

Peran Mahasiswa PLP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sleman

Ananda Nasywa Amrin^{1✉}, Nur Khalisah², Helmi Hananah Rasyidin³, Suharti⁴, Eni Nurzanah⁵

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

⁵SMP Negeri 2 Sleman

✉¹deahapsah@gmail.com, ²nurkhalisah151@gmail.com, ³helmichan@gmail.com, ⁴suharti.harti@uin-alauddin.ac.id, ⁵enurzanah1@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 15 Okt. 2025

Revised: 1 Des. 2025

Accepted: 26 Des. 2025

Published: 20 Jan. 2026

Kata Kunci:

PLP, Motivasi Belajar,
Sekolah Menengah
Pertama

Keywords:

PLP, Learning
Motivation, Junior
High School

Doi:

[10.35931/ak.v6i1.5713](https://doi.org/10.35931/ak.v6i1.5713)

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peran mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sleman. Metodologi penelitian kualitatif deskriptif digunakan, dan data dikumpulkan melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Enam mahasiswa PLP, one guru pamong, dan 96 siswa kelas delapan yang tersebar di tiga kelas berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PLP mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan model pembelajaran inovatif, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta penerapan gamifikasi berbasis digital. Kehadiran mahasiswa PLP berdampak positif pada meningkatnya partisipasi, antusiasme, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, PLP tidak hanya memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap terciptanya suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi di sekolah mitra.

ABSTRACT

Motivation to learn is an important factor that determines educational success. Therefore, the purpose of this study was to analyze the role of School Field Introduction (PLP) students in increasing the learning motivation of students at SMP Negeri 2 Sleman. A descriptive qualitative research methodology was used, and data were collected through documentation, interviews, and observation. Six PLP students, one supervising teacher, and 96 eighth-grade students spread across three classes participated in this study. The results showed that PLP students were able to increase learning motivation through the application of innovative learning models, the use of interesting learning media, and the application of digital-based gamification. The presence of PLP students had a positive impact on increasing student participation, enthusiasm, and activity in the learning process. Thus, PLP not only provided valuable experience for students but also contributed significantly to creating an interactive, enjoyable, and motivating learning atmosphere at the partner school.

PENDAHULUAN

Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan calon pendidik di berbagai program studi keguruan.¹ PLP dirancang untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa calon pendidik agar dapat mengamati dan memahami praktik pendidikan secara langsung di lingkungan sekolah.² Dalam konteks ini, PLP menjadi wahana untuk menjembatani kesenjangan antara teori yang dipelajari di kampus dengan realitas pembelajaran di lapangan. Melalui PLP, calon pendidik memperoleh pengalaman nyata mengenai proses belajar mengajar, manajemen kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta dinamika kehidupan sekolah.

Sebagai program kurikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa pendidikan, termasuk mahasiswa Pendidikan Matematika, PLP tidak hanya menjadi sarana implementasi teori, tetapi juga wadah pengembangan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian.³ Melalui keterlibatan langsung di sekolah mitra dengan bimbingan dosen dan guru pamong, mahasiswa memperoleh kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi strategi pembelajaran. Selain itu, PLP juga menjadi ruang untuk melatih kemampuan interpersonal dan komunikasi yang penting dalam profesi guru di masa depan.⁴

Dalam praktiknya, mahasiswa PLP ditempatkan di sekolah mitra dengan harapan mampu memberikan kontribusi positif, baik dalam membantu proses pembelajaran maupun mendukung pengembangan peserta didik. PLP tidak hanya dipandang sebagai ajang latihan mengajar, tetapi juga sebagai upaya membangun pemahaman mendalam mengenai kondisi nyata sekolah, karakteristik siswa, serta strategi pembelajaran yang efektif.⁵ SMP Negeri 2 Sleman sebagai sekolah mitra PLP memiliki karakteristik peserta didik yang beragam dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang sosial. Mahasiswa diberi peran sekaligus peluang untuk merancang proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.⁶

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pendidikan. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan internal yang menimbulkan, mengarahkan, serta

¹ Emilia Sahira and Edy Herianto, 'Menyiapkan Guru Profesional Melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8.3 (2023), <<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1947>>.

