

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BEBASIS GAME PADA MATERI TEKS DESKRIPSI


Firdha Nur Khalizha

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

Email Penulis Korespodensi: firdhank03@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Kata kunci: Keaktifan Motivasi Belajar Media Pembelajaran Game	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi di kelas VII C SMP Negeri 5 Samarinda. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan keaktifan peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, Wordwall juga berhasil meningkatkan motivasi belajar melalui elemen interaktif dan kompetisi yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Pemahaman peserta didik terhadap materi teks deskripsi juga mengalami peningkatan yang signifikan, di mana peserta didik lebih cepat menguasai konsep-konsep dasar melalui pengalaman belajar yang langsung dan interaktif. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi di sekolah. Oleh karena itu, dukungan infrastruktur teknologi yang memadai diperlukan untuk memaksimalkan potensi penggunaan media interaktif seperti Wordwall dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Copyright (c) 2024 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Belajar adalah proses yang dijalani individu untuk mendapatkan perubahan perilaku, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai positif, yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Djameluddin dan Wardana (2019) mengungkapkan bahwa belajar melibatkan perubahan kepribadian, seperti peningkatan kualitas perilaku, pengetahuan, serta kemampuan berpikir dan pemahaman. Namun, mata pelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan oleh sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang didominasi ceramah menyebabkan kurangnya pemahaman materi, serta minimnya penggunaan media interaktif membuat pembelajaran terasa monoton. Metode yang hanya berfokus pada penyampaian materi tanpa memanfaatkan media inovatif dapat menurunkan motivasi belajar peserta didik (Meifiana Cikatasia Tukan, 2022).

Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan pengajar, tetapi juga pada metode dan media yang digunakan. Media interaktif dapat menjadi jembatan yang menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang menjanjikan adalah Wordwall, sebuah platform yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran berbasis game. Melalui permainan yang didesain dengan baik, peserta didik dapat terlibat secara aktif, berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan menyelesaikan tantangan yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Larasati, Putrayasa, & Martha, 2023).

Kelebihan dari media interaktif seperti Wordwall adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan mengurangi tekanan yang sering dirasakan peserta didik dalam suasana belajar yang konvensional. Dengan suasana yang lebih rileks, peserta didik akan lebih mudah mengungkapkan pendapat, bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, penggunaan game dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar yang aktif dan menyenangkan (Togatorop, Nisa, & Masdawani, 2024).

Melihat potensi ini, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi di kelas VII C SMP Negeri 5 Samarinda. Diharapkan, dengan penggunaan Wordwall, peserta didik tidak hanya akan merasa lebih termotivasi, tetapi juga mampu memahami materi dengan lebih baik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara sebagai teknik pengumpulan data utama. Observasi dilakukan untuk memantau secara langsung aktivitas pembelajaran, khususnya penerapan media interaktif Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui observasi ini, peneliti dapat memperoleh gambaran konkret mengenai bagaimana Wordwall digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi, serta bagaimana peserta didik merespons media tersebut selama proses pembelajaran. Observasi ini mencakup aspek-aspek penting seperti keaktifan peserta didik, partisipasi mereka dalam permainan, dan dampak media terhadap pemahaman materi.

Selain itu, wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari berbagai perspektif, termasuk dari peserta didik dan guru. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan langsung dari peserta didik terkait pengalaman mereka menggunakan Wordwall, serta evaluasi guru terhadap efektivitas media ini dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Melalui wawancara, peneliti dapat mengeksplorasi lebih lanjut mengenai persepsi peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan Wordwall, serta tantangan yang mungkin muncul selama implementasi media tersebut.

Penggunaan kedua metode ini, yakni observasi dan wawancara, diharapkan dapat memberikan data yang komprehensif mengenai efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi di kelas VII C SMP Negeri 5 Samarinda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa temuan yang memperkaya pemahaman tentang dinamika pembelajaran di kelas.

Pertama, penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan keaktifan peserta didik. Sebelumnya, banyak peserta didik yang pasif dalam pembelajaran, namun Wordwall, dengan elemen interaktifnya, berhasil mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi. Keaktifan ini ditandai dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang bertanya, menjawab, dan aktif dalam aktivitas yang disajikan melalui game. Dalam pandangan pribadi, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sebenarnya tidak kekurangan minat, tetapi membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menantang, seperti yang ditawarkan oleh pendekatan game-based learning pada Wordwall.

Selain itu, wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa motivasi belajar mereka meningkat setelah menggunakan Wordwall. Sebelum penerapan media ini, banyak peserta didik menganggap pelajaran Bahasa Indonesia membosankan, terutama karena metode ceramah yang mendominasi. Namun, setelah Wordwall diterapkan, peserta didik merasa lebih antusias karena mereka dapat berkompetisi dan mendapatkan skor dalam setiap sesi. Elemen kompetisi ini tampaknya menjadi salah satu pendorong utama motivasi, di mana peserta didik termotivasi untuk aktif belajar tanpa tekanan. Dalam pandangan saya, integrasi game dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar, terutama bagi peserta didik yang biasanya kurang terlibat dalam metode tradisional.

Tidak hanya keaktifan dan motivasi, penggunaan Wordwall juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Peserta didik yang menggunakan Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi terlihat lebih cepat menangkap struktur dan unsur-unsur penting dalam teks. Game yang disajikan di Wordwall menantang peserta didik untuk berpikir kritis, yang pada akhirnya membantu memperdalam pemahaman mereka. Dari sudut pandang pribadi, saya meyakini bahwa media interaktif seperti ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka dapat menguji pemahaman dan mendapatkan umpan balik secara instan, berbeda dengan metode konvensional yang lebih pasif.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, terutama dalam akses teknologi. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa. Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah menjadi kendala, dengan beberapa peserta didik harus berbagi perangkat, yang mengurangi efektivitas pembelajaran. Tantangan ini menunjukkan bahwa untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, perlu adanya dukungan infrastruktur teknologi yang memadai dari pihak sekolah dan pemerintah.

Dari wawancara dengan guru, terungkap bahwa penggunaan Wordwall sangat membantu dalam proses pembelajaran. Guru merasakan beban penyampaian materi menjadi lebih ringan, terutama karena game yang disajikan dalam Wordwall membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik. Guru juga mencatat bahwa peserta didik yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dari sudut pandang saya, hal ini menegaskan bahwa teknologi tidak hanya memudahkan peserta didik dalam belajar, tetapi juga meringankan beban guru dalam mengajar, dengan mengubah peran guru dari satu-satunya sumber informasi menjadi fasilitator yang memandu peserta didik melalui pengalaman belajar interaktif.

D. KESIMPULAN

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berdampak positif terhadap keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi di kelas VII C SMP Negeri 5 Samarinda. Penerapan Wordwall berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik, di mana mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar juga meningkat secara signifikan, terutama karena elemen interaktif dan kompetitif yang ditawarkan oleh game-based learning

dalam Wordwall. Media ini juga terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang.

REFERENSI

- Togatorop, T., Nisa, K., & Masdawani. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Tanggapan Di Smp Negeri 6 Kisaran. *Linguistik : Jurnal Bahasa & Sastra*, 31-37.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 395-412.
- Meifiana Cikatasia Tukan, V. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Muslimah, N., Haeruddin, H., & Fendiyanto, P. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kembang Janggut. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 187-193.
- Suraya, A. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII MT'S Mallari Kabupaten Bone. *Begibung: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 127-138.