

Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Tingkat SMP

Siti Alfiana Zulfa^{1*}, Murbangun Nurwowati¹, Sutomo³

¹Universitas Negeri Semarang, Semarang

² SMP Negeri 40 Semarang, Semarang

*Email korespondensi: fianazulfa11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran dengan *game wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar khususnya pada mata Pelajaran IPA. Berdasarkan observasi kurangnya motivasi belajar peserta didik disebabkan karena kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan kegemaran peserta didik yang sering bermain *game online* pada saat jam kosong maupun ketika jam istirahat, hal ini yang mendasari peneliti untuk membuat penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran *game wordwall*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 40 Semarang Jl. Suyudono 130 Semarang kelas VII-D yang beranggotakan 31 peserta didik. Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif yang mana dalam tindakan kelas meliputi prapembelajaran, siklus 1 dan siklus 2. Pengumpulan data menggunakan angket pernyataan motivasi belajar yang diberikan pada peserta didik dari penggunaan media pembelajaran *game wordwall* menghasilkan peningkatan sebesar 17% dari sebelum dilakukan perlakuan sampai pada siklus 1, kemudian pada siklus 2 mengalami peningkatan lagi dengan jumlah 90% dari 31 peserta didik termotivasi setelah penerapan media pembelajaran dengan *game wordwall* pada pembelajaran IPA.

Kata kunci: motivasi belajar, pembelajaran IPA, *wordwall*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini mengalami perubahan yang cukup signifikan, termasuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pada abad ke-21 IPTEK mengalami perkembangan yang pesat dan mempengaruhi aspek kehidupan, salah satunya yaitu pendidikan (Purnama, 2023). Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan baik dari kurikulum, cara mengajar, dan media pembelajaran dalam mempengaruhi proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pendidikan sudah berupaya untuk menyiapkan peserta didik dengan mencapai tujuan yang diharapkan di masa mendatang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan sesuai dengan peranannya. Sekolah di Indonesia kini sudah banyak yang menyediakan fasilitas teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran peserta didik dengan maksimal (Kholis, 2013).

Seiring perkembangan teknologi, anak-anak pada usia 13-15 tahun sudah aktif bermain game yang ada pada internet. Keaktifan anak dalam bermain game memberikan dampak yang buruk terhadap aktifitas anak salah satunya yaitu belajar. Permainan dalam bentuk aplikasi tersebut membuat anak selalu tertantang untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan dan ingin memainkannya terus menerus sehingga anak malas dan kehilangan motivasi belajar (Pelawi, 2021). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator dan motivator harus memberikan berbagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam hal ini guru perlu adanya media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu pembelajaran yang penting dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang dapat dipraktikkan langsung peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, walaupun begitu pelajaran IPA dirasa cukup sulit karena pembelajaran dengan upaya dan mencari tahu perihal alam secara sistematis, namun bukan hanya dengan penguasaan konsep-konsep, fakta-fakta, dan prinsip-prinsip saja akan tetapi perlu adanya proses penemuan fenomena alam dan cara berpikir ilmiah. Maka sebagai guru perlu adanya upaya dalam mengatasi masalah tersebut dengan memberikan pembelajaran yang mudah diterima dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar IPA (Paul, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 40 Semarang kelas 7-D kurangnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan pembelajarannya yang monoton atau kurang menarik, kurangnya kegembiraan saat belajar IPA, serta hobby peserta didik bermain game online ketika jam kosong atau istirahat di sekolah. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi pasif, jenuh, dan bosan saat pembelajaran IPA, selain itu kurangnya motivasi belajar peserta didik menyebabkan sulitnya menerima pembelajaran IPA. Dalam mengatasi permasalahan ini perlu adanya kreatifitas guru dalam pembelajaran yang menarik peserta didik.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu penentu proses kegiatan pembelajaran, perlu adanya perangkat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang digemari peserta didik (Pradani, 2022). Menurut (Pranata, 2020) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti pembelajaran interaktif dengan media game yang ada di internet. Hal tersebut dapat dikatakan efektif dikarenakan media pembelajaran game interaktif sesuai dengan hobby peserta

didik baik laki-laki maupun perempuan. Media pembelajaran menggunakan game online yang peneliti pilih yaitu *wordwall*.

