

PENGUNAAN MEDIA WORDWALL AIRPLANE GAME PADA MATERI INTERAKSI ANTARA KOMPONEN PENYUSUN SUATU EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 8 MALANG

Puput Dwi Resdiana*, Parno, Solihin Al Fatih

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: puput.dwi.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um084.v3.i11.2023.4

Kata kunci

Media pembelajaran
Motivasi belajar
Wordwall

Abstrak

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk individu yang berwawasan luas. Dunia pendidikan tidak terlepas dari peran guru yang juga dituntut untuk terus belajar sepanjang hidupnya demi kemajuan dan keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil tentunya menghadapi kendala-kendala yang perlu diatasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran IPA yang dirasakan sulit oleh sebagian siswa, mendorong dan menuntut guru untuk terus melakukan inovasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran Wordwall Airplane Game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi siswa. Diharapkan siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, lebih fokus, dan meningkatkan kemampuan memahami materi IPA khususnya pada topik interaksi antar komponen penyusun ekosistem. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya, motivasi belajar siswa meningkat dari rata-rata persentase 59,16 persen pada kategori sedang sebelum penerapan menjadi 93,75 persen pada kategori sangat tinggi, hal ini menunjukkan keberhasilan.

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu proses dalam membentuk manusia seutuhnya yang mencakup kemampuan kepribadian, mental, dan pikiran, sebagai sarana untuk meraih keberhasilan dalam hidup (Marfu'ah, 2022). Dalam dunia pendidikan, guru merupakan pilar dalam keberhasilan peserta didik dalam menimba ilmu di lingkungan sekolah. Sebagai seorang pendidik, selain dijadikan suri tauladan juga harus memiliki jiwa semangat dalam mendidik, serta terus belajar sepanjang hayat. Maksud dari belajar sepanjang hayat disini ialah bahwa sebagai seorang guru dituntut untuk mau belajar seumur hidupnya, dan keinginan untuk belajar dalam menerima tantangan dan perubahan (Yunus & Wedi, 2019). Semua itu diperlukan, agar guru mampu mendidik sesuai dengan perkembangan zamannya. Guru mampu membuat inovasi pembelajaran sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didiknya, sehingga peserta didik mampu menyerap pembelajaran dikelas dengan lebih mudah.

Inovasi dalam dunia pendidikan terus saja dilakukan, seperti perubahan kurikulum bahkan sekarang keberadaan teknologi juga dimasukkan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Teknologi merupakan salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan guru untuk menarik perhatian peserta didik di kelas, asalkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Menurut pendapat (Magdalena et al., 2021) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dalam

penyampaian materi di dalam kelas dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar pesan yang disampaikan guru menjadi lebih jelas, sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nurrita, 2018). Oleh sebab itu, penulis berinovasi membuat sebuah media dengan memanfaatkan teknologi berupa *Wordwall AirPlane Game* pada materi interaksi antara komponen penyusun suatu ekosistem. Peserta didik akan disuguhkan dengan latihan soal yang sudah diadaptasikan dalam bentuk permainan game, yang dapat dimainkan dengan perangkat lunak masing-masing. Guru dapat memandu peserta didik dalam bermain sambil belajar secara individu maupun kelompok di dalam kelas.

Wordwall AirPlane Game bertujuan agar menarik perhatian dan fokus peserta didik, melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, dan melatih tingkat berpikir kritis agar mereka tidak ramai dan merasa bosan dengan pembelajaran di kelas, terutama pada jam terakhir pembelajaran di sekolah. Selain itu, dengan adanya media inovatif ini dapat menarik motivasi belajar peserta didik untuk gemar dengan pembelajaran IPA yang mereka anggap sebagai pelajaran yang sulit.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan metode yang menggunakan pengembangan produk baru atau pengembangan produk yang sudah ada sebelumnya, yang kemudian produk akan diuji keefektifannya (Siregar & Rosmaini, 2021). Metode penelitian ini menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan.

Tahap pertama yaitu Analisis (*analysis*), merupakan tahapan identifikasi masalah pada pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran IPA yang akan diberikan. Tahap kedua Desain (*design*), merupakan tahapan verifikasi hasil atau membuat gambaran awal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPA. Tahap ketiga Pengembangan (*development*), merupakan tahapan pengembangan dan memvalidasi sumber belajar dan pengembangan materi maupun strategi pendukung yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *Wordwall Airplane Game*. Tahap keempat, Implementasi (*implementation*), merupakan tahapan persiapan lingkungan belajar serta pelaksanaan belajar menggunakan media pembelajaran yang sudah siap diuji cobakan dengan melibatkan siswa kelas VII. Tahap terakhir yaitu Evaluasi (*evaluation*), merupakan tahapan penilaian kualitas produk dan proses pembelajaran, yang kemudian dapat dilakukan perbaikan (Hidayat & Nizar, 2021).

Pengukuran tingkat motivasi siswa didapat dari pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen angket dengan menggunakan skala likert yang diberikan kepada siswa dalam bentuk google form sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran. Skala likert yang digunakan memiliki skala 3 poin, untuk menghasilkan hasil yang tegas dan tidak bias dengan menghilangkan opsi netral pada pilihan jawaban responden. Data kuantitatif yang diperoleh menggunakan skala likert kemudian diolah sehingga berbentuk presentase dan kualitatif untuk mendeskripsikan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Terdapat data lain dalam penelitian ini, yakni data kualitatif. Data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terkait motivasi belajar siswa secara langsung serta umpan balik terkait media pembelajaran yang dibuat.

