordwall* yang digunakan guru dalam pembelajarannya. Diharapkan minat & motivasi siswa meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran tersebut dalam model *Project Based Learning* (PjBL). Pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media tersebut memberikan kesempatan peserta didik dalam merancang tugas dan mengambil informasi untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari - hari. Pembelajaran proyek membantu peserta didik memperoleh berbagai pengalaman, pengetahuan keterampilan dan sikap. Motivasi peserta didik

dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek (L. Handayani, 2020).

Fenomena yang terjadi diatas menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan penggunaan model, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran menarik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* yang dipadukan dengan model *project based learning* dirasa dapat mengatasi permasalahan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi di kelas 6G2 SMPN 5 Malang.

Atas dasar permasalahan penelitian ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ” **Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall dengan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Materi Teks Deskripsi Kelas 6G2 SMPN 5 Malang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dengan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa materi teks deskripsi kelas 6G2 SMPN 5 Malang?

- 2) Bagaimana peningkatan minat dan motivasi belajar siswa pada materi teks deskripsi kelas G62 SMPN 5 Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk memperoleh deskripsi objektif mengenai penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dengan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa materi teks deskripsi kelas 6G2 SMPN 5 Malang.
- 2) Untuk memperoleh deskripsi objektif mengenai peningkatan minat dan motivasi belajar siswa pada materi teks deskripsi kelas 6G2 SMPN 5 Malang.

1.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian penelitian ini meliputi penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 6G2 SMPN 5 Malang. Jadi yang diteliti seputar mengapa peneliti menerapkan media gamifikasi *wordwall* dalam model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), kemudian bagaimana penerapan media tersebut, dan peningkatan minat & motivasi siswa setelah diterapkan media tersebut

terhadap siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 6G2 SMPN 5 Malang yang berjumlah 32 siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi pihak - pihak di bawah ini:

1) Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi serta dapat memotivasi diri untuk selalu meningkatkan keterampilan dan kompetensinya dalam menyusun media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta.

2) Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengalaman, wawasan, pengetahuan tentang bagaimana menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3) Bagi peserta didik

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman belajar siswa terkait media dan model pembelajaran yang diterapkan.

1.6 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah, peneliti memberikan penjelasan singkat untuk mendefinisikan kata atau frasa tertentu agar dapat dipahami. Oleh karena itu, perlu didefinisikan istilah - istilah dalam judul dengan jelas:

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan, dan sebagai komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar dan juga merangsang terjadinya proses belajar mengajar.

2) Gamifikasi (Edukasi)

Gamifikasi adalah pendekatan yang menggunakan elemen - elemen permainan dalam konteks non - permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa

3) Wordwall

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang ada beberapa permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian evaluasi materi maupun soal.

4) Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan - bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

5) *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian-penyelesaian di dunia nyata.

6) Minat Belajar

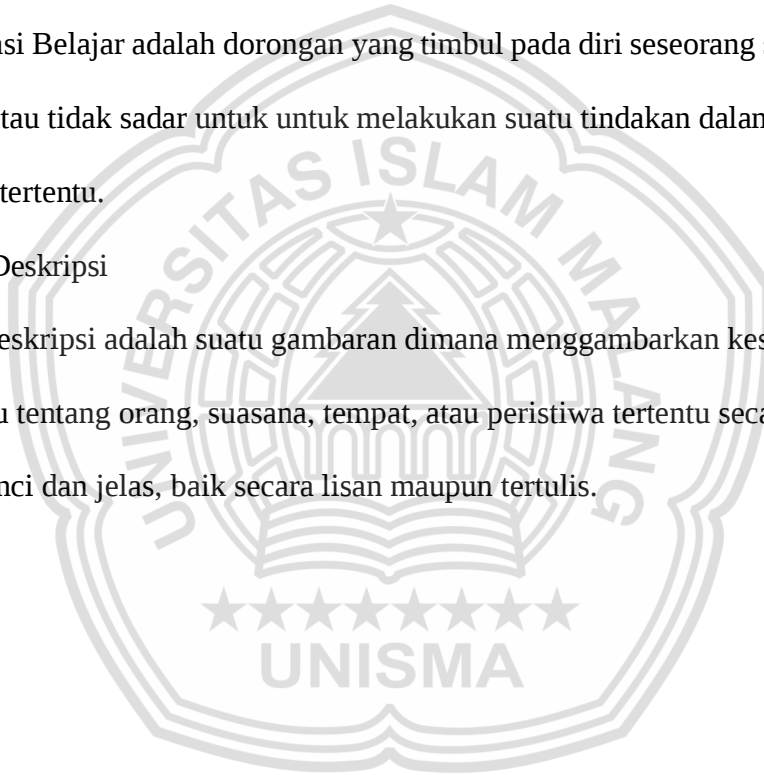
Minat belajar adalah suatu keinginan atau ketertarikan atas kemampuan yang disertai rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

7) Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dalam tujuan tertentu.

8) Teks Deskripsi

Teks deskripsi adalah suatu gambaran dimana menggambarkan kesan tertentu tentang orang, suasana, tempat, atau peristiwa tertentu secara terperinci dan jelas, baik secara lisan maupun tertulis.



BAB V

PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai (1) simpulan yakni yang berisi jawaban dari rumusan masalah dan (2) saran yang berisi saran penelitian dari penulis

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran gamifikasi *wordwall* dengan model *Project Based Learning* (PjBL) dilakukan melalui tahapan perencanaan, observasi, dan refleksi yang terstruktur. Penerapan ini dilakukan dengan menyusun proyek berbasis teks dekripsi, yang dipadukan dengan aktivitas bermain *wordwall*. Dilakukan dengan II siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dalam penerapan media gamifikasi *wordwall* dalam model *Project Based Learning*. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, menyenangkan dan partisipatif. Siswa dilibatkan dalam kegiatan aktif seperti diskusi kelompok, penyusunan teks deskripsi, membuat soal *wordwall*, meriview soal *wordwall* yang dibuat kelompok lain, hingga presentasi proyek. Guru juga berperan aktif sebagai fasilitator dan pembimbing selama proses berlangsung.
2. Penerapan gamifikasi *wordwall* dengan model *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas 6G2 SMPN 5

Malang. Terlihat dari minat siswa yang awalnya pada pra – siklus terlihat dari pergeseran kategori minat dan motivasi siswa dari mayoritas rendah/sangat rendah pada pra tindakan menjadi mayoritas tinggi dan sangat tinggi pada siklus I dan II. Pada kondisi awal, minat belajar siswa pada kategori tinggi hanya sebesar 15 % dan motivasi belajar 15,63%. Setelah penerapan pada siklus I, minat belajar meningkat menjadi 45% pada kategori tinggi dan motivasi belajar menjadi 59, 39%. Selanjutnya pada siklus II, minat belajar siswa meningkat menjadi 62,5% pada kategori tinggi dan motivasi belajar menjadi 62,5%. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan semangat, kedisiplinan, keterlibatan, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan *wordwall* dalam model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1) Untuk guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall* secara konsisten dalam model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta membangun kolaborasi yang positif antar siswa.

2) Untuk siswa

Siswa diharapkan dapat terus menjaga anusiasme dan partisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran, khususnya dalam kerja kelompok dan kegiatan proyek. Belajar dengan cara yang menyenangkan dan kreatif akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam, terhadap materi pelajaran.

3) Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mencoba variasi media gamifikasi lainnya, pada materi atau jenjang yang berbeda, agar diperoleh pandangan yang lebih luas mengenai efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Haryudin, A. (2020). Instructional Media Used in Teaching English. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(6), 737. <https://doi.org/10.22460/project.v3i6.p737-742>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Biografi, T. (2024). *PENERAPAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI* Nur Faizin 1 , Asropah 2 , Sri Handayani 3 , Nazla Maharani Umayu 4. 14(2).
- Budaya, P., Budaya, L., Teori, D., Lintas, M., Kusherdyana, B. R., & Pd, M. (n.d.). *Modul 1*.
- Cahyani Hidayah, N., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 Sdn Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3966–3976. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>
- Candrasangkala, J., Maryuni, Y., & Ribawati, E. (2017). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Candrasangkala*, 3(2), 43–49.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Prisma*, 10(1), 97. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1012>
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmptateng.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- Faradila, A., Priantari, I., & Qamariyah, F. (2023). Teaching at The Right Level sebagai Wujud Pemikiran Ki Hadjar Dewantara di Era Paradigma Baru Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.47134/jpn.v1i1.101>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhizra, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)*, 1(1), 28–42. <https://doi.org/10.30598/jppgivol1issue1page28-42>
- Handayani, L. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Handayani, S., W Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi “Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi

- Industri 4.0". In *Strategi pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. www.literindo.id
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis* (Vol. 5, Issue 3).
- Ii, B. A. B., & Pustaka, K. (2019). *No Title*.
- Implementation of Gamification Principle into Higher Education. (2022). *European Journal of Educational Research*, 11(2), 736–779.
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, 33. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>
- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370–3378. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8608>
- Lestari, S., & Yuwono, A. A. (2022). Coaching untuk Meningkatkan Kemampuan Guru. In *Engineering* (Issues 1–2).
- Miftakhul Jannah, & Eli Masnawati. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Naatonis, R. N. N., Umam, M. C., Rohid, N., & ... (2023). Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. ... *Nasional Inovasi Dan ...*. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/180%0Ahttps://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/download/180/175>
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Nurbaiti, S., & Siswanto, J. (2021). *No Title*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1)(Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi.), 1–13.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- NURMELATI, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall. *Prosiding*

- Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 178–182.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4312%0Ahttps://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/4312/3302>
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pembelajaran, U., & Deskripsi, T. (n.d.). *Unit Pembelajaran 5 : Teks Deskripsi*. 1–32.
- Pradani, T. (2022). No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Qulub, T., & Renhoat, S. F. (2019). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Proceedings SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–146.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>
- Rachmawati, D. (2019). *Welcoming gen Z in job world (Selamat datang generasi Z di dunia kerja)*. 21–24.
- Rahayu, R. dkk. (2022). Imlementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jural Basicedu*, 6, no.4., 6313–6319.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ramli, M. R., Muis, A., Sartika, :, Baso, T. A., Profesi, P., & Prodi, G. P. (2024). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran ©Muh Penerapan Model Pjbl (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dipadukan dengan Media Ajar Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas VII. *Rezki Ramli*, 6(2), 536.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan Gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
<https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Setijadi Prihatmanto, A., Setiawan, A., & Hamid, F. (2020). Desain dan Uji Coba Penggunaan OpticalGamification (OG) Model Serial untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jp2*, 3(3), 483–498.
- Shurui, B. (n.d.). No Title. 30.
- Sma, K. X. (2022). Pengaruh Model Project-based Learning (PjBL) dengan Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Puisi Kelas X SMA. *Jurnal*

- Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 252–265.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13234>
- Suardipa, I. P. (2022). Lini Masa Kebijakan Kurikulum Merdeka Dalam Tatanan Kontruksi Mutu Profil Pelajar Pancasila. *PINTU: Pusat Penjamin Mutu*, 3(2), 1–13.
- Wa'alin, M. N., Usman, A., & Firmanto, A. (2023). Penerapan Model PJBL (Project Based Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dipadukan dengan Wordwall. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–7.
<https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1971>
- Widada, W. (2018). No Title. *Journal of Physic*, 3000.
- Wulandari, S., Peni, R., Fahmi, M., & Ayuningtyas, F. A. (2023). Implementasi E-Learning (Wordwall) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Kelas XII MIPA 2 di SMA Negeri 3 Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 9(2), 173–184.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusro, A. C., & Ardania, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Model PjBL dengan Media Kartu. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.37729/jips.v4i1.3109>