Wordwall merupakan game online yang memiliki beberapa jenis kuis yang menarik serta dapat diakses oleh setiap peserta didik dengan menggunakan gadget. Kelebihan menggunakan game *wordwall* ini selain memiliki beberapa fitur yang menarik peserta didik juga dapat digunakan dengan gratis dengan template yang sudah disediakan. Menurut (Putri, 2020) game *wordwall* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan mempermudah mengetahui nilai tertinggi sampai terendah dari peserta didik sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk mendapatkan nilai atau poin tertinggi di kelasnya. Berdasarkan permasalahan atas, peneliti mengaplikasikan media pembelajaran game *wordwall* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi peserta didik kelas VII pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 40 Semarang kelas VII-D pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di jalan Suyudono No. 130, Barusan, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50245. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA tingkat SMP. Subyek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII-D SMPN 40 Semarang yang beranggotakan 31 peserta didik. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang dibagi menjadi dua tahapan yaitu prasiklus pembelajaran dan siklus pembelajaran untuk melihat perbandingan data motivasi peserta didik menggunakan responden yang sama.

Teknik pengambilan data yang dilakukan penelitian yaitu dengan cara membagikan link google form kepada setiap peserta didik, kemudian peserta didik mengisi mulai dari nama sampai pernyataan tentang dirinya sebelum dan setelah diberikan perlakuan dari pembelajaran menggunakan game *wordwall*. Angket yang diberikan pada peserta didik berupa 10 pernyataan dan 4 pilihan jawaban mulai dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju kemudian disusun dengan metode perskoran yang didasari pada skala likert yang bobotnya sangat tidak setuju = 1, tidak setuju = 2, setuju = 3, dan sangat setuju = 4. Data yang diperoleh dari peserta didik kemudian diolah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam artian data dikumpulkan secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase kemudian dianalisis dalam bentuk deskriptif sesuai dengan data dari peserta didik (Peburangi, 2015).

Analisis angket yang diperoleh akan dihitung persentasenya dengan menggunakan persamaan 1 berikut:

$$\text{Presentase\%} = \sum \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil presentase kemudian dikategorikan menjadi lima berdasarkan pengolahan data sesuai dengan kriteria kelayakan dengan menerapkan skala likert seperti pada Tabel 1.

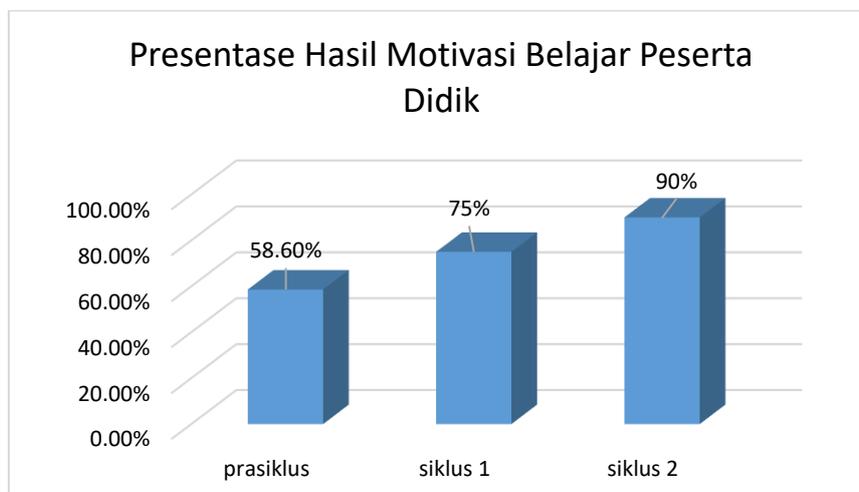
Table 1. Kriteria penilaian skala likert

Kategori (%)	Keterangan
85-100	Sangat tinggi
70-85	Tinggi
55-70	Sedang
40-55	Rendah
25-40	Sangat rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

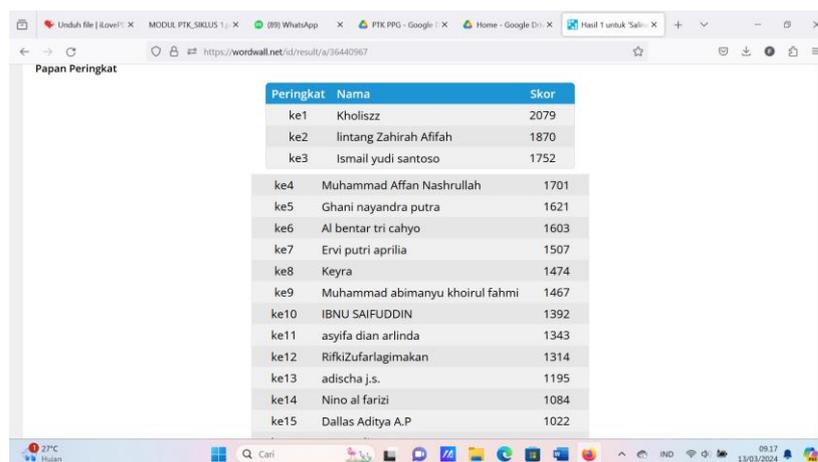
Pembelajaran yang membosankan sangat memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Kehilangan semangat dalam belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja sehingga sebagai guru perlu adanya metode atau gaya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Metode pembelajaran dengan *game* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena selain menyesuaikan dengan perkembangan zaman *game online* juga digemari oleh anak pada usia 13-15 tahunan. Hal tersebut sesuai dengan permasalahan yang ada pada peserta didik sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran dengan metode *game online* yang biasa disebut *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran, sumber belajar, sampai penilai kemampuan kognitif peserta didik dengan otomatis sehingga membantu guru dalam menelaah kemampuan belajar peserta didik.

Hasil penelitian motivasi belajar peserta didik kelas 7D di SMP Negeri 40 Semarang dengan jumlah peserta didiknya 31 menunjukkan bahwa rata-rata sudah mengalami peningkatan khususnya pada mata pelajaran IPA. Materi IPA yang peneliti ajarkan pada peserta didik yaitu BAB ekologi dan keanekaragaman hayati dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall*. Analisis data yang diperoleh dari peserta didik kelas 7D menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall* yang dirasa menyenangkan setelah perlakuan pada siklus 1 dan meningkat lagi pada siklus ke 2. Data presentase peserta didik terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Presentase motivasi belajar peserta didik

Diagram pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa peserta didik kelas 7D sebelum dilakukan perlakuan pada prasiklus motivasi peserta didik 58% dengan kategori sedang. Kemudian setelah dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran game *wordwall* pada siklus 1 mengalami peningkatan hingga 75% dengan kategori tinggi. Sehingga perbandingan peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan pada siklus 1 yaitu 17%. Pada siklus 1 game *wordwall* yang diterapkan yaitu kuis *game show*, dimana nilai peserta didik dapat langsung diketahui sehingga mereka bersemangat untuk mendapatkan peringkat pertama. Peserta didik yang awalnya tidak bersemangat belajar dan tidak menyukai pembelajaran IPA kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan game *wordwall* menjadi paling bersemangat dalam mengikuti kuis *game show*. Pada siklus 1 peneliti mengatur aplikasi *wordwall* agar peserta didik dapat mengulang kuis *game show*. Hal tersebut dilakukan karena peserta didik dapat memperbaiki kesalahan pada soal kuis yang sebelumnya dan berdasarkan perlakuan tersebut membuat peserta didik menjadiantang menyerah untuk terus mendapatkan nilai yang terbaik. Hasil penilaian kuis peserta didik kelas 7D kategori 15 besar ketika siklus 1 terdapat pada Gambar 2.



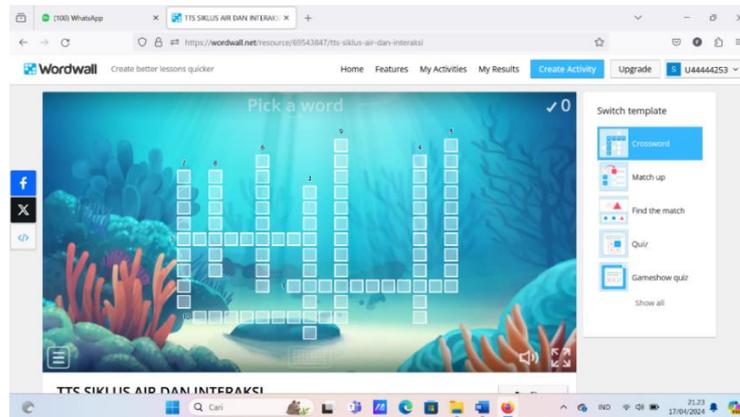
Peringkat	Nama	Skor
ke1	Kholisz	2079
ke2	lintang Zahirah Afifah	1870
ke3	Ismail yudi santoso	1752
ke4	Muhammad Affan Nashrullah	1701
ke5	Ghani nayandra putra	1621
ke6	Al bentar tri cahyo	1603
ke7	Ervi putri aprilia	1507
ke8	Keyra	1474
ke9	Muhammad abimanyu khoirul fahmi	1467
ke10	IBNU SAIFUDDIN	1392
ke11	asyifa dian arlinda	1343
ke12	RifkiZufarlagimakan	1314
ke13	adischa j.s.	1195
ke14	Nino al farizi	1084
ke15	Dallas Aditya A.P	1022

Gambar 2. Hasil penilaian kuis *game show* peserta didik

Berdasarkan hasil observasi peserta didik pada peringkat pertama merupakan peserta didik yang sering berbuat kegaduhan di kelas dan semangat belajar IPA kurang, namun ketika diberikan pembelajaran IPA dengan game *wordwall* peserta didik tersebut menjadi paling bersemangat untuk mendapatkan peringkat teratas. Selain bersemangat mengerjakan kuis *game wordwall*, peserta didik juga bersemangat dalam membahas ulang soal kuis secara bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 sudah berhasil membuat peserta didik semakin bersemangat dalam belajar IPA.

Pada siklus 2 berdasarkan hasil perolehan data di kelas 7D menunjukkan bahwa mengalami peningkatan menjadi 90% dari 31 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran game *wordwall*. Ketika siklus 1 penggunaan *wordwall* hanya dengan kuis *game show*, kemudian pada siklus 2 ditambah game yang bervariasi salah satu contohnya teka teki silang. Penggunaan game *wordwall* teka teki silang ketika diterapkan pada peserta didik memberikan semangat baru, peserta didik menjadi lebih tertantang dalam menjawab kuis. Selain itu tampilan game yang

menarik membuat peserta didik tidak bosan dan meminta tambahan soal kuis terus menerus. Tampilan *game wordwall* teka-teki silang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Game *wordwall* teka teki silang

Game teka teki silang selain memberikan motivasi belajar IPA juga dapat membantu melatih mental untuk maju ke depan menjawab pertanyaan. Terdapat 2 peserta didik yang salah dalam menjawab teka teki silang, namun hal tersebut tidak membuatnya menyerah sehingga saat diberikan pertanyaan baru peserta didik tersebut menjawab ulang dan berhasil menjawab dengan benar. Kekurangan dari penggunaan *game wordwall* yaitu sebelum pembelajaran pengaturan dalam *wordwall* sudah disetting namun ketika pembelajaran perlu disetting ulang. Selain itu sulitnya signal ketika *game wordwall* digunakan membuat waktu pembelajaran sedikit berkurang.

Guru memiliki peran penting dalam proses belajar peserta didik, dengan memberikan pembelajaran yang membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dikatakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik dan sesuai dengan kebutuhannya. Sehingga guru harus kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran pada peserta didik serta mengikuti perkembangan zaman, dengan memiliki kemampuan dalam teknologi guru dapat merencanakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang disukai peserta didik sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan media pembelajaran *wordwall* pada mata Pelajaran IPA. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil presentase yang mengalami peningkatan mulai dari prasiklus sampai siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan presentase cukup signifikan karena pada prasiklus motivasi belajar peserta didik masih dikategorikan sedang yaitu dengan presentase 58,6%. Kemudian pada siklus 1 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* mengalami peningkatan menjadi 75% dengan kategori tinggi. Perbandingan prasiklus dengan siklus 1 yaitu 17% peningkatan, hal ini merupakan awal baik karena menunjukkan bahwa peserta didik dapat menerima pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan baik. Pada siklus 2 diberikan game *wordwall* yang lebih bervariasi membuat

peserta didik semakin bersemangat sehingga perolehan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi.

Adapun dukungan dari guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* ini, karena peserta didik yang awalnya pasif, jenuh, dan bosan pada pembelajaran IPA kini menjadi aktif dan berani memberikan argument jawabannya. Hal ini berdampak positif terhadap proses kegiatan pembelajaran di kelas untuk memotivasi peserta didik dalam belajar IPA. Selain itu dapat pula saran *game wordwall* ini dapat variasi lagi dari berbagai fitur *game* dan diberikan reward baik berupa poin atau nilai ataupun berupa barang untuk membangkitkan semangat peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi . *Jurnal Kependidikan*, 24-44.
- Paul, N. (2016). The Importance Of Biology Education. *Journal Of Biological Education*, 45-50.
- Pebruanti, L. (2015). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pealajaran Pemograman Dasar Menggunakan Modul Di SMKN Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 370-375.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 88-92.
- Pradani. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pemebelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 450-460.
- Pranata, P. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020 Di SMP Negeri 2 Singaraja. Dalam *Mimbar Ilmu* (hal. 122-130).
- Purnama, D. M. (2023). Pengaruh Penggunaan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA*, 194.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 145-165.