Tabel 1 . Kriteria Skala Likert

Skor	Keterangan
3	Sangat Setuju
2	Setuju
1	Tidak Setuju

Pengolahan data dilakukan menggunakan persamaan (1) dan hasilnya dikonversi menggunakan rumus berikut.

$$P\% = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1).$$

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap implementasi media pembelajaran Wordwall Airplane Game yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil tingkat motivasi belajar siswa pada tabel berikut:

Tabel 2. Perolehan Pengukuran Motivasi Siswa

Aspek Motivasi	Persentase Sebelum Implementasi	Kategori	Persentase Sesudah Implementasi	Kategori
Menunjukkan minat terhadap pembelajaran IPA	60,30%	Sedang	90,50%	Sangat tinggi
Ulet dalam menghadapi kesulitan	55,38%	Sedang	88,55%	Sangat tinggi
Cepat bosan pada tugas	58,80%	Sedang	91,75%	Sangat tinggi
Tekun menghadapi tugas	61,85%	Sedang	98,85%	Sangat tinggi
Senang mencari dan memecahkan persoalan	57,35%	Sedang	97,50%	Sangat tinggi
Dapat mempertahankan jawaban	61,30%	Sedang	95,35%	Sangat tinggi
Rata-rata	59,16%	Sedang	93,75%	Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata motivasi belajar siswa sebelum pengimplementasian media Wordwall Airplane Game pada materi interaksi antar komponen penyusun ekosistem, menunjukkan persentase sebesar 59,16% yang menunjukkan kategori sedang. Sedangkan, setelah pengimplementasian media pembelajaran rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 93,75% yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Hasil rincian tersebut menunjukkan selisih antara persentase motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum implementasi media pembelajaran Wordwall Airplane Game adalah sebesar 34,59%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pengimplementasian media pembelajaran ini mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi sangat tinggi atau dapat dikatakan berhasil.

Penelitian ini menggunakan proses pengumpulan informasi yang didapat dari survey siswa selama melakukan pembelajaran di sekolah SMPN 8 Malang. Berdasarkan survey, minat belajar IPA kelas VII-F sangatlah rendah, mereka merasa mudah bosan dan kesulitan ketika mengikuti pembelajaran IPA karena beberapa alasan, seperti kegiatan pembelajarannya yang membosankan dan materi yang sulit dipahami. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah media pembelajaran inovatif berupa Wordwall Airplane Game sebagai sarana pendukung dalam mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Mudanta, Astawan, & Jayanta, 2020) bahwa pembelajaran IPA dapat diterima dengan baik, apabila siswa memiliki ketertarikan yang tinggi dalam melakukan proses pembelajaran serta didampingi guru yang baik dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar, karena penggunaan media berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar siswa, dari yang awalnya merasa tidak bersemangat dalam mengerjakan soal-soal latihan, menjadi bersemangat dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pengerjaan soal latihan materi interaksi antar komponen penyusun ekosistem.

Penggunaan media pembelajaran dan pengaplikasiannya memanfaatkan teknologi dirasa sangat efektif, karna dengan mengikuti perkembangan zaman, motivasi belajar siswa untuk belajar semakin meningkat. Pengaplikasian media melibatkan peran siswa secara langsung, agar siswa dalam pembelajarannya memiliki pengalaman secara nyata atau konkret dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih maksimal. Menurut pendapat (Moto, 2019) keterlibatan pembelajar baik fisik maupun psikis dengan menerapkan media pembelajaran inovatif, mampu memberikan pesan kepada peserta didik sesuai sasaran dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan guru dapat terbantu dalam memahami karakteristik peserta didiknya.

Motivasi belajar yang meningkat dengan penggunaan media Wordwall Airplane Game dapat meningkatkan pengetahuan dan nilai akademik siswa. Implementasi media pembelajarannya didukung oleh indikator motivasi belajar yang meliputi: (1) Menunjukkan minat terhadap pembelajaran IPA, (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) Cepat bosan pada tugas, (4) Tekun menghadapi tugas, (5) Senang mencari dan memecahkan persoalan, dan (6) Dapat mempertahankan jawaban. Indikator tersebutlah yang dijadikan acuan dalam mengetahui

karakteristik siswa, sehingga peneliti dapat menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall Airplane Game dalam implementasi pembelajaran IPA materi interaksi antara komponen penyusun ekosistem, memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Inovasi media pembelajaran ini selain dapat meningkatkan motivasi belajar, juga dapat meningkatkan pemahaman serta nilai akademik siswa. Media pembelajaran modern ini tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga membantu mengatasi kebosanan, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, guru akan terbantu dalam kegiatan belajar mengajar karena media ini mampu menghemat pengeluaran karena pemanfaatan teknologi dan membantu dalam ketercapaian tujuan pembelajaran, serta pemahaman karakteristik siswa.

5. Daftar Rujukan

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marfu'ah, H. (2022). Pendidikan Sepanjang Hayat dan Berbagai Implikasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 7(2), 87–100. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i2.1159>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Siregar, Y. R., & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *KODE: Jurnal Bahasa*, 11(3), 44–55. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/28297>
- Yunus, M., & Wedi, A. (2019). Konsep Dan Penerapan Pendidikan Sepanjang Hayat Dalam Keluarga. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 31–37. <https://doi.org/10.17977/um031v5i12018p031>.