

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELOMPOK DENGAN MEDIA *WORD WALL* MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X

Manik Hidayat¹, Syaad Patmanthara²

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: manikhidayat16@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.12

Kata kunci Keywords

Active Motivation

Group Learning

Word Wall Media

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of the Word Wall media in enhancing group learning motivation in the subject of Computer Science at the high school level, specifically for tenth-grade students. The Word Wall method is implemented as a collaborative approach that combines interaction between teachers and students with the use of key word visualizations. The study involved X tenth-grade students as the sample. The research method employed was classroom action research, utilizing observation, questionnaires, and interviews as data collection instruments. The results of the study indicate a significant increase in group learning motivation following the implementation of the Word Wall media. Students demonstrated more active participation in the learning process, enhancing their understanding of the material, and developing collaborative skills. These findings suggest that the Word Wall media has the potential to significantly enhance student learning motivation in the context of group learning in the Computer Science subject. Practical implications and recommendations for further research are discussed in the abstract.

1. Pendahuluan

Pembelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Atas memegang peranan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi era digital yang semakin berkembang. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi oleh guru adalah menumbuhkan motivasi aktif belajar siswa, terutama di kelas X yang merupakan fase awal dari pembelajaran yang lebih mendalam dalam bidang tersebut.

Motivasi siswa dapat diartikan dengan upaya dalam diri seseorang untuk mendorong keinginan maupun minat rasa yang ingin dicapai untuk mencapai tujuan tertentu sehingga memiliki rasa bergerak untuk mencapainya. "Motivasi menjadi sesuatu kekuatan berbentuk daya tenaga suatu keadaan kompleks kesiapan dalam individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu baik disadari maupun tidak disadari (Makmun:2003)

Motivasi aktif belajar menjadi kunci dalam memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam dunia teknologi informasi yang terus berubah. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan pembelajaran maupun tugas (Arsyad, 2013) Sedangkan menurut Daryanto (2013) proses belajar mengajar hakekatnya sebagai proses komunikasi, penyampaian pesan pengantar kepada si penerima.

Tujuan penelitian ini disusun untuk memberikan kontribusi dalam mengisi kesenjangan pengetahuan tentang penggunaan Media Word Wall dalam meningkatkan motivasi aktif belajar kelompok pada mata pelajaran Informatika di tingkat SMA kelas X. Di dalam Word wall juga terdapat fitur share games supaya dapat dibagikan ke beberapa aplikasi dan embedded code. Wordwall.net

dapat mempermudah guru dalam membuat permainan interaktif dan membuat lembar kerja untuk siswanya (Khairunisa, 2021).

“Ruang lingkup desain media pembelajaran Informatika yang dirancang yaitu media pembelajaran berbasis game yang dirancang dengan wordwall meskipun saat ini penggunaannya terbatas dalam proses pembelajaran, beberapa guru belum merasakan manfaatnya karena berbagai alasan, seperti kurangnya informasi dan pelatihan bagi pelatih di bidang ini” dalam jurnal (Cahyati. R, dkk :2024)

Menurut (Nisa MA, 2022) dalam jurnalnya dijelaskan bahwa, Penggunaan media menjadi bagian sebuah keterampilan manajemen kelas dalam kerangka pengkondisian belajar dan unsur dari kompetensi pedagogik yang menjadi kompetensi kunci guru. Dari itulah motivasi peserta didik itu timbul melalui media yang menarik dan diperjelaskan dalam buku (Susanto & Rozali, 2022) Sebagai penerapan kompetensi pedagogik yang secara mendasar sangat mempengaruhi motivasi dalam proses dan hasil belajar yang terbentuk dalam kemampuan berpikir siswa

Dengan memperkuat pemahaman tentang efektivitas media ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana memotivasi siswa dalam pembelajaran Informatika, serta memberikan landasan untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Menurut (Minarta S.M, 2022) bahwa, Dalam salah satu fitur Wordwall yang bernama Gameshow Quiz, terdapat tampilan yang menunjukkan leaderboard atau papan peringkat yang menunjukkan peringkat tiga teratas. Hal tersebut dapat menjadi memicu siswa untuk belajar karena siswa yang nilainya muncul di papan score akan merasa bangga karena namanya tercantum dalam peringkat teratas, sedangkan siswa yang namanya belum muncul akan merasa bahwa ia harus menduduki peringkat atas. Adanya motivasi belajar tersebutlah yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasangkan kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi Wordwall memudahkan pengguna baru karena Wordwall menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam (Gandasari & Pramudiani, 2021).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan intervensi terencana dan refleksi berkelanjutan untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi peneliti untuk berkolaborasi dengan guru dan siswa dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan intervensi, dan mengevaluasi hasilnya secara langsung dalam konteks kegiatan pembelajaran sehari-hari, penelitian ini dilakukan saat PPL di SMAN 8 Malang, Target dan sasaran Siswa kelas X di Sekolah SMAN 8 Malang yang dipilih sebagai sampel adalah kelas X-4 Fase E dengan jumlah siswa dalam satu kelas sebanyak 36 Siswa, prosedur penelitian ini dilakukan melalui tahapan yaitu:

