

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait permasalahan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *canva* dan *wordwall* di antaranya:

1. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dan *Canva*”

Penelitian tersebut dilakukan oleh Sofia Dewi dkk mahasiswa Universitas Ma'soem pada tahun 2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan aplikasi *canva* dan *wordwall* dalam proses pembelajaran, sehingga mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi *canva* dan *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sofia Dewi dkk dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya fokus membahas pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *canva* dan *wordwall*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sofia Dewi dkk melakukan penelitian kepada siswa Sekolah Dasar yaitu kelas IV dan VI Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian kepada siswa Sekolah Menengah Pertama mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.

2. Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* dan *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Murid Kelas VI UPT SD Negeri 74 Bontorita II Kabupaten Takalar”

Penelitian tersebut dilakukan oleh Rahmiwati dkk mahasiswa Universitas Patempo Makassar pada tahun 2025. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang

signifikan terhadap hasil belajar setelah penerapan menggunakan media *canva* dan *wordwall* untuk media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif,

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rahmiwati dkk dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya fokus membahas pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *canva* dan *wordwall*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada mata pelajaran yang akan dikaji. Penelitian oleh Rahmiwati dkk meneliti mata pelajaran IPS sedangkan peneliti akan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Media *Canva* dan *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan”

Penelitian tersebut dilakukan oleh Putri Kusuma Wardani dkk mahasiswa Institusi Agama Islam Negeri Pontianak pada tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi *canva* dan *wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika pola bilangan kelas VIII. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Putri Kusuma Wardani dkk dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan *canva* dan *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terletak variabel yang dibahas yaitu minat dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu fokus pada motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Canva* dan *Wordwall* pada Mata Pelajaran Sejarah terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X AKL 1 SMK 02 Islam 45 Ambulu Tahun 2024/2025”

Penelitian tersebut dilakukan oleh Intan Wahyuningtyas dkk mahasiswa Universitas PGRI Argopuro pada tahun 2025. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar setelah penerapan menggunakan media *canva* dan *wordwall* untuk

media pembelajaran, sehingga memengaruhi prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyuningtyas dkk penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya sama sama membahas tentang dampak positif penggunaan media *canva* dan *wordwall* memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Intan Wahyuningtyas dkk juga membahas tentang peningkatan prestasi siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa.

B. Kajian Teoritis

1. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Secara umum media merupakan segala bentuk sarana yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi (Pagarra dkk, 2022: 5). Sedangkan menurut Nurfadillah dkk (2021: 8) mengatakan bahwa dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, dan pesan kepada seseorang.

Dalam dunia pendidikan media sangat diperlukan yaitu untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran sendiri digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran ke siswa agar proses pembelajaran mudah dipahami.

Menurut Kristanto (2016: 11) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Shoffa dkk (2023: 6) media merupakan alat perantara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang motivasi belajar siswa. Kita saat ini dikelilingi oleh berbagai media seperti surat kabar, televisi, telepon seluler, media sosial, dan Internet. Media-media ini bertindak sebagai penyalur dan perantara pesan dari pengirim kepada kita, penerima pesan.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu surat kabar, televisi, telepon seluler, media sosial, dan internet.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan terus maju dapat memberikan dampak perubahan yang signifikan terhadap kehidupan. Di era perkembangan teknologi ini segala aspek dalam kehidupan harus beradaptasi dengan perkembangan yang ada, salah satunya dalam bidang pendidikan. Menurut Azizah dkk (2024: 2) saat ini meningkatnya tantangan pendidikan dalam menghadapi perkembangan zaman, tidak sekedar sebagai pengajar yang baik namun juga didorong dalam memanfaatkan teknologi pada aktivitas belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Azizah dkk, menurut Shoffa dkk (2021: 79) perkembangan teknologi yang semakin cepat pun mendorong perkembangan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, di era perkembangan teknologi yang semakin pesat sangat membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk

dalam bidang pendidikan. Sebagai seorang guru dituntut untuk tidak hanya menjadi pengajar yang baik tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah harus mengikuti perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat dan dapat menyediakan berbagai media untuk memenuhi kebutuhan pendidikan. Di antaranya adalah perangkat lunak, aplikasi, website, dan media lainnya yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif kepada siswa mereka (Nur, 2025: 829).

