

APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR: ANALISIS PEMBELAJARAN PANCASILA DI LAB SCHOOL UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Helmi Arti¹, Rahmat Sudrajat², Agus Sutono³

¹ Universitas PGRI Semarang, Indonesia, helmiarti65@gmail.com

² Universitas PGRI Semarang, Indonesia, rahmatsudrajat@upgris.ac.id

³ Universitas PGRI Semarang, Indonesia, agussutono@upgris.ac.id

* Correspondence

Keywords:

Learning
Motivation,
Wordwall,
Pancasila
Education

Abstract

This study was carried out with the rapid development of technology affecting the world of education, varied learning media is a demand for educators to increase students' learning motivation due to internal and external factors (such as students feeling bored when class time starts until it ends, students feeling a lack of enthusiasm for learning when teachers use the lecture method, especially class XI). This research is intended as a form of knowledge about the Wordwall application to increase student learning motivation. This research uses a qualitative descriptive method with Abraham H. Maslow's learning motivation theory approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. This research produced information on the wordwall application to increase student learning motivation in Pancasila Education subjects at UPGRIS Laboratory High School. In this research, the indicators for designing, analyzing, implementing, evaluating, identifying, and recommending the implementation of the wordwall application are appropriate. However, the implementation process still has obstacles, namely that it requires quite a lot of time planning and the student's network devices are not yet optimal. several factors become obstacles in its implementation, namely having to enter, adjust, and choose a system in the application to enter material and student network devices that are not yet optimal. In this way, teachers must manage their time well and the school must improve adequate Wifi network equipment

Kata kunci:

Motivasi Belajar,
Wordwall,
Pendidikan
Pancasila

Kajian ini dilakukan dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi dunia pendidikan, media pembelajaran variatif menjadi tuntutan bagi seorang pendidik supaya meningkatkan motivasi belajar siswa disebabkan faktor internal dan eksternal (seperti siswa merasa bosan saat jam pelajaran dimulai sampai selesai, peserta didik merasa kurangnya semangat belajar disaat guru menggunakan metode

Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi
Belajar: Analisis Pembelajaran Pancasila di Lab
School Universitas PGRI Semarang

ceramah terutama kelas XI). Penelitian ini bermaksud sebagai bentuk pengetahuan tentang penerapan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori motivasi belajar Abraham H. Maslow. Teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara, dokumentasi. Penelitian tersebut menghasilkan informasi penerapan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Laboratorium UPGRIS. Dalam penelitian ini sudah sesuai indikator perancangan, analisis, penerapan, evaluasi, identifikasi, dan rekomendasi penerapan aplikasi *wordwall*. Namun, proses penerapan masih ada hambatan yaitu terletak pada membutuhkan perencanaan waktu yang cukup banyak serta perangkat jaringan siswa belum optimal. terdapat beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam penerapannya yaitu harus memasukan, menyesuaikan, dan memilih sistem pada aplikasi untuk memasukan materi serta perangkat jaringan siswa belum optimal. Dengan begitu guru harus manajemen waktu dengan baik serta pihak sekolah meningkatkan perangkat alat jaringan Wifi yang memadai.

Pendahuluan

Teknologi menjadi sebuah alat bantu dan sekaligus menjadi tantangan di era ini. Hal ini membuat anak usia dini sampai orang dewasa, bahkan sampai orang awampun terpengaruh oleh perkembangan teknologi. Adanya perkembangan tersebut, secara tidak langsung juga mempengaruhi dunia pendidikan. Faktanya dalam dunia pendidikan menuntut seorang pendidik untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi. Artinya aktivitas penggunaan *gadget* lebih banyak dari pada buku, hal ini juga didukung dengan minat belajar peserta didik yang masih rendah, belum adanya dorongan dari dalam peserta didik untuk menerima pelajaran dari awal mulai sampai selesai, dan diskusi pembelajaran tidak berjalan maksimal.

Upaya pengimplementasian penggunaan teknologi dengan demikian harus digalakkan oleh seorang pendidik kepada peserta didik di dalam proses pembelajaran. Sehingga seorang pendidik memiliki cara yang efektif dan kreatif dalam mengembangkan teknologi. Oleh karena demikian, seiring berkembangnya zaman dalam dunia pendidikan seorang pendidik harus menggunakan teknologi

sebagai media pembelajaran guna mampu menyesuaikan terkait dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat, canggih dan berorientasi.