² Rosmania Rima and Nurul Anriani, 'Implementasi Model Evaluasi Context, Input, Process, and Product (CIPP) Pada Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Bagi Calon Guru Bahasa Inggris', *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4.6 (2023), <<https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.175>>.

³ Yesika Novita Rahmi and others, 'Peran Mahasiswa PLP Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru', *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5.2 (2025), <<https://doi.org/10.35931/ak.v5i2.5389>>.

⁴ Cindy Gusvita Hamdani and Rati Rahayu, 'Analisis Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan FKIP Universitas Riau Bidang Fisika Di MA Hasanah', *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2.2 (2023), <<https://doi.org/10.35912/jahidik.v2i2.1490>>.

⁵ Mariasih Mariasih, 'Peralihan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Menuju Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Bagi Mahasiswa Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan STKIP Kusuma Negara', *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8.2 (2021), <<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/9992>>.

⁶ Anggun Noor Kurnia Sari, Mukhamad Nurhadi, and Eka Purwaning Tyas, 'Analisis Kakarakteristik Terhadap Latar Belakang Peserta Didik Bagi Pembelajaran Efektif', *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 2022.

mempertahankan aktivitas belajar agar siswa mencapai tujuan pembelajaran.⁷ Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta menunjukkan prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang motivasinya rendah.⁸ Sejumlah penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan metode, media, maupun model pembelajaran yang inovatif.⁹ Namun, kajian yang secara khusus menelaah kontribusi mahasiswa PLP terhadap motivasi belajar siswa, khususnya di jenjang SMP, masih jarang dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada peran mahasiswa PLP dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Sleman. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kontribusi nyata mahasiswa PLP dalam mendukung keberhasilan pembelajaran sekaligus memperkaya kajian tentang implementasi PLP di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif guna memberikan gambaran menyeluruh tentang peran mahasiswa Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dalam mendorong motivasi belajar peserta didik. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara alamiah melalui pengamatan langsung, wawancara, dan dokumentasi tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Pendekatan ini sering digunakan dalam kajian pendidikan karena mampu menggali makna di balik fenomena yang diteliti.^{10,11}

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sleman yang berlokasi di Jl. Bayangkara Nomor 15, Triharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 49 hari, yakni mulai tanggal 21 Juli hingga 4 September 2025, yang bertepatan dengan periode pelaksanaan PLP di sekolah tersebut. Subjek penelitian terdiri dari 6 orang mahasiswa PLP yang ditempatkan di SMP Negeri 2 Sleman, 1 orang guru pamong yang berperan sebagai pembimbing mahasiswa PLP, serta 96 peserta didik kelas VIII yang terbagi ke dalam tiga kelas. Pemilihan kelas dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel dengan dasar pemilihan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, dalam hal ini untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai motivasi belajar peserta didik di tingkat SMP.

⁷ Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Press, 2020).

⁸ Sri Lutfiwati, 'Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik', *Jurnal Kependidikan Islam*, 10 (2020), 2020 <<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>>.

⁹ Linawati Ningsih and others, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Agama Islam Melalui Metode Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Gajugan Kabupaten Probolinggo', *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2022), <<https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v3i2.400>>; Putri Aminatun Ulfa, Agung Deddiliawan Ismail, and Eka Mustikawati, 'Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Online', *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4.3 (2023) <<https://doi.org/10.22219/jppg.v4i3.26914>>.

¹⁰ Sahira, Emilia, and Edy Herianto, 'Menyiapkan Guru Profesional Melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan'.