Sedangkan Azizah dkk (2024: 601) mengatakan bahwa tuntunan pendidik profesional saat ini yaitu harus bisa menggunakan serta memilih media pembelajaran yang ada, media ini tentunya penting untuk mewujudkan visi serta keterampilan belajar mengajar yang lebih baik. Profesionalisme pendidik harusnya berjalan sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta kemajuan masyarakat pada zamannya.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran di sekolah harus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman termasuk dalam pemanfaatan teknologi yang menyediakan berbagai media pembelajaran seperti aplikasi, perangkat lunak, dan website. Hal itu karena guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan. Sehingga profesionalitas guru dapat dilihat dari cara yang tepat memilih media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Menurut Kristanto (2016: 12) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar,

foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah masa lampau.

Menurut Pagarra dkk (2022: 21) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat Pagarra dkk, menurut Fadilah dkk (2023: 13) media memiliki banyak sekali ragam manfaat bagi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses transfer ilmu demi tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu mempermudah pendidik dalam menjelaskan serta peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan menjadi peran penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat menyajikan informasi secara jelas, menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan motivasi dan interaksi antar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Menurut Shoffa dkk (2023: 11) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran, yaitu;

1. Meningkatkan Pemahaman

Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep dan informasi secara lebih visual atau interaktif dibandingkan dengan penjelasan verbal saja (Shoffa dkk, 2023:11). Sedangkan menurut Kristanto (2016: 11) dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran membantu siswa untuk memahami informasi atau materi yang sedang disampaikan. Selain itu, menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih interaktif dibandingkan hanya menyampaikan materi secara verbal, hal itu karena dengan menggunakan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif.

2. Meningkatkan Daya Ingat

Gambar, grafik, video, dan elemen visual lainnya dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah daripada sekadar membaca atau mendengarkan (Shoffa dkk, 2023: 11). Sedangkan menurut Kristanto (2016: 11) media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran yang menggunakan elemen visual seperti gambar, grafik, dan video dapat mempermudah siswa dalam mengingat informasi dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga mendorong pemahaman yang lebih menyeluruh karena memungkinkan siswa terlibat langsung melalui pengalaman melihat, menyentuh, atau merasakan, sehingga materi tidak hanya diterima secara verbal, tetapi juga melalui berbagai indera yang memperkuat proses belajar.

3. Membangkitkan Minat

Media yang menarik dan beragam dapat merangsang minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Shoffa dkk, 2023: 11). Sedangkan menurut Yusnaldi dkk (2025: 84) media pembelajaran interaktif juga berperan besar dalam

meningkatkan minat siswa. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran yang dibuat menarik dan bervariasi dapat membangkitkan minat belajar siswa serta menjadikan kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan. Selain itu, media yang bersifat interaktif turut memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam memahami dan mengeksplorasi informasi.

4. Merangsang Kreativitas

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah dkk, 2021: 254). Menurut Soffa dkk (2023: 11) media pembelajaran interaktif merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Soffa dkk, menurut Muktadir dkk (2020: 147) penggunaan media yang menarik mampu menjadikan seseorang termotivasi dan mau mengeksplorasi kreativitas dalam dirinya.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran yang menarik dapat mendorong siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat mendorong siswa untuk lebih banyak mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas masing-masing siswa secara optimal.

5. Menyajikan Konsep Abstrak

Media membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkrit dan mudah dipahami (Shoffa dkk, 2023: 18). Sedangkan menurut Pagarra dkk (2022: 38) cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat berperan dalam mempermudah penyampaian materi yang abstrak atau kompleks dengan cara menyajikannya secara lebih nyata dan mudah dipahami. Artinya, dengan adanya media pembelajaran dapat menyatukan konsep-konsep yang sebelumnya sulit dibayangkan menjadi mudah dipahami oleh siswa.

6. Mengajar dengan Keteladanan

Media dapat digunakan untuk memberikan contoh konkret dan studi kasus untuk mendukung pemahaman konsep (Shoffa dkk, 2023: 60). Sedangkan menurut Pratiwi dkk (2023: 60) penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat merangsang pemahaman konsep bagi siswa dilihat dari keaktifan siswa dalam belajar dan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media mampu merangsang pemahaman konsep melalui peningkatan keaktifan siswa selama proses belajar, yang tercermin dari keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai. Selain itu, media juga dapat dimanfaatkan untuk menyajikan contoh nyata yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan jelas.