Pertama, penelitian Pamungkas, DP 2023. Implementasi Media Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Plus Az-Zahroh Malang. ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatnya pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran PAI.

Kedua, penelitian Asmadi. 2022. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. membantu guru untuk memberikan media yang disukai peserta didik, menyenangkan dan terjadi pembelajaran tidak sengaja dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru.

Ketiga, penelitian Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. dari kegiatan pembelajaran dapat memberikan kontribusi baik bagi motivasi belajar matematika siswa.

Keempat, penelitian Yuni Rindiantika. 2022. Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Wordwall. 1) Memiliki banyak alternatif pilihan dalam penyajian materi dan soal sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, 2) Merupakan salah satu media interaktif yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran, 3) Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, 4) Dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kelima, Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). 1) desain produk wordwall dibuat berdasarkan analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran 2) produk yang dihasilkan dari penelitian adalah game edukatif wordwall dalam 4 jenis games, yaitu maze chase, airplane, balloon pop, dan open the box, dan 3) kemampuan siswa dalam memahami materi PAI sangat baik melalui bantuan game wordwall.

Melihat lebih lanjut tantangan teknologi tersebut, maka salah satu upaya yang dilakukan adalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini menjadi penting dalam menentukan arah pendidikan, media pembelajaran juga mengaharapkan

capaian proses pendidikan menjadi baik. Pendapat Afiani dan Faradita (2021) mengatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik sangat bergantung pada pendidik yang menciptakan suasana belajar dengan menggunakan semua sumber belajar dan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Artinya, dalam menciptakan pendidikan selain harus menggunakan media pembelajaran, pendidikan yang diharapkan harus memiliki sistem yang baik. Sehingga proses belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar, dan minat belajar, serta menumbuhkan motivasi belajar.

Uno (2017) menjelaskan motivasi belajar menjelaskan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Dalam hal ini, seorang pendidik memberikan rangsangan dan kesempatan kepada peserta didik pada proses belajar mengajar di kelas, harapannya melalui rangsangan tersebut memunculkan ide-ide kreatif dalam diri peserta didik baik diskusi maupun tugas lainnya. Dorongan motivasi belajar diberikan saat jam pelajaran oleh guru Pendidikan Pancasila seperti: menjawab soal secara menadadaak, kuis secara acak.

Dalam hal ini, banyak peserta didik yang kurang aktif di dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya semangat belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Salsabila, dkk (2021) menjelaskan bahwa problematika yang terjadi dalam pembelajaran PPKn di sekolah, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton, tidak banyak metode yang digunakan. Oleh sebab itu, upaya yang dilakukan seorang pendidik terhadap peserta didik dalam proses mengajar yaitu pembelajaran yang menyenangkan.

Pendapat Nurafni dan Ninawarti (2021) menjelaskan aplikasi *wordwall* aplikasi yang dapat diakses melalui *website* yang biasanya digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang berisikan template-template yang dapat diisi materi maupun merancang soal-soal pembelajaran, dengan banyak cara untuk menyampaikan soal maupun materi dengan menjodohkan, mengelompokkan, maupun berbentuk *essay*.

Pendapat farhaniah (2021) menjelaskan bahwa media *wordwall* memiliki karakteristik mengasah *skill*, menarik, adanya tingkat kesulitan, dan bisa

dimainkan secara individu atau berkelompok.

Mujahidin (2021) menjelaskan bahwa kelebihan aplikasi *wordwall* mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi, model penugasan ada pada *software wordwall* yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). menjelaskan bahwa kekurangan aplikasi *wordwall* dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama, tidak semua siswa memiliki *gadget* untuk akses *wordwall*.

Mujahidin (2021) menjelaskan terdapat 18 fitur-fitur yang tersedia dalam *wordwall*: fitur *Match Up* (sesuai), fitur *Open the box* (buka kotak itu), fitur *random cards* (kartu acak), fitur *anagram*, fitur *labelled diagram* (diagram berlabel), fitur *catergorize* (mengkategorikan), fitur *quiz* (kuis), fitur *matching pairs* (pasangan yang cocok), fitur *missing word* (kata yang hilang), fitur *wordsearch* (pencarian kata), fitur *rank order* (urutan peringkat), fitur *random wheel* (roda acak), fitur *group sort* (pengurutan kelompok), fitur *unjumble* (tidak campur aduk), fitur *gameshow quiz* (kuis pertunjukan game), fitur *maze chase*

