

**MEDIA INTERAKTIF WORDWALL ANGGEN NINCAPANG MOTIVASI
MALAJAH AKSARA BALI RING SISIA KELAS V SD NEGERI 1
BATUNYA**

Olih:

Ni Kadek Dwi Swasmini, NIM 2212051013

Program Studi Pendidikan Bahasa Bali

KUUB

Tatilikan puniki matetujon anggen nguningayang kawigunan *media interaktif wordwall* anggen nincapang *motivasi* malajah aksara Bali ring sisia kelas V SD Negeri 1 Batunya. Kramaning sane kaanggen ring tatilikan puniki inggih punika *pre-eksperimental design* antuk rancangan *one group pre test-post test design* inggih punika pangukuran sane kaanggen sadurung lan sesampun nganggen *media interaktif wordwall*. Jejer ring tatilikan puniki inggih punika sisia kelas V SD Negeri 1 Batunya lan panandang tatilikan puniki inggih punika *media interaktif wordwall* anggen nincapang *motivasi* malajah aksara Bali. Kramaning mupulang data sane kaanggen minakadi: (1) lembar pratiaksa guru anggen nguningayang pamargin paplajahan, (2) lembar pratiaksa *motivasi* malajah sisia, (3) *tes* sane marupa *pre test* lan *post test*, miwah (4) *kuesioner* panampen sisia. Kramaning data tureksa sane kaanggen inggih punika *deskriptif kualitatif* lan *deskriptif kuantitatif*. Pikolih saking pratiaksa guru nyihnayang sadurung nganggen *media interaktif wordwall* pamargi paplajahan punika kalaksanayang antuk *konvensional* lan risampune nganggen *media interaktif wordwall* pamargi paplajah sayan *interaktif, menarik* lan *bervariasi*. Madasar antuk panyelehan *motivasi* malajah sisia sadurung nganggen *media interaktif Wordwall* persentasenyane inggih punika 56,67%, sane ngeranjing ring *kategori* sedeng. Sesampune nganggen *media interaktif wordwall persentase motivasi* malajah sisia nincap dados 96,67%, sane ngranjing ring *kategori* teguh. Dadosnyane wenten panincapan *motivasi* malajah sisia 40%. Lianan ring punika, pikolih *tes* nyihnayang wenten panincapan pikolih malajah sisia. Rata-rata nilai *pre test* inggih punika 60, nanging rata-rata nilai *post tes* nincap dados 86,11. Pikolih *kuesioner* taler nyihnayang sadurung nganggen *media interaktif wordwall* penampen sisia ngeranjing ring *kategori* sedeng, lan sesampun nganggen *media interaktif wordwall* punika nincap dados *kategori* pinih becik. Malarapan antuk pikolih tatilikan punika prasida kacutetang yening *media interaktif* sane madasar antuk *digital* sekadi *wordwall efektif* pisan ring sajeroning nincapang *motivasi* malajah sisia lan madue iusan sane becik ring sajeroning nincapang pikolih malajah sisia.

Kruna jejaton: *Media Wordwall, Motivasi* Malajah, Aksara Bali

**MEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR AKSARA BALI PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI 1 BATUNYA**

Oleh:

Ni Kadek Dwi Swasmini, NIM 2212051013

Program Studi Pendidikan Bahasa Bali

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media interaktif wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar aksara Bali pada siswa kelas V SD Negeri 1 Batunya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimental design dengan rancangan one group pre test-post test design, yaitu pengukuran yang digunakan sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif wordwall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Batunya, sedangkan objek penelitian adalah penggunaan media interaktif wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi guru untuk mengamati proses pembelajaran, (2) lembar observasi motivasi belajar siswa, (3) tes berupa pre-test dan post-test, serta (4) kuesioner pendapat siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil observasi dari guru menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media interaktif wordwall proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, dan setelah menggunakan media interaktif wordwall proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bervariasi. Dari hasil observasi motivasi belajar siswa, sebelum penggunaan media interaktif Wordwall diperoleh persentase sebesar 56,67% yang termasuk dalam kategori sedang dan Setelah penggunaan media tersebut, persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 96,67% yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 40%. Selain itu, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pre test sebesar 60, sedangkan nilai rata-rata post test meningkat menjadi 86,11. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media interaktif wordwall, respon siswa berada pada kategori sedang, dan setelah penggunaan media interaktif wordwall tersebut meningkat menjadi kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis digital seperti wordwall sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Wordwall, Motivasi Malajah, Aksara Bali

**INTERACTIVE WORDWALL MEDIA TO IMPROVE MOTIVATION TO
LEARN BALINESE SCRIPT IN GRADE V STUDENT OF SD NEGERI 1
BATUNYA**

By:

Ni Kadek Dwi Swasmini, NIM 2212051013

Balinese Language Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to determine the use of interactive Wordwall media to increase motivation to learn Balinese script in fifth grade students of SD Negeri 1 Batunya. The method used in this study is a pre-experimental design with a one group pre test-post test design, namely measurements used before and after the use of interactive Wordwall media. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri 1 Batunya, while the object of the study was the use of interactive Wordwall media in increasing student learning motivation. Data collection techniques used include: (1) teacher observation sheets to observe the learning process, (2) student learning motivation observation sheets, (3) tests in the form of pre-tests and post-tests, and (4) student opinion questionnaires. Data analysis techniques used are descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of observations from teachers show that before using interactive wordwall media, the learning process was carried out conventionally, and after using interactive wordwall media, the learning process became more interactive, interesting, and varied. From the results of observations of student learning motivation, before the use of interactive Wordwall media, the percentage obtained was 56.67% which is included in the medium category. After the use of the media, the percentage of student learning motivation increased to 96.67% which is included in the high category. Thus, there was an increase in learning motivation of 40%. In addition, the test results showed an increase in student learning outcomes. The average pre test score was 60, while the average post test score increased to 86.11. The questionnaire results also showed that before the use of interactive wordwall media, student responses were in the moderate category, and after the use of interactive wordwall media, it increased to the excellent category. Based on the results of this study, it can be concluded that digital-based interactive media such as word walls are very effective in increasing students' learning motivation and have a positive impact on improving student learning outcomes.

Keywords: *Wordwall Media, Learning Motivation, Balinese Script*