7. Mengukur Pemahaman

Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis dan soal yang terdapat pada materi (Shoffa dkk, 2023: 60). Sedangkan menurut Gunawan (2022: 88) proses pembelajaran juga akan memiliki efektivitas yang lebih dalam aspek pemahaman pembelajaran jika disajikan dengan perantara alat dan media.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Artinya, penyajian materi dengan bantuan alat dan media juga membuat proses belajar menjadi lebih efektif, khususnya dalam membantu siswa memahami isi pembelajaran secara lebih optimal.

8. Menghemat Waktu

Penggunaan media pembelajaran meningkatkan efisiensi dengan mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjelaskan konsep (Shoffa dkk, 2023: 60). Sedangkan menurut Kristanto (2016: 11) dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi waktu karena guru tidak harus menjelaskan berulang kali sebab dengan menyajikan materi menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memanfaatkan media digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan memanfaatkan media *canva* sebagai bahan ajar dan media *wordwall* untuk melakukan asesmen.

a. Bahan Ajar Menggunakan Canva

Sebagai seorang guru pastinya memerlukan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran karena digunakan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Menurut Supardi (2020: 4-5) bahan ajar atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik (siswa) dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan peserta didik belajar.

Menurut Dafit dan Dea Mustika (2021: 89) bahan ajar merupakan segala bentuk bahan baik itu informasi, alat, maupun teks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Magdalena dkk (2020: 312) bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan uraian di atas, bahan ajar merupakan hal yang dibutuhkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Bahan ajar dirancang secara sistematis berisi informasi yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat belajar mandiri selain di sekolah.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi perkembangan bahan ajar, pada masa sekarang ini guru dapat membuat bahan ajar dari media digital. Menurut Hendrayani dkk (2025: 63) bahan ajar berbasis digital adalah salah satu sumber belajar yang termasuk dalam media noncetak. Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan yaitu penggunaan media canva sebagai bahan ajar.

Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya (Purba dan Amin Harahap, 2022: 27). Sedangkan menurut Ahmad dkk (2024: 2020) canva merupakan sebuah platform desain grafis online yang menawarkan berbagai fitur dan kemudahan dalam menciptakan konten visual yang menarik.

Menurut Sar'iyah dan Adi Neneng Abdullah (2023: 45) aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat Sar'iyah dan Adi Neneng Abdullah, menurut Rifani dan Rosmaini (2024: 188-189), canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara *online*. Aplikasi canva memuat banyak fitur seperti poster, presentasi atau *powerpoint*, banner, undangan, infografis dan konten visual lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, canva merupakan salah satu *platform* media digital yang menyediakan berbagai macam fitur untuk berbagai macam konten visual seperti poster, presentasi, brosur, logo, video, infografis, dan sebagainya. Aplikasi ini memudahkan pengguna dalam menciptakan desain yang menarik sehingga cocok digunakan untuk berbagai keperluan kreatif secara praktis.

Penggunaan media canva memberikan berbagai keuntungan, seperti membantu guru menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi secara visual, terutama untuk konsep-konsep abstrak (Saputri dkk, 2024: 2). Menurut Sar'iyah dan Adi Neneng Abdullah (3023: 45) canva juga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, media pembelajaran canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, canva memiliki berbagai manfaat. Salah satu manfaat dari media canva yaitu memudahkan guru dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, canva juga memberi manfaat bagi siswa karena dapat menarik perhatian siswa dan membantu mempermudah siswa untuk memahami materi, baik dalam bentuk teks maupun video yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

b. Media *Wordwall* untuk Asesmen

Asesmen merupakan cara yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Menurut Yus (2018: 4) asesmen merupakan proses pengumpulan data/informasi anak yang digunakan untuk mendeskripsi apa yang diketahui dan bisa dilakukan serta biasa dilakukan anak. Sedangkan menurut Gloria (2012: 2) penilaian atau asesmen merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Sejalan

dengan pendapat Gloria, menurut Ghufron & Utama (2011: 7) penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh beragam informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau informasi tentang ketercapaian kompetensi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, asesmen merupakan proses penggunaan berbagai metode dan alat penilaian dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang beragam mengenai tingkat pencapaian hasil belajar serta kompetensi yang telah dikuasai oleh peserta didik.