(mengejar labirin), fitur *airplane* (pesawat terbang).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas XI SMA Laboratrium Universitas PGRI Semarang peneliti menemukan bahwa peserta didik dalam motivasi belajar kurang optimal. Diperoleh dari data real oleh guru Pendidikan Pancasila mengenai nilai tugas harian utang belum mencapai maksimal, diskusi kelompok yang tidak efektif dan semangat belajar dikatakan masih rendah dilihat dari proses pembelajaran. Hal ini banyak disebabkan adanya beberapa faktor, baik faktor internal, faktor eksternal, salah satu yang menjadi faktor yang sudah mempengaruhi peserta didik yaitu peserta didik merasa bosan saat jam pelajaran dimulai sampai selesai. Faktor internal yang mempengaruhi peserta didik yaitu seorang pendidik dalam pembelajaran masih menggunakan ceramah dan buku, hal ini menyebabkan peserta didik merasa kurangnya semangat belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti mencoba mendeskripsikan bagaimana untuk Implementasi Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Atas Laboratorium Universitas PGRI Semarang.

Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori motivasi belajar Abraham H. Maslow. Sedangkan locus penelitian ini adalah Sekolah Menengah Atas Laboratorium Universitas PGRI Semarang yang terletak di Jalan. Gajah Raya No. 40, Siwalan, Kec. Gayamsari, Semarang, Jawa Tengah.

Sumber data dalam peneliti ini ada dua yaitu primer dan sekunder. Melalui sumber data Primer didapatkan secara langsung dengan wawancara maupun observasi. Dalam wawancara sendiri ada beberapa informan di antaranya; Kepala Sekolah, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan peserta didik kelas XI SMA Laboratorium Universitas PGRI Semarang.

Sumber data sekunder didapatkan secara tidak langsung atau melalui perantara yaitu berupa data arsip, dokumen kegiatan yang terkait modul ajar, alur tujuan pembelajaran, dan penerapan aplikasi pada siswa. Pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar: Analisis Pembelajaran Pancasila di Lab School Universitas PGRI Semarang

Selanjutnya analisis data menggunakan metode berikut mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

1. Mengumpulkan data

Merupakan catatan lapangan dengan mendapatkan dokumen resmi.

2. Reduksi Data

Selanjutnya, adalah mereduksi data diperoleh secara rinci, untuk merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan hal-hal yang penting.

3. Penyajian data

Langkah selanjutnya menyajikan data, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat maupun deskripsi.

4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Langkah selanjutnya penarikan kesimpulan dan verifikasi sehingga memfokuskan pada hasil dimana penarikan kesimpulan ini yang akan menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan peneliti.

Hasil dan Pembahasan

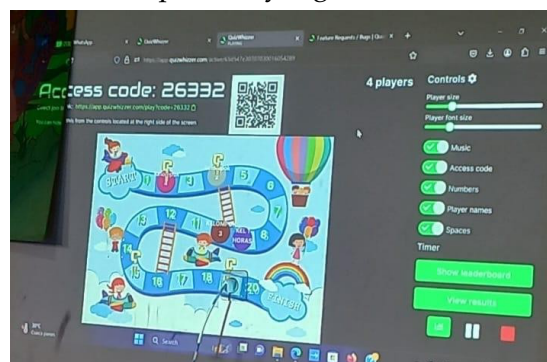
1. Hasil Penelitian

Implementasi Pembelajaran Problem Based Learning

Berdasarkan data yang didapat dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terdapat 6 sub fokus pembahasan sehingga dapat dipaparkan sebagai berikut:

1) Perancangan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* guru membuat dan menyiapkan perencanaan pembelajaran, menuangkan perangkat pembelajaran pada modul ajar yang memuat sumber media dan alat media pembelajaran serta mengacu sintaks yang digunakan. Sinkronisasi dilakukan oleh guru agar materi yang disajikan tepat dan tersampaikan. Materi terakhir dalam penggunaan pengimplementasian aplikasi *wordwall* yaitu: ular tangga dengan materi “Lembaga-Lembaga Negara”. Media perangkat pembelajaran yang digunakan berupa *liquid crystal display* (LCD), laptop, *Handphone*, dan internet supervisi yang dilakukan oleh



guru setiap awal semester dengan melibatkan siswa.