1. **Identifikasi Masalah:** Peneliti berkolaborasi dengan guru Informatika untuk mengidentifikasi masalah terkait motivasi belajar siswa di kelas X.
2. **Perencanaan Intervensi:** Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti merencanakan penggunaan Media Word Wall sebagai intervensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelompok.
3. **Implementasi Intervensi:** Media Word Wall diterapkan dalam proses pembelajaran Informatika selama beberapa pertemuan. Guru memperkenalkan kosakata dan konsep-konsep penting melalui dan memfasilitasi diskusi dan kegiatan kolaboratif di antara siswa.
4. **Pengumpulan Data:** Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara selama dan setelah implementasi intervensi.

5. **Analisis Data:** Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas Media Word Wall dalam meningkatkan motivasi aktif belajar siswa secara berkelompok

Teknik analisis data Kategorisasi Data: Data kualitatif dari observasi dan wawancara akan dianalisis dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari transkrip observasi dan wawancara. Pengkodean Data: Data akan dikodekan untuk mengidentifikasi pola-pola dan tren dalam tanggapan siswa terhadap Media Word Wall serta persepsi guru tentang efektivitasnya. Analisis Tematik: Dilakukan analisis tematik untuk mengungkapkan pandangan dan pengalaman siswa serta guru terkait motivasi belajar dan penggunaan Media Word Wall dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi akan digunakan sebagai dasar untuk merefleksikan keberhasilan intervensi dan untuk mengidentifikasi langkah-langkah selanjutnya dalam meningkatkan pembelajaran Informatika di tingkat kelas X. Dari refleksi ini, rekomendasi praktis dapat disusun untuk mendukung penggunaan Media Word Wall dan pendekatan pembelajaran lainnya dalam konteks yang lebih luas.

3. Hasil dan Pembahasan

Observasi mengindikasikan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat setelah penerapan Media Word Wall. Siswa terlibat dalam diskusi aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran. Wawancara dengan guru mengonfirmasi bahwa Media Word Wall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru mencatat peningkatan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi Informatika. "secara umum motivasi anak yang diraih kelompok yang belajar dengan media VG Wordwall lebih baik dari pada kelompok yang belajar dengan Lembar Kerja" dalam jurnal (Handayani P. :2022)

Bahwa dijelaskan diatas dapat disimpulkan dengan motivasi belajar siswa itu memiliki keragaman dan cara terutama mengaitkan dengan sebuah media dan pemahaman secara berkelompok." Pembelajaran bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan oleh peserta didik karena mereka dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik harus mampu mengembangkan nalar, kemampuan berpikir, dan konsep diri peserta didik. Pendidik juga perlu memiliki pola pikir yang positif, sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna mengembangkan materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik" (Tanthowi dkk:2023).

Kelas Eksperimen		
Pertanyaan	Suka	Tidak Suka
Seberapa suka anda belajar informatika?	20	16
Apakah anda sering berpartisipasi dalam kegiatan belajar kelompok di kelas?	29	7
Apakah Anda suka menggunakan media <i>Word Wall</i> dalam pembelajaran Informatika?	30	6
Apakah menurut Anda media Word Wall membantu Anda memahami konsep-konsep Informatika?	34	2
Apakah media <i>Word Wall</i> membuat Anda lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar kelompok?	35	1
Apakah Anda merasa lebih mudah untuk mengingat konsep-konsep Informatika setelah menggunakan media <i>Word Wall</i> ?	34	2
Apakah Anda lebih suka bekerja dalam kelompok setelah menggunakan media <i>Word Wall</i> ?	35	1
Bagaimana pendapat suka tentang penggunaan media <i>Word Wall</i> dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman Anda dalam mata pelajaran Informatika?	34	2