Pemanfaatan penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara menciptakan pembelajaran yang interaktif. Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak sekali media pembelajaran interaktif yang muncul salah satunya yaitu *wordwall*. Dalam penelitian ini, penggunaan media *wordwall* digunakan untuk asesmen pembelajaran

Wordwall adalah aplikasi *website* berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa. Media *wordwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya yakni kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya (Nurkholisha dkk, 2024: 307).

Menurut Sahanta (2022: 13) *wordwall* merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajar siswa khususnya siswa tingkat menengah. Pendapat lain juga disampaikan oleh Azizah dkk (2024: 602) yang menyatakan bahwa *wordwall* adalah satu diantara aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar ataupun alat penilaian yang menarik bagi siswa. *Wordwall* bisa sebagai tempat bagi

pendidik dalam membangun pembelajaran yang mengasyikkan. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat audio, gambar, animasi bahkan permainan interaktif.

Aplikasi game *wordwall* merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi game tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris (Olisna dkk, 2022: 35).

Berdasarkan uraian di atas, *wordwall* adalah sebuah aplikasi digital yang dikembangkan oleh Visual Education Ltd dari Inggris, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai macam permainan edukatif seperti kuis, pencocokan, anagram, pencairan kata, hingga pengelompokkan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. *Wordwall* juga mendukung menyampaikan materi secara audio-visual melalui fitur seperti gambar, animasi dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, *wordwall* juga berfungsi sebagai alat penilaian yang memungkinkan guru membangun pembelajaran dengan suasana yang mengasyikkan.

Aplikasi digital *wordwall* memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat *e-mail*, dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia (Sahanata, 2024: 13). Menurut Azizah dkk, (2024: 602) penggunaan aplikasi *wordwall* bisa menjadi pengalaman serta pengetahuan baru untuk siswa dan juga agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar maupun pengerjaan tugas. *Wordwall* merupakan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan oleh siswa dalam bentuk games, aplikasi *wordwall* ini dapat digunakan pada pembelajaran apapun guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, *wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis game yang dapat dengan mudah diakses secara gratis hanya dengan mendaftarkan akun menggunakan *e-mail*. *Wordwall* menyediakan berbagai template menarik yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai jenis pembelajaran. Penggunaan aplikasi *wordwall* tidak hanya memberikan pengalaman baru bagi siswa, tetapi juga membantuk mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan yang ada di dalam diri seseorang yang membuatnya mau dan semangat untuk melakukan sesuatu. Menurut Akhiruddin dkk (2020: 91) secara etimologi kata motivasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu “motivation”, yang artinya “daya batin” atau “dorongan”. Sehingga pengertian motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong atau menggerakkan seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Dengan adanya motivasi maka seseorang dapat mengerjakan sesuatu dengan antusias.

Motivasi merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu. Tanpa motivasi tak akan ada kegiatan karena tanpa motivasi orang akan menjadi pasif. Sehingga, setiap usaha apapun timbulnya motivasi sangat diperlukan. Agar dapat berkembang, orang memerlukan motivasi (Mayasari dan Johar Alimuddin, 2023: 1). Sejalan dengan pendapat Mayasari dan Johar Alimuddin, menurut Herwati dkk (2023: 11) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi adalah dorongan atau kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang mau bertindak untuk mencapai tujuan tertentu. Dorongan ini dapat muncul karena adanya keinginan yang kuat untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Tanpa adanya motivasi, cenderung membuat seseorang pasif dan

tidak melakukan sesuatu. Oleh karena itu, motivasi merupakan hal yang penting dalam setiap kegiatan, karena dengan melalui motivasi dapat membuat seseorang bisa bertindak dengan semangat dan arah yang jelas.

Motivasi begitu penting bagi setiap orang karena dapat memberikan perubahan pada seseorang untuk melakukan suatu tindakan karena adanya tujuan. Motivasi juga dibutuhkan dalam belajar. Menurut Akhiruddin dkk (2020: 95) motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan faktor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan. Sedangkan menurut Herwati dkk (2023: 31) motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Maharani dkk (2024: 33) motivasi belajar tidak hanya sekadar dorongan untuk belajar, tetapi mencakup berbagai faktor yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan berusaha mencapai tujuan akademis. Sejalan dengan pendapat Marani menurut Rahman (2021: 291) keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi belajar memiliki peran yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena motivasi belajar memiliki peran dapat menumbuhkan gairah dan semangat belajar. Dengan motivasi ini diharapkan siswa dapat mengembangkan kativitas dan inisiatifnya serta dapat memunculkan ketekunan dalam belajar.