Gambar 1 aplikasi pembelajaran

Berkaitan dengan hal tersebut maka perencanaan pembelajaran yang telah dijalankan oleh guru masuk ke dalam teori motivasi belajar Abraham H. Maslow yaitu pada kebutuhan fisiologis, kebutuhan fisiologis ini bagi peserta didik dan guru terpenuhi dengan baik, berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya fitur-fitur yang digunakan oleh guru Pendidikan Pancasila di SMA Laboratorium UPGRIS termasuk fitur *quiz*, menjooduhkan, pilihan ganda, dan teka-teki silang.

2) Menganalisis awal motivasi

Berdasarkan observasi dapat dilihat bahwasannya menganalisis awal motivasi belajar guru sebelum pembelajaran merangsang pola pikir peserta didik untuk mendalami materi selanjutnya yang akan dipelajari yaitu guru melakukan kegiatan pembiasaan khusus kelas X menyanyikan lagu nasional



maupun daerah, dan dilanjutkan membacakan UUD NRI 1945, kegiatan apersepsi dan refleksi pembelajaran. Refleksi pembelajaran berupa memutar video, meng-share *link* guna mengerjakan tugas, tujuannya untuk menjadi perbaikan proses pembelajaran oleh guru untuk kedepannya dan selanjutnya.

Gambar 2 sebelum proses pembelajaran Selanjutnya dalam menganalisis faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik guru secara *real* di sekolah ada tiga diantaranya: kenyamanan terhadap guru, peran guru dalam mendidik, dan kondisi psikologis siswa. Namun disisi lain faktor yang dialami oleh siswa karena terpengaruh oleh teman sebaya, faktor lingkungan. Tetapi tidak menutup mengenai terpengaruhnya saja dalam memotivasi belajar peserta didik juga memiliki dorongan motivasi agar terus belajar diperoleh karena faktor cita-cita, dan keinginan, serta keluarga.

3) Penerapan

Pada proses pembelajaran selanjutnya diterapkan dengan menggunakan aplikasi *wordwall* yang dilakukan guru melakukan langkah-langkah dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran,

menentukan model pembelajaran karena menurut guru model ini dipilih untuk penerapan capain pembelajaran, setelah itu menentukan strategi pembelajaran, guru selanjutnya menentukan dan memilih aplikasi atau game dari fitur *wordwall* yang akan digunakan dikarenakan fiturnya banyak. Setelah semua tersajikan di aplikasi langkah selanjutnya guru mengshare link untuk peserta didik agar saat jam pelajaran bisa diterapkan. Dengan begitu menggunakan aplikasi *wordwall* terjalinnya sebuah inteaksi yang terjadi antara siswa dengan sisa dan tersambungnyanya antar guru dengan siswa menjalin percakapan yang membangun karena adanya saing empati satu sama lain dan terkadang terjalin antar peserta didik saling menyalahkan jawaban oleh itu artinya terjalin sebuah interaksi saling mengoraksi dengan soal-soal yang telah terjawab.

Hal tersebut sejalan dengan teori yang peneliti pakai yaitu teori motivasi belajar Abraham H. Maslow mengenai kebutuhan sosial (akan cinta, dan rasa memiliki) dalam proses pembelajaran guu tercapai, serta satu lain dapat mengembangkan proses diskusi dengan rasa nyaman.

4) Evaluasi

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu menafsirkan motivasi belajar dalam penerapan aplikasi yang telah digunakan adanya perubahan yang terjadi membuktikan bahwa adanya dampak pada keberhasilan yang didapatkan. Dengan begitu respon yang terjadi adanya perbedaan dibandingkan menggunakan tes tertulis seperti: *google form*, aplikasi *wordwall*, dan aplikasi *variative*.

Guru menerapkan kelompok dengan menggunakan fitur ular tangga antar kelompok beradu untuk naik keatas namun nanti jika jawaban salah turun lagi, dengan semacam itu adanya antusias sangat berpengaruh proses pembelajaran, tidak ada yang mengantuk atau tidak ada yang mengerjakan disisi lain nanti setelah kelompok tersebut menang guru memberikan *reward* atau *voucher* walaupun *reward* dan *voucher* yang diberikan tidak seberapa yang nanti untuk membeli jajan dengan tujuan peserta didik lebih bersemangat dalam berdiskusi serta termotivasi yang membawa dampak yang luar biasa terhadap peserta didik. Dengan demikian, sejalan dengan teori motivasi belajar Abraham H. Maslow akan kebutuhan harga diri dan kebutuhan aktualisasi diri.