¹¹ Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah, 'Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman', *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1.2 (2024).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa PLP dalam proses pembelajaran serta respon peserta didik terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa PLP, guru pamong, dan beberapa peserta didik untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai kontribusi mahasiswa PLP dalam meningkatkan motivasi belajar. Dokumentasi berupa catatan kegiatan, foto, serta dokumen sekolah digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Ketiga teknik ini umum digunakan dalam penelitian pendidikan karena dapat saling melengkapi untuk memperoleh data yang valid.¹²

Model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi digunakan dalam analisis data penelitian ini. Pada tahap reduksi, data lapangan dikelompokkan dan disederhanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi yang sistematis agar memudahkan proses penafsiran. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang disertai dengan verifikasi untuk memastikan validitas temuan. Model analisis ini banyak digunakan dalam penelitian kualitatif di bidang pendidikan karena dianggap mampu menggambarkan data secara menyeluruh dan bermakna.¹³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa PLP memiliki peran strategis dalam mendukung guru menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, serta bermakna. Peran tersebut tidak hanya sebatas pemberi semangat, tetapi juga sebagai penggerak yang mampu mendorong peserta didik agar senantiasa termotivasi dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Selama pelaksanaan PLP di SMPN 2 Sleman, mahasiswa melaksanakan berbagai bentuk bimbingan yang diwujudkan melalui sejumlah kegiatan terencana dan disusun sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah menengah pertama, yang umumnya berada pada masa remaja awal yang senang berinteraksi dengan teman sebaya, menyukai pembelajaran yang interaktif dan menantang. Tujuan kegiatan ini adalah menstimulasi minat belajar siswa agar keterlibatan dan semangat mereka selama pembelajaran meningkat. Berikut beberapa strategi yang telah dilaksanakan.

1. Penerapan model pembelajaran yang mendukung partisipasi peserta didik

Motivasi yang berkelanjutan sangat penting bagi siswa untuk dapat berinteraksi secara kritis dan komprehensif dengan materi pembelajaran selama proses belajar. Menurut penelitian, sebagian besar mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar karena materi yang membosankan dan kecenderungan dosen untuk menggunakan teknik pengajaran konvensional.¹⁴ Dalam model pembelajaran konvensional

¹² I Ketut Surata, I Made Sudiana, and I Gede Sudirgayasa, 'Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi', *Journal of Education Technology*, 4.1 (2020), <<https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>>.

¹³ Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah, 'Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley.

¹⁴ Hengky Leo Van Basten and Nur Jannah, 'Penggunaan Model Active Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Di Era Digital Pada Pembelajaran Fiqih Di Samakkee Islam Wittaya School Thailand', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.2 (2024), <<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.618>>.

guru mengendalikan aktivitas pengajaran serta tak memberikan kesempatan atas siswa guna tumbuh secara mandiri dalam eksplorasi dan pemikiran mereka.¹⁵ Hal ini yang mendorong mahasiswa PLP untuk menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada penerapan *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari – hari. Melalui keterlibatan aktif tersebut, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi membangun pemahaman sendiri sehingga motivasi belajar mereka tumbuh karena merasa tertantang dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Tomas dan Prasetyo yang mengungkapkan bahwa pendekatan PBL (*Problem Based Learning*) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, lebih efektif dibandingkan metode konvensional.¹⁶



Gambar 1. Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas VIII C



Gambar 2. Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas VIII B

Sementara itu, pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu mendorong partisipasi peserta didik dengan menempatkan mereka dalam kelompok – kelompok heterogen untuk belajar bersama, kemudian mengikuti kompetisi dalam bentuk permainan atau turnamen. Suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan membuat setiap peserta didik

¹⁵ Zahrotun Nasihah and others, 'Perbedaan Model Konvensional Dan Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II SDN Mlatiharjo 01', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.3 (2024), <<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.661>>.

¹⁶ Tomas & Prasetyo, pada tahun (2020)

perperan aktif demi keberhasilan timnya, sehingga motivasi belajar mereka meningkat karena proses pembelajaran terasa lebih seru dan tidak monoton. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyah dan Assegaf Baalwi yang menunjukkan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik terkhusus pada pelajaran matematika.¹⁷



Gambar 3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII A

2. Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik

Media pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Menurut Surata, setiap media yang digunakan dalam penyampaian materi pendidikan disebut media pembelajaran, yang membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan menarik perhatian, meningkatkan minat, dan membangkitkan keterlibatan emosional siswa.¹⁸ Salah satu media yang efektif digunakan adalah *powerpoint*.¹⁹ Mahasiswa PLP menggunakan media pembelajaran ini dengan memadukan teks ringkas, gambar ilustratif, warna yang menarik, serta animasi sederhana yang mampu membangun atmosfer pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. penyajian materi melalui slide yang sistematis dan terstruktur membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, sekaligus mengurangi kejenuhan selama pembelajaran.

¹⁷ Fakhriyah, Ika Laila, and Muhammad Assegaf Baalwi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10.2 (2025), <<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>>.

¹⁸ I Ketut Surata, I Made Sudiana, and I Gede Sudirgayasa, 'Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi.

¹⁹ Ni Made Arie Kusuma Putri and Ni Wayan Suniasih, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas IV SD', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.2 (2022), <<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>>.



Gambar 4. *Powerpoint* untuk Materi Barisan Aritmatika dan Geometri



Gambar 5. *Powerpoint* untuk Materi Relasi dan Fungsi



Gambar 6. *Powerpoint* untuk Materi Relasi dan Fungsi

Dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami, peserta didik terdorong untuk lebih fokus, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini menjadikan media *powerpoint* sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Silvia et al., yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IX 3 di SMP Negeri 3 Teluk Kuantan lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu mengajar.²⁰ Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Suniasih juga menunjukkan media pembelajaran *powerpoint*, ketika digunakan secara tepat, mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran dan berkontribusi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar mereka.²¹

²⁰ Silvia, Iga, Ikrima Mailani, and Alhairi, 'Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX 3 di SMP Negeri 3 Teluk', 6.1 (2024).

²¹ Ni Made Arie Kusuma Putri and Ni Wayan Suniasih, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas IV SD.

3. Pembelajaran Berbasis Permainan (Gamifikasi)

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti poin, skor, dan reward, untuk menumbuhkan minat siswa serta memotivasi mereka dalam memperdalam pembelajaran.²² Mahasiswa PLP menggunakan pendekatan gamifikasi ini dengan memanfaatkan teknologi digital, yakni *wordwall*. Sebagai platform pembelajaran berbasis digital, *wordwall* menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka teki silang, dan lainnya. Dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, penggunaan *wordwall* tidak hanya memudahkan peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga secara langsung meningkatkan motivasi belajar mereka karena proses belajar terasa seperti bermain dan penuh tantangan positif. Dengan pembelajaran berbasis permainan ini, peserta didik tidak mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

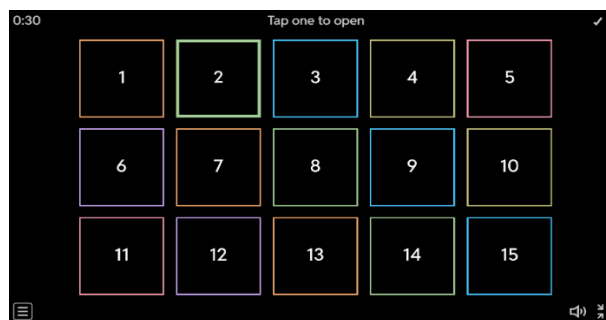
Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Renata et al., yang menunjukkan bahwa game edukatif berbasis *Wordwall* berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.²³ Dengan menggunakan *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga penting bagi guru maupun pendidik untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam kurikulum. Upaya integrasi ini memiliki manfaat ganda, yakni meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbesar partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang akhirnya bermuara pada perbaikan mutu pendidikan.



Gambar 7. *Wordwall tipe Random Cards*

²² Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, 'Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 8.3 (2024), <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>>.

²³ Renata et al., 'Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4.4 (2024), <<https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.497>>.