Motivasi seseorang dapat muncul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu dari dalam atau luar seseorang. Oleh karena itu, motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik.

Pertama, motivasi belajar intrinsik berkaitan dengan kesadaran seseorang untuk mencapai tujuan atau cita-citanya. Motivasi ini muncul karena dari dalam diri orang tersebut mempunyai keinginan untuk mencapai tujuan atau cita-cita dan tujuan atau cita-cita tersebut dapat di capai dengan belajar (Mayasari dan Johar Alimuddin, 2023: 55-56).

Menurut Akhiruddin dkk (2020: 95) motivasi intrinsik merupakan motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak membutuhkan pengaruh dari luar karena di dalam diri manusia sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu. Oleh sebab itu, motivasi intrinsik sering juga disebut sebagai bentuk motivasi yang dimulai atas dasar dorongan dari dalam diri.

Menurut Herwati dkk (2023: 112-113) mengukur motivasi yang berasal dari keinginan siswa untuk mempelajari materi pelajaran karena merasa tertarik atau senang kepada topik atau kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Herwati dkk, menurut Suharni dan Purwati (2018: 136) motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi faktor luar. Artinya, motivasi ini muncul karena adanya minat atau rasa senang terhadap sesuatu salah satunya belajar. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik biasa terdorong untuk belajar karena untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, motivasi intrinsik ini berkaitan dengan keinginan seseorang untuk berhasil dan merasa puas terhadap usaha yang sudah dilakukan.

Kedua, motivasi belajar ekstrinsik berkaitan dengan berbagai hal dari luar diri seseorang yang kemudian menggerakkan seseorang belajar. Hal-hal di luar siswa yang dapat mempengaruhi motivasi belajar diantaranya yaitu ingin mendapatkan nilai yang tinggi dan menjadi juara kelas (Mayasari dan Johar Alimuddin, 2023: 56).

Menurut Akhiruddin dkk (2020: 95) motivasi ekstrinsik merupakan motif yang aktif dan berfungsi karena adanya pengaruh dari luar diri. Sumber motivasi ekstrinsik ini juga dapat dikatakan motivasi yang timbul karena dorongan dari luar yang tidak terkait dengan dirinya.

Menurut Herwati dkk (2023: 113) motivasi ekstrinsik yang berhubungan dengan nilai, mengukur motivasi yang berasal dari penghargaan dan pengakuan yang diberikan oleh lingkungan terhadap pencapaian akademik siswa. Sejalan dengan pendapat Herwati dkk, menurut Suharni dan Purwati (2018: 136) motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul dari luar diri seseorang yaitu dipengaruhi faktor luar. Artinya, motivasi ini muncul karena adanya keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik, mendapatkan penghargaan, pujian, ataupun hadiah. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik biasa terdorong melakukan sesuatu aktivitas bukan semata-mata karena minat dari dalam diri masing-masing, tetapi karena adanya pengaruh eksternal yang mendorong untuk mencapai hasil tertentu.

Motivasi belajar merupakan hal yang paling penting untuk mendorong siswa mau belajar dengan giat. Selain yang sudah di jelaskan di atas bahwa motivasi belajar memiliki dua jenis yaitu internal dan eksternal, motivasi belajar memiliki beberapa faktor yang memengaruhi. Menurut Akhiruddin dkk (2020: 97) motivasi belajar juga memiliki

beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar, yaitu; 1) cita-cita atau aspirasi siswa; 2) kemampuan siswa; 3) kondisi siswa; 4) kondisi lingkungan; 5) unsur-unsur dinamis dalam belajar.