Adanya penghargaan dan kepuasan peserta didik yang diberikan oleh guru Pendidikan Pancasila sebagai bentuk apresiasi ke peserta didik.

5) Mengidentifikasi

Dalam mengidentifikasi guru Pendidikan Pancasila memiliki kendala-kendala dalam penerapan aplikasi *wordwall* yang dialami guru dan peserta didik di SMA Laboratorium Universitas PGRI Semarang ada beberapa faktor yang dialami oleh guru. *Pertama*, manajemen waktu pelaksanaan berkaitan dengan perencanaan, dan memasukkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Kedua*, membutuhkan banyak waktu di dalam proses perencanaan. *Ketiga*, harus mengetahui dan mengidentifikasi karakteristik setiap kelas. Kendala lain yang dihadapi peserta didik pada perangkat alat media yang digunakan *handphone* dan jaringan internet yang terkadang *trouble* namun dari hambatan tersebut guru Pendidikan Pancasila memberikan solusi seperti: meminjamkan *handphone* untuk peserta didik yang tidak membawa dan memastikan internet berjalan memadai.

6) Rekomendasi

Pengembangan Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi variatif yang dapat

diimplementasikan oleh guru mata pelajaran lain dan sekolah lain dikarenakan fitur yang variatif dan banyak template yang dapat digunakan serta tampilan pada sistem yang banyak. Dalam pengembangannya juga terlaksana dengan baik dan maksimal membantu guru untuk mengevaluasi ketercapaian proses pembelajaran peserta didik serta mampu memberikan sistem pembelajaran yang menumbuhkan, meningkatkan gairah semangat belajar peserta didik, dan dapat bermanfaat bagi guru untuk bisa berkreasi mengaplikasikan.

1. Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sehingga di dapat 4 sub fokus yang akan dibahas, sebagai berikut

Aplikasi Wordwall

Lubis dan Nuriadin (2022) menjelaskan aplikasi *wordwall* berisi permainan yang dapat berupa gambar-gambar atau obyek lain seperti diagram, yang dapat diisi dengan materi yang akan diajarkan maupun soal-soal yang akan dibahas.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu metode pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Selain itu, sarana terbaik untuk membuat ruang pembelajaran yang

efektif untuk memastikan siswa menguasai pengetahuan dan keterampilan (Sili dan Zakaria, 2023)

Selanjutnya, menurut Novyanti dkk (2022) menjelaskan *wordwall* menjadikan guru harus harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan mengemas pelajaran dengan sebuah permainan yang akan menambah kosakata baru yang mudah diingat.

Pendapat dari Sentani (2022) menjelaskan game *wordwall* aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang seru dan mengasyikan, karena beragamnya fitur permainan yang dapat dibuat, media permainan ini cocok untuk para pendidik.

Di samping itu juga, pada zaman ini media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* perlu digalakkan. Mengapa demikian, karena dengan menerapkan berbagai fitur-fitur yang ada di sistem aplikasi *wordwall* dapat menambah media pembelajaran baru serta meningkatkan motivasi belajar siswa dan proses pembelajaran dapat berjalan efektif yang dapat diikuti oleh peserta didik agar dapat meningkatkan keberhasilan belajar dan meningkatkan

keaktivitas guru dalam menyampaikan materi.

Teori motivasi belajar Abraham H. Maslow

- 1) Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan individu yang paling dasar akan kebutuhan pokok dalam kehidupan individu itu sendiri dikenal dengan sandang, pangan, dan papan seperti makanan, minuman dan pakaian, serta terpenuhinya fasilitas.
- 2) Kebutuhan Rasa Aman, setelah kebutuhan fisiologis sudah relatif bisa terpenuhi maka kemudian kebutuhan selanjutnya muncul seperangkat kebutuhan baru, yang dikategorikan sebagai kebutuhan akan rasa aman (keamanan, stabilitas, ketergantungan, perlindungan; kebebasan dari rasa takut, cemas, dan kekacauan; kebutuhan akan struktur, ketertiban, hukum, dan batasan; kekuatan pelindung dan lain sebagainya).
- 3) Kebutuhan akan Cinta dan Rasa Memiliki, jika kebutuhan fisiologis, dan rasa aman sudah terpenuhi dengan baik, akan muncul kebutuhan akan cinta, kasih sayang dan rasa dimiliki dalam bentuk

afeksi dalam kelompok atau keluarga dan akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan.

- 4) Kebutuhan akan Harga Diri, setelah kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa akan aman, kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki sudah terpenuhi maka kebutuhan akan harga diri bisa diwujudkan dengan pencapaian, prestasi, penguasaan dan kecakapan, kecukupan, kekuatan, dan kompetensi, kepercayaan diri dalam menghadapi dunia, kemandirian dan kebebasan.
- 5) Kebutuhan akan Aktualisasi Diri, setelah kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki, kebutuhan harga diri, sudah terpenuhi dengan baik, maka kebutuhan akan aktualisasi diri mengacu pada keinginan individu akan kepuasan diri, yaitu kecenderungan penuh dengan ambisi yang dapat diungkapkan sebagai keinginan untuk semakin menjadi diri sendiri, serta untuk menjadi apa yang individu mampu.

Penerapan teori Abraham H, Maslow dalam meningkatkan motivasi pembelajaran Pendidikan Pancasila

1) kebutuhan Fisiologis

Pada kebutuhan fisiologis ini dorongan internal dan eksternal untuk memiliki gairah atau antusias belajar yang dimiliki oleh individu, artinya seorang pendidik maupun peserta didik harus terlebih dahulu memiliki kebutuhan fisiologis sebelum mendorong dirinya untuk belajar. Kebutuhan fisiologis tersebut terkait dengan materi, bahan ajar, media pembelajaran, dan penunjang lainnya. Misalnya tentang materi dan bahan ajar, seorang peserta didik yang tidak terpenuhi akan kebutuhan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik maka akan mengalami malas menerima pelajaran, semangat belajar menurun, antusias diskusi mengurang, sehingga siswa tidak fokus dalam menerima materi pelajaran. Dari hal tersebut maka dipandang perlu bagi seorang pendidik untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya pada peserta didik masing-masing sebelum proses belajar dan mengajar terjadi, yaitu kebutuhan akan materi, bahan ajar, dan media pembelajaran

2) kebutuhan Rasa Aman

Pada kebutuhan rasa aman ini seorang pendidik maupun peserta didik membutuhkan yang namanya rasa aman, dari suatu ancaman tertentu, maupun dari suatu bahaya tertentu. Salah satunya saat melihat peserta didik yang malas-malasan untuk menerima pelajaran di dalam kelas. Selain itu, rasa aman dalam proses pembelajaran bisa dilakukan dari pendidik, dimana terkadang pendidik masih monoton atau klasik dalam kegiatan pembelajaran. Nilai keberhasilan yang tidak mencapai keberhasilan dapat mengakibatkan rapor merah, ulangan tidak mencapai maksimum harus mengulang kembali.

3) Kebutuhan Sosial

Kebutuhan sosial yang dimaksud proses kegiatan belajar mengajar harus dimiliki seorang pendidik maupun peserta didik, interaksi yang terjalin antar peserta didik dan pendidik dapat mengembangkan rasa nyaman proses belajarnya seperti; memberikan perhatian atau empati kepada siswa dalam proses belajar dan mengajar terjadi.

4) Kebutuhan Harga Diri

Kebutuhan penghargaan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini guru menghormati siswa, begitu juga dengan siswa yang menghormati guru selama

proses belajar berlangsung. Harga diri siswa bisa dikembangkan dengan mengembangkan apa pengetahuan baru berdasarkan dari latar pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, dimana terkadang sebelum proses pembelajaran terjadi ada yang telah diketahui oleh siswa sebelumnya.

5) Kebutuhan Aktualisasi Diri

Seorang guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk dapat mengembangkan dan mengungkapkan idenya di dalam berpendapat maupun diskusi kelompok.

Selain itu, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan yang dapat mengaitkan dengan perkembangan zaman diantaranya seperti; *quizizz*, *kahoot*, *google classroom*, *wordwall* dan lain sebagainya, sehingga siswa dapat mengerti manfaat dan memahami materi apa yang dipelajari setiap proses pembelajaran.