Gambar 8. Wordwall tipe *Open the Box*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 2 Sleman, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa PLP mampu berperan efektif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan siswa lewat penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, dan pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi). Kehadiran mahasiswa PLP tidak hanya memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Dampak positif dari penerapan beberapa strategi tercermin pada meningkatnya keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan kelas, serta partisipasi tinggi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Di samping itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dalam menuntaskan tugas, baik individu maupun berkelompok. Dengan demikian, keberadaan mahasiswa PLP tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya iklim pembelajaran yang kondusif dan memotivasi, yang akhirnya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 2 Sleman.

DAFTAR PUSTAKA

- Basten, Hengky Leo Van, and Nur Jannah, 'Penggunaan Model Active Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Di Era Digital Pada Pembelajaran Fiqih Di Samakkee Islam Wittaya School Thailand', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.2 (2024), <<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.618>>.
- Fakhriyah, Ika Laila, and Muhammad Assegaf Baalwi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10.2 (2025), <<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>>.
- Hamdani, Cindy Gusvita, and Rati Rahayu, 'Analisis Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan FKIP Universitas Riau Bidang Fisika Di MA Hasanah', *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2.2 (2023), <<https://doi.org/10.35912/jahidik.v2i2.1490>>.
- Lutfiwati, Sri, 'Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik', *Jurnal Kependidikan Islam*, 10 (2020), 2020 <<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>>.
- Mariasih, Mariasih, 'Peralihan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Menuju Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Bagi Mahasiswa Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan STKIP Kusuma Negara', *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8.2 (2021).

- Nasihah, Zahrotun, Kartinah Kartinah, Fatonah Fatonah, and Filia Prima Artharina, 'Perbedaan Model Konvensional Dan Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II SDN Mlatiharjo 01', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4.3 (2024), <<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.661>>.
- Ningsih, Linawati, Nonik Kasiari, Syafira Maharany, and Benny Prasetya, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Agama Islam Melalui Metode Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Gajugan Kabupaten Probolinggo', *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2022), <<https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v3i2.400>>.
- Putri, Ni Made Arie Kusuma, and Ni Wayan Suniasih, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPA Kelas IV SD', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10.2 (2022), <<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>>.
- Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah, 'Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman', *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1.2 (2024).
- Rahmi, Yesika Novita, Nur' Adilla Asfi, Diffa Pebriani, Ariyanto, Gustina Kusuma Dewi, Nur Azima, and others, 'Peran Mahasiswa PLP Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru', *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5.2 (2025) <<https://doi.org/10.35931/ak.v5i2.5389>>.
- Renata, Zabina, Irna Oktavia, Dedi Irawan, A Naji Rohmaturobbi, Anggi Pebrianto, Laela Nurhidayati, and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Games Edukasi Berbasis Teknologi: Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4.4 (2024), <<https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.497>>.
- Rima, Rosmania, and Nurul Anriani, 'Implementasi Model Evaluasi Context, Input, Process, and Product (CIPP) Pada Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Bagi Calon Guru Bahasa Inggris', *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4.6 (2023), <<https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.175>>.
- Sahira, Emilia, and Edy Herianto, 'Menyiapkan Guru Profesional Melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8.3 (2023), <<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1947>>.
- Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Press, 2020).
- Sari, Anggun Noor Kurnia, Mukhamad Nurhadi, and Eka Purwaning Tyas, 'Analisis Kakarakteristik Terhadap Latar Belakang Peserta Didik Bagi Pembelajaran Efektif', *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 2022.
- Silvia, Iga, Ikrima Mailani, and Alhairi, 'Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX 3 Di SMP Negeri 3 Teluk', 6.1 (2024).
- Surata, I Ketut, I Made Sudiana, and I Gede Sudirgayasa, 'Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi', *Journal of Education Technology*, 4.1 (2020), <<https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>>.
- Tomas, and Tego Prasetyo, 'Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 Sd', *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3.1 (2020), <<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.1919>>.
- Ulfa, Putri Aminatun, Agung Deddiliawan Ismail, and Eka Mustikawati, 'Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Online', *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4.3 (2023), <<https://doi.org/10.22219/jppg.v4i3.26914>>.
- Valentinna, Caroline Rachel, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, 'Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 8.3 (2024) <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>>.