Menurut Nurfad kk (2019: 508) faktor-faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar yaitu; (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya penghargaan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya keinginan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Ajhuri (2021: 32) faktor-faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar yaitu; 1) faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar; 2) faktor kebutuhan untuk belajar; 3) faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar; 4) faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar; 5) faktor pelaksanaan kegiatan belajar; 6) faktor hasil belajar; 7) faktor kepuasan terhadap hasil belajar; 8) faktor karakteristik pribadi dan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat banyak sekali berbagai faktor yang memengaruhi motivasi belajar baik dari diri siswa ataupun dari lingkungan sekitarnya. Beberapa unsur penting meliputi adanya cita-cita, dorongan untuk berhasil, dan pemahaman tentang manfaat belajar. Kondisi fisik dan mental siswa, kemampuan, dan kebutuhan belajar juga memengaruhi semangat dalam belajar. Selain itu, lingkungan yang mendukung, penghargaan yang diberikan, perasaan senang terhadap proses belajar juga menjadi salah satu pemicu munculnya motivasi belajar siswa.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi komponen yang penting dalam pembelajaran karena sebagai penentu tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Rahman (2021: 297-298) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah

mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Sappaile (2023: 11) hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Sedangkan menurut Erawati (2022: 87) hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Sejalan dengan pendapat Erawati, menurut Novitasari (2023: 15) hasil belajar merupakan kemampuan akhir peserta didik setelah melewati proses belajar. Guru atau pendidik dituntut tidak hanya mampu menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik namun juga diharapkan dapat membimbing sebagai fasilitator kepada peserta didik sehingga tercapai hasil belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran sebagai rancangan awal sebelum pembelajaran dilakukan di kelas terhadap satu materi.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan capaian atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran seperti pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kemampuan akhir yang ditunjukkan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menjadi indikator keberhasilan, yang dicapai melalui bimbingan guru dalam perannya sebagai fasilitator pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik bukan hanya berasal dari dalam diri peserta didik tersebut. tetapi justru dari keluarga. Sekolah bahkan masyarakat juga dapat memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, guru di sekolah juga harus memperhatikan faktor eksternal dari setiap peserta didik (Sappaile, 2021: 12).

Menurut Rahman (2021: 298) berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal)

individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaikbaiknya.

Sedangkan menurut Siregar (2024: 225) faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kategori: internal dan eksternal. Faktor internal dapat dikelompokkan menjadi dua faktor: faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis dapat mencakup kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, yang juga disebut sebagai faktor sosial, dapat mencakup faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang seperti faktor psikis contohnya kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian dan faktor fisik seseorang artinya bagaimana kondisi kesehatan tubuh. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan kesempatan belajar yang tersedia. Faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa ini perlu diperhatikan karena hal ini penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal dan seorang guru harus bisa memperhatikan kondisi eksternal siswa.

Hasil belajar didapatkan siswa dari beberapa proses pembelajaran. Hasil belajar ini nantinya berkaitan dengan prestasi belajar siswa. Menurut Novitasari (2023: 15) hasil belajar nantinya akan ada kaitannya dengan prestasi belajar. Prestasi belajar sebagai bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan capaian bobot hasil evaluasi belajar.

Menurut Siregar (2024: 220) hasil belajar dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Setelah mengajar seorang guru akan mengevaluasi pembelajaran dan seorang siswa akan mendapatkan hasil belajar dari pengajaran guru melalui tindakan evaluasi yang dilakukan tersebut.

Sedangkan menurut Sappaile (2021: 13) hasil belajar ini mencakup dari perkembangan peserta didik dalam menerima pembelajaran dan peningkatan dari proses belajar. Tingkat penguasaan peserta didik ini dapat diketahui dari kompetensi dasar pengetahuan yang diperoleh dari nilai ulangan harian peserta didik.

Hasil belajar siswa diperoleh dari adanya kegiatan tes hasil belajar. Tes sendiri merupakan kegiatan untuk mengukur kemampuan masing-masing siswa. Menurut Sappaile (2021: 14) tes hasil belajar merupakan tes yang disusun untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari menggunakan serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Tes hasil belajar pada umumnya bertujuan untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap suatu materi ajar yang telah dipelajari. Sedangkan menurut Herman dkk (2021: 91) tes hasil belajar merupakan salah satu cara untuk menelusuri kemampuan yang telah dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar selama waktu tertentu.

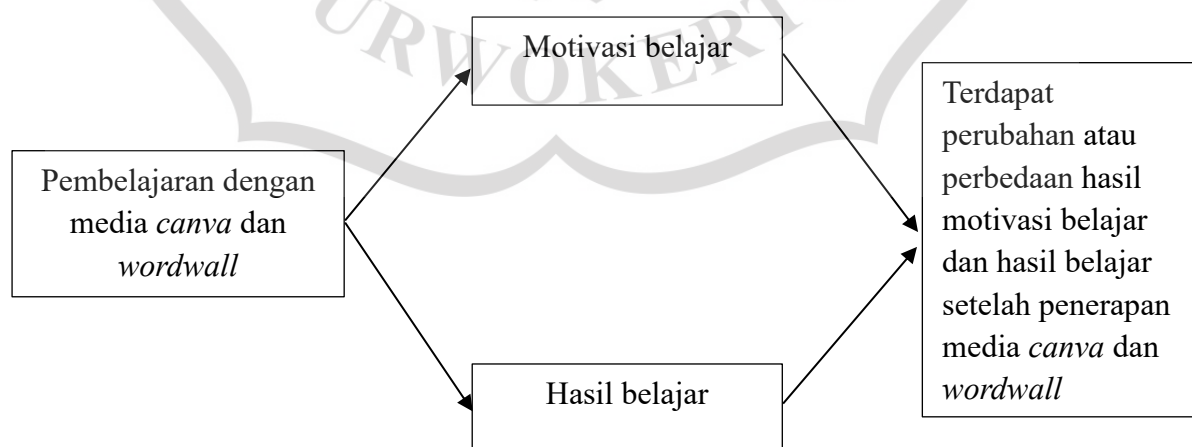
Hasil belajar merupakan hal yang berkaitan erat dengan prestasi belajar, hal ini karena hasil belajar dijadikan sebagai bukti keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan capaian hasil evaluasi. Hasil belajar ini muncul melalui interaksi aktif antara guru dengan siswa, dimana proses evaluasi setelah pembelajaran menentukan pencapaian siswa. Selain itu, hasil belajar dapat mencerminkan perkembangan siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan kompetensi dasar, yang biasanya diukur melalui ulangan harian atau ujian. Untuk menilai hasil belajar, digunakan tes yang disusun secara sistematis guna mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi

yang telah dipelajari melalui serangkaian pertanyaan. Tes hasil belajar juga berfungsi untuk menelusuri kemampuan-kemampuan yang telah dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat sejumlah faktor yang berperan dalam memengaruhi motivasi dan hasil belajar, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang pada dasarnya memiliki karakteristik serupa dengan hasil belajar pada umumnya. Faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan luar).

Faktor internal adalah faktor pendorong keinginan dari dalam diri sedangkan faktor eksternal adalah faktor pendorong keinginan dari luar diri (Putri dkk, 2023: 71). Tanpa penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal. Dari berbagai faktor yang ada, media pembelajaran Canva ternyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar serta prestasi belajar bahasa Indonesia. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini digambarkan melalui sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

a. Kondisi Awal (Sebelum Menggunakan *Canva* dan *Wordwall*)

- 1) Pembelajaran dilakukan secara konvensional (ceramah, tanya jawab, latihan soal)
- 2) Media pembelajaran kurang variatif dan kurang interaktif
- 3) Siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif
- 4) Motivasi belajar siswa rendah, terlihat kurang antusias dalam kegiatan belajar

Masalah utama : pembelajaran kurang menarik, kurang interaktif, sehingga motivasi dan hasil belajar kurang maksimal

b. Tindakan (Penggunaan *Canva* dan *Wordwall* dalam Pembelajaran)

- 1) Pembelajaran dilakukan menggunakan media *Canva*
- 2) *Canva* digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran
- 3) *Wordwall* digunakan untuk latihan soal dalam bentuk kuis, teka teki, dan sebagainya
- 4) Pembelajaran lebih bervariasi dan menarik karena siswa dapat berpartisipasi langsung menggunakan perangkat digital seperti *handphone*
- 5) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan

Strategi intervensi : mengaplikasikan media *canva* dan *wordwall* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa

c. Kondisi Sesudah (Setelah Menggunakan *Canva* dan *Wordwall*)

- 1) Siswa menjadi lebih aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran
- 2) Interaksi dan partisipasi siswa meningkat
- 3) Motivasi belajar meningkat karena siswa merasa belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan
- 4) Hasil belajar meningkat karena siswa lebih mudah memahami materi dan lebih semangat dalam mengerjakan latihan.
- 5) Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis.

Perubahan positif: Terjadi peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan.