Secara garis besar penerapan aplikasi *wordwall* di SMA Laboratorium Universitas PGRI Semarang diterapkan dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan pelaksanaan penerapannya sebagai berikut:

1) Perancangan

perancangan pembelajaran guru membuat dan menyiapkan modul ajar dengan mengacu alur tujuan pembelajaran dan berpedoman pada buku Pendidikan Pancasila. Perangkat alat media seperti. *Liquid crystal display* (LCD), laptop, dan *handphone*, dalam fiturnya guru menggunakan *quiz*, ular tangga, teka-teki silang dan menjodohkan dengan penerapan fitur tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dilihat dari proses belajar yang meningkat untuk mengerjakan tugas.

2) Menganalisis awal motivasi belajar

Guru sebelum pembelajaran dimulai selalu menerapkan kegiatan pembiasaan, kegiatan apersepsi dan kegiatan refleksi pembelajaran. Melalui refleksi pembelajaran di erikan untuk mengingat sejauh mana pengetahuan peserta didik. Selajutnya faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar adanya faktor teman sebaya, lingkungan, kenyamanan terhadap guru, peran guru dalam mendidik, dan psikologis peserta didik. Namun ada faktor dalam diri peserta didik yang selalu mendorong untuk terus belajar faktor keluarga dan cita-cita.

3) Penerapan aplikasi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan aplikasi *wordwall* guru mengidentifikasi capaian, mennetukan tujuan, menentukan model, dan strategi pembelajaran. Guru memantau melalui LCD, laptop, dan *handphone*, selanjutnya intekasi terjalin dengan penuh empati antar guru dan siswa.

4) Evaluasi

Guru dalam menafsirkan motivasi belajar dilihat dari dampak pada keberhasilan, seta tujuan pembelajaran yang dicapai. Respons yang diberikan setelah penerapan lebih antusias dan menyenangkan.

5) Mengidentifikasi

penerapan ini tentunya miliki hambatan dalam pelaksanaannya terletak pada perencanaan waktu yang cukup banyak dikarenakan guru harus memilih dan memasukan materi dan mensinkronkan agar materi tepat masuk ke dalam sistem. Namun hambatan pada peserta didik pada perangkat alat media pembelajaran seperti: *handphone*, jaringan internet yang *trouble*. Dari hambatan tersebut guu memberikan solusi agar pembelajaran berjalan dengan baik.

6) Rekomendasi dan Pengembangan

Apliaksi *wordwall* merupakan aplikasi yang variatif, yang sangat memudahkan

pendidikan dalam menerapkan metode pembelajaran baru dikarenakan sistem dan fitur yang banyak dapat diterapkan oleh guru.

A. Penutup

Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut; *Pertama*, Perancangan Pendidik membuat dan menyiapkan modul ajar dengan mengacu alur tujuan pembelajaran dan berpedoman pada buku Pendidikan Pancasila. *Kedua*, dalam menganalisis Pendidik di awal pembelajaran menerapkan kegiatan pembiasaan, kegiatan apersepsi, dan kegiatan refleksi pembelajaran. Pendidik menganalisis adanya faktor secara real di sekolah dalam mempengaruhi motivasi belajar di antaranya: kenyamanan terhadap guru, peran guru dalam mendidik, dan faktor psikologis siswa. *Ketiga*, penerapan pendidik menentukan langkah-langkah pembelajaran mengacu tujuan pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Perangkat yang digunakan Pendidik LCD, laptop, handphone. *Keempat*, evaluasi pembelajaran berdampak pada keberhasilan dari tujuan pembelajaran Pendidik dan hasil peserta didik. Respons antar guru dan peserta didik cukup baik

dilihat dari proses belangsung serta adanya penghargaan berupa *reward*, *voucher* dan *poin plus* keaktifan hal tersebut membawa dampak pada proses belajar. *Kelima*, Hambatan yang dialami Pendidik terletak pada perencanaan waktu yang cukup banyak. *Keenam*, Aplikasi *wordwall* aplikasi yang variatif dikarenakan sistem dan fitur yang cukup banyak yang dapat diterapkan oleh guru mata pelajaran lain sehingga guru Pendidikan Pancasila merekomendasikan aplikasi *wordwall* sebagai aplikasi yang dapat diimplementasikan di sekolah dan guru lain.

Daftar Pustaka

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(1), 16–27.
- Farhaniah, Siti, Syahran Jailani, and Kiki Fatmawati. *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Diss. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Maslow H. Abraham. (2018). *Motivation and Personality*. Yogyakarta:

Cantrik Pustaka

- Moleong, L.J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja. Rosdakarya.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4, 27–33.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225.
- Salsabila, N. H. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 44–50.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara