

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Education Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Kelas VIII

Wahda Nur Alisa; Jusniar; Andi Ahmad

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 3 Sungguminasa
email: wahdanuralisa49@gmail.com

Abstrak

Dalam pembelajaran IPA seringkali menemukan siswa yang kurang motivasi belajarnya hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang berlangsung satu arah sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang membosankan dan monoton. Pada perkembangan abad 21 teknologi sangat pesat perkembangannya dimana guru di tuntut untuk berinovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran berbasis Education Game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Tahapan pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media wordwall. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa serta kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (b) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Hasil yang diperoleh motivasi belajar siswa pada siklus 1 yaitu sebesar 50% pada kategori tinggi, pada siklus II meningkat menjadi 93,33% pada kategori sangat tinggi. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media wordwall pada pembelajaran IPA dikelas VIII C meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA, Wordwall, Media Pembelajaran*

A. PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah adalah motivasi. Motivasi secara langsung dan tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Setiap kegiatan siswa mempunyai suatu tujuan, sehingga ia akan mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya. Siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mewujudkan impian studinya. Artinya orang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Djamarah, 2002). Menurut Makmun dalam (Harisuddin, 2019), motivasi dianggap sebagai kekuatan batin seseorang, yang substansinya tidak dapat diamati tetapi dapat diketahui melalui beberapa indikator. Menurut Uno dalam (Novidiantoko, 2020), indikator motivasi meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan yang diperlukan untuk belajar, harapan dan keinginan untuk masa depan, apresiasi atau penghargaan terhadap pembelajaran, kegiatan belajar yang menarik, lingkungan belajar yang bermanfaat.

Motivasi sangat penting bagi siswa dan guru. Dimiyati dan Mudjiono (2018) menjelaskan pentingnya motivasi belajar bagi siswa, yaitu memungkinkan siswa memahami manfaat belajarnya,

memberikan informasi upaya belajar siswa dibandingkan dengan teman sejawatnya, memberikan arahan dalam kegiatan belajar, meningkatkan semangat belajar, dan memungkinkan siswa memahami makna dari perjalanan belajarnya. Sedangkan pentingnya motivasi belajar bagi guru yaitu guru dapat menjaga semangat siswa dalam belajar, guru dapat mengidentifikasi motivasi setiap siswa agar mudah untuk menentukan strategi pembelajaran, guru mendapatkan suatu arahan untuk memilih peran dalam suatu kelas, dan guru diberikan kesempatan untuk selalu tampil mengubah siswa yang tidak bersemangat.

Hasil dari wawancara guru IPA dikelas VIII yang menyatakan bahwa “Rendahnya motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran”, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

Ada banyak media pembelajaran yang beragam. Namun media pembelajaran yang saat ini banyak mendapat perhatian adalah media pembelajaran berbasis permainan. Nugroho dkk. (2017) menemukan bahwa keberadaan game yang sedang populer saat ini merupakan suatu kesenangan tersendiri dan melegakan mereka yang penat beraktivitas. Namun permainan justru membuat siswa ketagihan dan malas belajar. Faktanya di masyarakat bahwa game memiliki daya tarik adiktif yang membuat penggunaanya merasa ketagihan. Fenomena tersebut memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan yaitu pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itulah permainan jenis ini disebut dengan permainan edukatif. Permainan edukasi atau game edukasi sama saja dengan permainan pada umumnya. Perbedaannya hanya pada manfaat, isi dan tujuannya. Manfaat menggunakan Game Edukasi antara lain tidak hanya memberikan hiburan bagi penggunaanya, tetapi juga memberikan pengetahuan dan pemahaman. Isi dari Education Game berupa materi pembelajaran. Tujuan dari Education Game yaitu menumbuhkan keinginan siswa untuk selalu belajar sehingga mengakibatkan terjadinya interaktivitas siswa yang menjadikan siswa lebih rileks, semangat, dan terbuka dalam menerima materi pembelajaran (Najuah, dkk., 2022).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah wordwall, sebagaimana (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Wordwall menurut (P.M. Sari dan Yarza, 2021) merupakan sebuah aplikasi yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran atau alat penilaian yang menarik bagi siswa. Beberapa kelebihan Wordwall adalah gratis untuk opsi dasar dengan pilihan beberapa template. Selain itu, game yang dibuat dapat dikirim langsung melalui WhatsApp, Google Classroom atau digunakan secara tatap muka di kelas. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak dan masih banyak lagi. Keunggulan lainnya adalah game yang Anda buat dapat dicetak sebagai file PDF sehingga memudahkan siswa yang memiliki masalah jaringan jika menggunakannya secara online.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk menggunakan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta memberikan dampak positif bagi keberhasilan belajar siswa di SMP Negeri 3 Sungguminasa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Sungguminasa, Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tertentu. Fenomena tersebut dapat berupa sesuatu yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, yang digambarkan secara holistik dalam bentuk kata-kata yang menggambarkan kondisi apa adanya (Fiantika, 2022). Teknik pengumpulan