Tabel. 2 .Responden

No	Variabel	Responden
1	Siswa Kelas X-4	36 Orang

Setelah dilakukan penelitian dengan angket maka hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas X-4 SMAN 8 Malang menganggap Media belajar dengan menggunakan Media Word Wall lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar kelompok. Media ini yang biasanya digunakan untuk kuis latihan soal secara individu namun peneliti membuatnya menjadi kelompok dan masing-masing kelompok mempunyai peran aktif dalam mengerjakan soal tersebut. "Motivasi seseorang dapat ditimbulkan dan dikembangkan melalui kepribadian sendiri dan lingkungan setempat, dengan penggerak yang menjamin terjadinya kegiatan belajar mengajar yang terarah supaya tercapainya tujuan" (Octavia A. 2020)

Peningkatan motivasi belajar yang diamati dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, pendekatan visual dari Word Wall membantu siswa untuk mengaitkan konsep-konsep dengan representasi visual, yang dapat memudahkan pemahaman dan memperkuat ingatan. Kedua, interaksi antara siswa dalam diskusi kelompok memicu keterlibatan aktif dan saling pembelajaran antar sesama. Melalui penjelasan diatas dapat dilihat dari perubahan aktivitas dorongan motivasi dan pengaruh yang dihasilkan melalui Media Word Wall, dijelaskan dalam jurnal (Sari, R.N dkk: 2021) bahwa, Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dipengaruhi oleh strategi mengajar guru mata pelajaran termasuk dalam proses evaluasi yang menggunakan aplikasi wordwall yang berbentuk permainan edukasi menambah semangat peserta didik dalam memahami konsep dan materi yang ada pada materi pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di bidang Informatika. Implikasi praktisnya termasuk rekomendasi untuk mengintegrasikan metode Word Wall ke dalam praktik pembelajaran yang ada dan untuk memberikan dukungan yang tepat kepada guru dalam menerapkan pendekatan ini secara efektif.

4. Simpulan

Penelitian ini menyelidiki efektivitas media Word Wall dalam meningkatkan motivasi belajar kelompok pada mata pelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Atas kelas X. Melalui pendekatan kolaboratif yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan visualisasi kata-kata kunci, Word Wall telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan media Word Wall, terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar kelompok. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi serta pengembangan keterampilan kolaboratif.

Temuan ini menegaskan bahwa media Word Wall memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam konteks pembelajaran kelompok mata pelajaran Informatika. Implikasi praktisnya mencakup penerapan media Word Wall dalam praktik pembelajaran, serta perlunya dukungan yang memadai bagi guru dalam menerapkan pendekatan ini.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh faktor-faktor lain seperti durasi penerapan metode, karakteristik siswa, dan faktor lingkungan yang dapat memengaruhi efektivitas media Word Wall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa lebih lanjut.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah turut serta dalam penelitian ini. Tanpa dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan terwujud dengan baik. Terima kasih kepada Universitas Negeri Malang terutama Panitia penyelenggara Publikasi Artikel, guru pamong dan siswa kelas X-4 SMAN 8 Malang yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh semangat dan kerja sama. Kontribusi kalian sangat berarti dalam menghasilkan data yang berkualitas.

Tak lupa, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMAN 8 Malang yang telah memberikan izin dan dukungan serta menyediakan fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan dan saran berharga dalam mengembangkan penelitian ini. Terakhir, namun tidak kalah pentingnya, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman kami yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi dalam setiap langkah kami.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di masa yang akan datang. Sekali lagi, terima kasih atas semua dukungan dan kontribusi yang telah diberikan.

Daftar Rujukan

- Makmun, Abin Syamsudin. (2003) Psikologi Pendidikan, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. (2018). Media Pembelajaran, Depok, : PT. RAJAGRAFINDO PERSADA
- Daryanto. (2013). Media Pembelajarannya sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Cahyati, R., Darmawati, G., & Yuspita, Y. E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA MENGGUNAKAN WORDWALL DI KELAS X SMA NEGERI 1 BUKITTINGGI DEVELOPMENT OF GAME-BASED LEARNING MEDIA IN THE SUBJECT OF INFORMATICS USING WORDWALL IN CLASS X OF SMA NEGERI 1 BUKITTINGGI. *Jurnal Ilmu Komputer Revolutioner*, 8(1).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa man 1 lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Dini, J. P. A. U. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523-6536.
- Tanthowi, I., Mahsup, M., Utami, L. W., Salsabilah, N., Iqamah, N., Awalia, P. T. A., & Malikah, S. (2023). E fektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(4), 563-571.
- Octavia .A (2020) Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.