

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal krusial bagi keberhasilan seseorang didalam hidup. Pendidikan memiliki kekuatan untuk memperbaiki keadaan. Kualitas suatu bangsa akan menurun di banyak bidang tanpa pendidikan. Sebagai konsekuensinya, pemerintah Indonesia perlu memberikan perhatian lebih terhadap sistem pendidikan di negara ini. Pendidikan merupakan satu dari banyaknya yang disengaja serta direncanakan agar terciptanya kondisi belajar dengan senang akhirnya murid dapat dengan aktif potensi terkembangkan mereka, dengan cakupan kuatnya spiritual, pengelolaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemahiran diperlukan dari pribadi sendiri maupun masyarakat. Pendidikan mencakup pengajaran keterampilan tertentu, serta aspek yang lebih mendalam seperti penanaman pengetahuan, kemampuan mengambil keputusan, dan kebijaksanaan (Safitri dkk, 2022, h. 7097).

Pendidikan adalah proses pengajar serta peserta didik bekerja sama agar bisa dicapai hasil akhir pembelajaran pada lingkungan tertentu. Pendidikan juga dapat dilihat sebagai proses pengajar dan peserta didik mewariskan pengetahuan dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan pengetahuan yang sering kali dilakukan dalam lingkungan fisik. Pembelajaran bisa dilaksanakan berdasarkan aturan kurikulum Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya terlihat di lingkungan kelas dan dalam interaksi antara guru dan peserta didik (Magdalena dkk., 2023, h. 345).

Dalam memilih sumber belajar yang terbaik, guru memiliki pengaruh yang signifikan. Guru sering kali memanfaatkan kurikulum, media pembelajaran,

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), silabus, program tahunan (Prota), program semester (Promes), serta sumber belajar yang lain (Mustafa dkk., 2024, h. 2625). Pendidik harus memiliki sikap kreatif serta beragam disaat pilih materi pembelajaran setelah memilih alat peraga sesuai, hingga siswa bisa memahami dan menyerap informasi yang disampaikan oleh instruktur. Kenyataannya, masih banyak guru yang masih menggunakan lebih sedikit sumber belajar yang kreatif, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran. Ini sama halnya dengan penelitian (Durisa dkk., 2022, h. 58) yang menemukan jika siswa akan menjadi pembelajar yang tidak tertarik dan tidak aktif jika diberikan sumber belajar yang kurang baik dan tidak efektif.

Siswa yang diberikan stimulasi dan tantangan yang tepat pada waktu tertentu yang lama menjadi semakin termotivasi agar bergabung pada belajar aktif dan berusaha secara mandiri untuk membangun pengetahuan mereka. Diyakini bahwa ini dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Sama halnya dengan hipotesis yang diajukan oleh (Nasution, 2022), yang menyatakan perolehan belajar berpengaruh dari banyaknya faktor, termasuk motivasi serta minat belajar serta keinginan untuk membuat perubahan. Dengan demikian, siswa yang termotivasi dan tertarik juga akan memiliki motivasi dan tingkat minat yang kuat, sedangkan siswa yang tidak memiliki kualitas ini juga akan memiliki motivasi dan tingkat minat yang buruk.

Aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran, dan karakteristik platform hanyalah beberapa faktor yang tepat yang harus dipertimbangkan saat memilih media untuk proses pembelajaran (Rahayu, 2024, h. 13). Kontak siswa dengan media menunjukkan bagaimana media berfungsi sebagai panduan bagi

siswa untuk memperoleh pengalaman belajar. Proses pembelajaran dapat ditingkatkan yang digunakan pada model yang sesuai, yang dapat peningkatan perolehan pembelajaran. Pandangan ini konsisten dengan pandangan Edgare Dale, yang menyatakan bahwa hipotesis "*Cone Experience*" berfungsi sebagai landasan utama untuk penggunaan media dalam proses pendidikan (Andini, 2022, h. 2).

Semua media pembelajaran adalah instrumen konkret yang sengaja diciptakan untuk mengomunikasikan pengetahuan dan mendorong interaksi, sehingga tujuan dan sasaran pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah dan pembelajaran dapat diimplementasikan dengan lebih mudah. Sumber belajar tradisional yaitu papan tulis, presentasi, grafik, OHP/OHT, dan objek nyata dapat dianggap sebagai alat fisik dalam konteks ini. Selain itu, dapat mencakup film interaktif, komputer, DVD, ruang CD, internet, dan aplikasi permainan belajar seperti *Wordwall*, Kahoot, Quizizz, Hoop, EdApp, lainnya (Wahab dkk., 2021, h. 18).