data penelitian dapat dilakukan melalui beberapa metode seperti observasi langsung dikelas dan menggunakan angket motivasi belajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Sungguminasa, Kecamatan Romang Polong, Kabupaten Gowa. Berdasarkan rekaman hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran IPA di kelas VIII C ditemukan: (1) dalam pembelajaran siswa terlihat pasif, siswa hanya melihat, mendengar, dan mencatat penjelasan guru sehingga kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh guru; (2) siswa jarang mau bertanya ataupun berdiskusi dengan guru maupun dengan teman belajarnya. Ketika diberikan pertanyaan, mereka lebih memilih diam daripada mengemukakan pendapat; (4) karakteristik siswa kelas VII C yang berbeda-beda sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang berbeda. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Hasil penelitian yaitu menggunakan media wordwall sebagai solusi mengatasi hal tersebut. Wordwall merupakan platform game yang menyediakan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi audiens. Menurut Rosdiani (2021:247), menyatakan bahwa wordwall adalah salah satu situs pembelajaran yang didalamnya guru dapat membuat berbagai macam template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games. Sedangkan menurut Sari & Yarla, (2021:195), adalah aplikasi yang digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini, berlangsung dua siklus dari tanggal 22-29 April 2024. Masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan, dengan distribusi waktu satu pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan pemberian evaluasi.

Siklus I

Data hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I tentang motivasi belajar IPA disajikan pada tabel 1. sebagai berikut:

Tabel. 1 Distribusi Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	%	Keterangan
$80 \leq 100$	10	33,33 %	Sangat Tinggi
$67 \leq X < 80$	14	46,67%	Tinggi
$54 \leq X < 67$	6	20%%	Sedang
$41 \leq X < 54$	0	0%	Rendah
$0 < 48$	0	0%	Sangat Rendah

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel I diatas diperoleh presentasi jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar termasuk kategori sangat tinggi sebesar 33,33%, Kategori tinggi sebesar 46,00%, kategori sedang sebesar 20% dan tidak ada siswa kategori rendah dan sangat rendah. Dari hasil tersebut tampak bahwa penggunaan media word wall sudah dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa walaupun belum mencapai target yang diinginkan karena belum memenuhi angka 50% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Data Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II tentang Motivasi belajar IPA disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel. 2 Distribusi Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Jumlah siswa	%	Keterangan
$80 \leq 100$	28	93,33 %	Sangat Tinggi
$67 \leq X < 80$	2	6,67%	Tinggi
$54 \leq X < 67$	0	0%	Sedang
$41 \leq X < 54$	0	0%	Rendah
$0 < 48$	0	0%	Sangat Rendah

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh presentasi jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar termasuk kategori sangat tinggi sebesar 93,33%, Kategori tinggi sebesar 6,67%, kategori sedang dan tidak ada siswa kategori sedang, rendah dan sangat rendah. Dari hasil yang diperoleh bahwa penelitian ini sudah mencapai keberhasilan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Pradani, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran saat ini. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode word wall game quis mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 3 Sungguminasa.

D. KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game wordwall hasil yang diperoleh motivasi belajar siswa pada siklus 1 yaitu sebesar 46% pada kategori tinggi, pada siklus II meningkat menjadi 93,33% pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan wordwall berbasis game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VIII C SMPN 3 Sungguminasa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dimiyati., & Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [2] Djamarah, S. B. (2002), *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 114
- [3] Fiantika, F.R D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- [4] Harisuddin, M.I. (2019). *Secuil Esensi Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- [5] Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- [6] Najuah., Sidiq, R., & Simamora, R.S.(2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [7] Novidiantoko, D. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- [8] Nugroho, D.A., Harmastuti, & Uminingsih. (2017) Membangun game edukasi “Mathematic Maze” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*. 2(1). 67-77
- [9] Pradani, T.G (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 5(1). 452-45
- [10] Rosdiani, dkk. (2021). Pelatihan membuat game edukasi wordwall untuk guru di kelurahan karaton. *Jurnal Abnimas*. 2(2). 247-255

- [11] Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 4(2). 195–199