*Wordwall* satu dari banyaknya jenis materi bisa dimanfaatkan sebagai peningkatan proses belajar yang kreatif dan beragam (Putri, 2020, h. 69). Media sebagai bentuk platform dengan beberapa banyaknya mainan, seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak. Media *Wordwall* dapat berbentuk tulisan konsep pembelajaran penting bersama dengan gambar tambahan, diagram, atau objek yang jelas dalam ukuran yang memungkinkan siswa untuk membacanya dengan mudah dari sudut atau lokasi mana pun pada dalam kelas (Putri, 2020, h. 70).

Satu dari banyaknya model belajar menjadi populer di Indonesia adalah *Wordwall*, yang telah terbukti keampuhannya. Berdasarkan penelitian Yesaya (2024), media pembelajaran *Wordwall* telah digunakan oleh para pengajar yang

negaranya maju, yaitu Amerika Serikat dan Inggris. Akan tetapi, saat ini kesadaran akan penggunaan materi pembelajaran *Wordwall* di Indonesia masih sangat kurang. Hal ini dilakukan agar bisa menjadi landasan yang kokoh bagi penelitian ini serta memberikan bantuan pada murid dalam kesulitan pemahaman Alat Musik Daerah Sumatera Utara. Peneliti berpendapat bahwa model belajar *Wordwall* yang dapat digunakan dengan efektif agar cara belajar karena memungkinkan siswa untuk bermain sambil belajar.

Salah satu perangkat pembelajaran yang tersedia tanpa biaya adalah *Wordwall*. Dengan penggunaan media ini, kegiatan belajar secara berkelompok atau individu dapat ditingkatkan, hingga dorongan murid agar ikut serta dengan aktif pada cara belajar. Media *Wordwall* dapat digunakan untuk melacak peningkatan keterampilan siswa dan diharapkan dapat memberikan bantuan pada murid agar pemahaman materi belajar dengan lebih baik tanpa harus terus-menerus bergantung pada buku teks atau penjelasan instruktur (Turohmah dkk., 2020, h. 16). Oleh karena itu, peningkatan keminatan belajar dari siswa memiliki manfaat hingga akhir memiliki pengaruh hasil belajar siswa.

Sumatera Utara adalah satu dari banyaknya provinsi di Indonesia bertepatan pada bagian utara Pulau Sumatera. Provinsi ini memiliki ibu kota di Medan dan dikenal dengan keanekaragaman budaya, tradisi, serta kekayaan alamnya (Purba dkk., 2024, h 1072). Alat musik daerah Sumatera Utara adalah alat musik tradisional yang berasal dari dan berkembang di wilayah Sumatera Utara. Alat musik ini mencerminkan kekayaan budaya masyarakat setempat serta biasanya dipergunakan pada banyak macam acara adat, upacara keagamaan, atau hiburan (Yusuf, 2020, h. 68). Alat Musik Daerah Sumatera Utara merupakan salah satu

aspek budaya dengan keulitan pada keajaran di murid terkhusus dengan topik instrumen tradisional seperti materi yang abstrak. Materi tentang Alat Musik Daerah Sumatera Utara mulai diperkenalkan di sekolah menengah pertama, hingga akhirnya dianggap menjadi suatu materi kesulitan pemahaman dan dimengerti, yang menyebabkan Alat Musik Daerah Sumatera Utara jadi sebuah belajar dengan ketidak sukaan serta tidak tertarik untuk murid.

Alat Musik Daerah Sumatera Utara ini sangat penting untuk dipelajari karena mencerminkan kekayaan budaya dan warisan suatu daerah. Untuk memahami Alat Musik Daerah Sumatera Utara, siswa harus menguasai konsep-konsep sebelumnya, seperti jenis-jenis bahan pembuatan alat musik, cara memainkan, dan fungsi alat musik tersebut dalam upacara adat atau hiburan masyarakat. Banyak di antara alat musik ini yang memerlukan pemahaman lebih dalam, termasuk instrumen yang berbasis perkusi, tiup, atau gesek, yang memiliki teknik permainan yang berbeda. Kesulitan yang sering dialami oleh siswa adalah mengenali ciri khas alat musik tertentu, cara memainkan alat musik tersebut sesuai dengan budaya daerah asalnya, serta memahami hubungan antara alat musik dengan nilai-nilai budaya setempat (Listyaningsih dkk., 2023, h. 141).

Dari hasil wawancara dilaksanakan bersama kelas IV A SDN 060826 Medan mengungkapkan apabila proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah atau konvensional. Dalam praktiknya, pembelajaran biasanya dimulai dengan guru memberikan penjelasan secara verbal di depan kelas tanpa penggunaan alat bantu visual bisa juga model pendukung lainnya. Setelah penjelasan selesai, guru kemudian meminta siswa untuk mengerjakan tugas atau soal-soal dari buku pelajaran. Sayangnya, pola seperti ini berlangsung secara

monoton dan berulang dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Proses ini cenderung bersifat satu arah, dimana siswa sekedar jadi seorang yang mendengar pasif dan jarang dilibatkan aktif pada kegiatan pembelajaran. Kondisi ini membuat banyak peserta didik merasa jenuh, kurang tertarik, dan kehilangan motivasi untuk mengikuti pelajaran dengan penuh perhatian.

Transisi pembelajaran dari metode ceramah ke fase pengerjaan tugas juga tidak memberikan variasi atau rangsangan yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Ketika siswa diminta untuk mengerjakan tugas secara mandiri, sering kali mereka merasa kesulitan untuk memahami materi karena kurangnya dukungan visual atau contoh aplikasi yang konkret. Padahal, sekolah memiliki fasilitas yang memadai seperti LCD, proyektor, dan laptop, yang sebenarnya dapat dimanfaatkan agar didukung proses belajar untuk menarik serta interaktif. Namun, kenyataannya, alat-alat tersebut jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga potensi teknologi yang tersedia tidak dimaksimalkan.

Akibatnya, perhatian siswa selama pembelajaran di kelas cenderung menurun, dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan semakin berkurang. Proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan atau relevan dengan kehidupan mereka. Dengan melihat permasalahan ini, sangat diperlukan perubahan dalam metode pembelajaran, khususnya melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media terbaru dapat membantu menghidupkan suasana kelas, membuat materi lebih mudah dipahami, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Media ini juga dapat menjembatani transisi dari metode pembelajaran tradisional yang membosankan menuju

pendekatan yang lebih kreatif, variatif, dan menarik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Informasi yang diperoleh juga menunjukkan bahwa hal ini dapat berpengaruh pada rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas IV A dan IV B. Berikut merupakan data hasil belajar proyek peserta didik pada mata pelajaran Seni Musik kelas IV SDN 060826 Medan:

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Proyek Kelas IV SDN 060826 Medan T.A  
2023/2024 Materi Mengenal Alat Musik Daerah**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKTP	Jumlah Ketuntasan	Presentase ketuntasan	Keterangan
IV A	23	< 70	70	15	56,52%	Belum Tuntas
		> 70		8	43,48%	Tuntas
IV B	22	< 70	70	12	63,63%	Belum Tuntas
		> 70		10	36,37%	Tuntas

Sumber: Data diperoleh dari wali kelas IV SDN 060826 Medan

Berdasarkan pada tabel 1.1 hasil belajar proyek dapat disimpulkan bahwa perolehan belajar siswa dengan termasuk rendah karena siswa memiliki nilai yang tidak melewati kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran seni musik materi mengenal Alat Musik Daerah Sumatera Utara T.A 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari jumlah keseluruhan kelas IV A yaitu 23 siswa dan jumlah keseluruhan kelas IV B yaitu 22 siswa. Persentase siswa/i yang tuntas dan memenuhi KKTP pada kelas IV A adalah 56,52% dan persentase siswa/i yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKTP pada kelas IV A adalah 43,48%. Persentase siswa/i yang tuntas dan memenuhi KKTP pada kelas IV B adalah 63,63% dan persentase pada siswa/i yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKTP pada kelas IV B adalah 36,37%.

Hasil observasi di kelas IV SDN 060826 Medan pada 12 September 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan *Wordwall* didominasi oleh metode ceramah dan penugasan. Guru cenderung hanya memberikan penjelasan lisan di awal pelajaran tanpa melibatkan siswa secara aktif, kemudian dilanjutkan dengan pemberian latihan-latihan soal dengan pengerjaan siswa dengan individu. Tidak ada variasi media belajar dipergunakan agar mendukung memahami murid pada materi disalurkan. Menjadi sesuatu yang jadi penyebab suasana kelas dijadikan fokus terus-terusan serta murid kehilangan motivasi untuk belajar. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas tanpa menunjukkan antusiasme atau inisiatif untuk bertanya atau berdiskusi. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah penggunaan *Wordwall*, pembelajaran menunjukkan perubahan yang signifikan. Jika dibandingkan, sebelum menggunakan *Wordwall*, pembelajaran berlangsung satu arah dengan aktivitas siswa yang cenderung pasif. Sebaliknya, setelah penggunaan *Wordwall*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Meskipun tujuan akhir pembelajaran tetap sama, yaitu memahami materi dan menyelesaikan soal latihan, metode dan suasana yang dihasilkan berbeda. Dengan *Wordwall*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, namun juga terlibat langsung melalui permainan interaktif yang memanfaatkan teknologi, seperti kuis berbasis gim, *match-up games*, atau teka-teki yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini terciptanya kondisi belajar yang lebih senang serta memiliki motivasi agar siswa berpartisipasi.

Cara pembelajaran yang digunakan sebelum dan setelah menggunakan *Wordwall* juga memiliki perbedaan yang signifikan. Sebelum menggunakan *Wordwall*, metode yang diterapkan adalah ceramah, di mana guru hanya mentransfer pengetahuan secara verbal, serta metode penugasan yang menuntut siswa menyelesaikan soal secara individu tanpa adanya kolaborasi atau diskusi. Setelah *Wordwall* diperkenalkan, metode pembelajaran berubah menjadi lebih berbasis teknologi dan aktivitas kolaboratif. Guru memanfaatkan *Wordwall* untuk mempresentasikan materi secara visual dan interaktif, kemudian mengajak siswa untuk berkompetisi atau bekerja sama dalam menyelesaikan kuis atau tantangan yang tersedia di platform tersebut.

Langkah-langkah pembelajaran dengan *Wordwall* meliputi beberapa tahap. Pertama, guru memulai pelajaran dengan memberikan pengantar singkat sesuai bahan yang mau diajarkan. Kedua, pendidik memanfaatkan *Wordwall* agar penyampaian bahan secara visual melalui kuis interaktif atau gim edukasi yang menarik perhatian siswa. Ketiga, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dengan cara menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang disediakan di *Wordwall*, baik secara individu maupun berkelompok. Keempat, setelah kegiatan interaktif selesai, guru mengadakan diskusi untuk mengulas jawaban siswa dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Terakhir, guru menutup pembelajaran dengan evaluasi berupa refleksi atau penguatan konsep yang telah dipelajari. Langkah-langkah yang bukan sekedar peningkatan motivasi murid namun juga membuat mereka lebih fokus dan terlibat dalam cara belajar hingga perolehan belajar dapat dengan baik.

Kondisi ini memunculkan kebutuhan untuk mengevaluasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa yang kesulitan, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep dengan lebih baik. Dengan demikian, penting untuk menerapkan pendekatan yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga semua siswa, termasuk mereka yang memiliki hasil belajar rendah, dapat terlibat secara aktif dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

Dalam evaluasi hasil belajar, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa pada hasil belajar proyek materi mengenal Alat Musik Daerah berada di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih belum optimal. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa diduga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi ini. Melihat kondisi ini, penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan seperti *Wordwall*, dianggap relevan untuk diterapkan. Media ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih menarik melalui permainan edukatif dan kuis interaktif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperbaiki hasil belajar mereka. Dengan *Wordwall*, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas belajar yang lebih variatif, sehingga konsep-konsep Alat Musik Daerah Sumatera Utara dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Kurikulum 2013 disempurnakan dengan Kurikulum Mandiri yang sebelumnya dikenal dengan Kurikulum Prototipe. Pelaksanaannya diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 162/M/2021 tentang Sekolah Pindah. Sebagai respons terhadap dampak pandemi, kurikulum ini ditujukan untuk mendukung proses pemulihan pembelajaran yang akan berlangsung pada tahun ajaran 2022/2023–2024/2025. Berdasarkan hasil implementasi selama masa pemulihan, kurikulum ini akan dikaji pada tahun 2024. Kurikulum Mandiri memiliki tiga ciri utama. Pertama, soft skills dan karakter peserta didik seperti keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, kerja sama, keberagaman global, kemandirian, berpikir kritis, dan kreativitas dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek. Kedua, kurikulum ini menitikberatkan pada sumber daya yang diperlukan agar dapat memberikan bantuan murid diperoleh memahami dengan pendalaman tentang keterampilan dasar seperti membaca dan berhitung. Ketiga, untuk membuat pembelajaran lebih efisien dan dapat diterapkan, guru diperbolehkan mengubah strategi pengajaran mereka sesuai dengan lingkungan setempat dan tingkat kemampuan murid-muridnya (yaitu mengajar pada tingkat yang benar).

Kurikulum Paradigma Baru, sebagaimana dijelaskan di laman Kemendikbud, mencakup struktur yang berfokus pada Profil Pelajar Pancasila (PPP). Standar prosedur, isi, dan evaluasi pendidikan didasarkan pada Profil Pelajar Pancasila. Standar ini menjadi acuan dalam menyusun struktur kurikulum, capaian pembelajaran (CP), prinsip pembelajaran, dan penilaian. Struktur kurikulum yang diberikan oleh pemerintah bersifat minimum, sehingga sekolah perlu mengembangkan dan menyesuaikannya sendiri sesuai dengan visi, misi,

serta sumber daya yang dimiliki. Kurikulum Merdeka memiliki dua komponen utama: kegiatan intrakurikuler, yaitu tatap muka di kelas, dan kegiatan proyek yang bertujuan mencapai Profil Pelajar Pancasila. Sekitar 25% dari jam pelajaran yang tersedia dialokasikan untuk kegiatan proyek. Kurikulum ini tidak lagi menetapkan jam pelajaran per minggu seperti Kurikulum 2013 dan sebelumnya. Dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka mengurangi beban belajar dan jam pembelajaran, khususnya untuk sesi tatap muka di kelas, serta mengurangi materi yang dinilai terlalu berat bagi siswa (Mulyasa, 2023, h. 3).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Alat Musik Daerah Kelas IV SDN 060826 Medan**”. Diharapkan dengan penggunaan media ini, siswa dapat menyerap materi dengan lebih cepat, yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari perolehan latar belakang yang diuraikan di atas, yang menjadi identifikasi masalah yaitu:

1. Guru cenderung mengendalikan sebagian besar aktivitas belajar mengajar, sehingga mengurangi keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.
3. Keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi dan fasilitas yang disediakan oleh sekolah.
4. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 060826 Medan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang sudah diuraikan maka peneliti menyempitkan fokus masalah dari permasalahan sebelumnya agar memastikan penelitian ini lebih terfokus, oleh karena itu penelitian ini dibatasi kepada “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Alat Musik Daerah Sumatera Utara Kelas IV SDN 060826 Medan T.A 2024/2025”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal Alat Musik Daerah Sumatera Utara kelas IV SDN 060826 Medan?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini untuk melihat terdapatkah pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal Alat Musik Daerah Sumatera Utara kelas IV SDN 060826 Medan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran dengan menambah wawasan mengenai efektivitas media interaktif, seperti *Wordwall*, dalam konteks pendidikan seni budaya. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur yang ada tentang

penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya dan keterampilan praktis, khususnya pada Alat Musik Daerah Sumatera Utara.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1 Bagi Guru**

Untuk memaksimalkan kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru atau sebagai bahan ajar dalam mengajarkan media pembelajaran yang sesuai dengan daya tariknya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat mempermudah guru dalam melakukan penilaian setelah memberikan materi pelajaran.

### **1.6.2.2 Bagi Sekolah**

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan inovasi media pembelajaran agar lebih kreatif dan menarik.

### **1.6.2.3 Bagi Siswa**

Dari hasil penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan dan menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan lebih baik lagi pada proses pembelajaran sehingga motivasi dalam belajar serta mengerjakan tugas dapat meningkat dan maksimal.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Dari hasil penelitian ini diharapkan peneliti dapat lebih memahami dan menguasai dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah.