

IMPLEMENTASI MODEL *GAMES BASED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 2 SURAKARTA

Reyza Amalia¹, Farida Nurkhayati²

^{1,2}Universitas Sebelas Maret

reyzaamalia11@gmail.com, faridanur2123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis permainan menggunakan media WordWall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media WordWall merupakan media interaktif yang menyediakan templat seperti kuis, acak kata, atau pencarian kata. Jenis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian kualitatif dengan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dengan media WordWall dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta pembelajaran menjadi interaktif.

Kata Kunci: Implementasi, Games Based Learning, WordWall, pembelajaran bahasa Indonesia, minat belajar

Abstract

This study aims to describe the application of a game-based learning model using WordWall media to increase students learning interest. Media WordWall is an interactive medium that provides templates such as quizzes, word scrambles, or word searches. The type used in this research is qualitative research with case studies. Data collection techniques using observation techniques. The results showed that the game-based learning model with WordWall media could attract students attention, increase students interest and motivation, and make learning interactive.

Keyword: Implementation, Games Based Learning, WordWall, Indonesian language learning, motivation to learn

1. PENDAHULUAN

Setiap peserta memiliki karakteristik yang beragam. Keragaman tersebut dipengaruhi oleh latar belakang keluarga, budaya, dan lingkungan tempat mereka bertumbuh-kembang. Memahami karakteristik peserta didik sangat penting bagi guru karena dapat memudahkan guru untuk memetakan kebutuhan belajar peserta didik dan akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran

akan lebih bermakna (Estari, 2020:1440). Mulyadiprana & Nur (2018:5) menyatakan bahwa salah satu manfaat memahami karakteristik peserta didik, yaitu proses belajar mengajar akan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Rendahnya minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh ketidaksesuaian antara pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Senada dengan itu, Ilmi, dkk (2021:676) menyatakan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar peserta didik, yaitu sarana dan prasana yang tidak menunjang kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan, metode pembelajaran yang tidak sesuai, serta guru yang tidak dapat mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Tujuan dari mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan awal peserta didik, yaitu memperoleh informasi akurat mengenai kemampuan dan karakteristik peserta didik, memetakan bakat, minat, dan kemampuan peserta didik, dan menentukan strategi atau desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Pane & Dasopang, 2017:336).

Rendahnya minat belajar akan berdampak pada prestasi peserta didik. Hal tersebut senada dengan minat belajar peserta didik kelas X-E 2 di SMAN 2 Surakarta yang peneliti observasi selama kegiatan PPL I. Peserta didik kelas X E-2 di SMAN 2 Surakarta memiliki minat belajar yang rendah terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dibanding dengan kelas lainnya. Hal tersebut dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Guru lebih cenderung menggunakan strategi yang konvensional, yaitu kegiatan hanya terpaku pada buku teks sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Oleh karena itu, perlunya inovasi guru dalam memunculkan solusi kreatif agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan kegiatan observasi, karakteristik peserta didik kelas X E-2 memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. Salah satu strategi pembelajaran yang efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, yaitu model *Games Based Learning* (Dykes & Thomas, 2010:28). Model *Games Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusic, dkk, 2018:13). Sehubungan dengan itu, De Freitas (2006:73) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki manfaat, yaitu memotivasi dan melibatkan peserta didik karena peserta didik berperan aktif secara penuh dalam kegiatan pembelajaran, melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan berliterasi, serta memberdayakan peserta didik sebagai konten berbasis *game*.

Model pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik memanfaatkan media *WordWall*. *WordWall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif (Pradani, 2022:452). Senada dengan itu, Maghfroh (2018:66) menyatakan bahwa media *WordWall* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan peserta didik. Adapun tujuan dari penggunaan media *WordWall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X E-2, yaitu meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar. Hal ini

dikarenakan media *WordWall* memiliki kelebihan, salah satunya dapat menarik perhatian peserta didik karena berupa permainan, seperti tebak kata, acak kata, atau pencarian kata (Nissa & Renoningtyas, 2021:2856).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi kasus dengan metode observasi. Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran berlangsung yang menggunakan model *Games Based Learning* dengan media *WordWall*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Surakarta. Subjek dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas X E-2. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa uraian kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan model *Games Based Learning* di kelas X E-2.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya minat belajar peserta didik kelas X E-2 disebabkan suasana belajar yang tidak menyenangkan karena guru melaksanakan pembelajaran hanya berorientasi pada materi buku teks, sehingga peserta menjadi tidak tertarik dan bosan. Hal ini terlihat pada sikap peserta didik yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta tidak disiplin dalam mengumpulkan tugas.

Inovasi penerapan model *Games Based Learning* dengan media *WordWall* bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X E-2 yang memiliki gaya belajar beragam, akan tetapi lebih didominasi oleh gaya belajar kinestetik. Jenis *games* yang dipilih guru, yaitu kuis *Open the Box* pada aplikasi *WordWall*. Materi yang disampaikan pada pembelajaran yang menggunakan model *Games Based Learning*, yaitu unsur kebahasaan teks biografi.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan media *WordWall*, yaitu pertama, guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik, melakukan presensi, serta menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru menyampaikan dan menjelaskan jenis kuis *Open the Box* kepada peserta didik. Setelah itu, guru memberikan simulasi kepada peserta didik terkait *games* yang akan dimainkan. Setelah melakukan simulasi, peserta didik diminta membentuk kelompok. Kelompok dibentuk berdasarkan deret bangku. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat membaaur dan berkerja sama secara kompak dengan teman yang memiliki kemampuan berbeda sehingga tidak ada kelompok yang didominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan unggul.

Setelah dibentuk kelompok, guru membuat kesepakatan bersama peserta didik bahwa kelompok yang mengacungkan tangan dan dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan poin serta setiap anggota kelompok diwajibkan untuk menjawab secara bergantian. Hal tersebut bertujuan agar semua dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Setelah melakukan kesepakatan, guru memulai kuis yang telah dibuat. Adapun kuis terdiri atas enam pertanyaan. Keenam pertanyaan tersebut mengenai unsur kebahasaan teks biografi yang meliputi kata kerja pasif, pronomina persona, kata kerja aktivitas mental, kata sifat atau adjektiva, kata penanda urutan waktu, dan kata kerja material. Setiap pertanyaan yang telah dibacakan dan terjawab, guru

memberikan penjelasan materi terkait unsur kebahasaan teks biografi tersebut. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat 4 aktivitas peserta didik yang peneliti amati, yaitu 1) kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, 2) sikap peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, 3) keaktifan peserta didik dalam diskusi pada saat pelaksanaan pembelajaran, 4) dan interaksi antar anggota kelompok dalam menjawab kuis.

Berdasarkan penerapan model *Games Based Learning* dengan *WordWall* menunjukkan hasil yang menguntungkan karena peserta didik mengalami perubahan positif dalam kegiatan pembelajaran. Meningkatnya minat belajar peserta didik ditunjukkan pada keaktifan seluruh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuis *WordWall*. Selain itu, tampak juga beberapa peserta didik yang sebelumnya pasif dalam kegiatan pembelajaran, melalui model pembelajaran berbasis permainan ini mereka berani bertanya terkait materi unsur kebahasaan teks biografi yang belum dipahami.

Model *Games Based Learning* dengan media *WordWall* mampu mengubah paradigma yang semula *teacher center learning* menjadi *student center learning*. Selain itu, model *Games Based Learning* dengan media *WordWall* dapat membantu peserta didik membangun pembelajaran yang bermakna dan menstimulasi perkembangan mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan akan berdampak pada minat dan motivasi peserta didik. Minat dan motivasi peserta didik yang meningkat akan memicu rasa ingin tahu dan kemudian mengarah pada eksplorasi lebih lanjut dan lebih mendalam dari apa yang telah mereka lakukan (Chin & Zakaria, 2015).

Selaras dengan penelitian Inggriyani, dkk (2020) yang menemukan bahwa dampak dan manfaat penerapan model pembelajaran berbasis permainan, yaitu pembelajaran tidak monoton, menumbuhkan semangat belajar peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar, kemandirian belajar serta hasil belajarnya semakin meningkat. Sehubungan dengan itu, Putri dan Muzaki (2019) menemukan bahwa model *Games Based Learning* dapat mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan motivasi serta kemandirian peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Games Based Learning* dengan media *WordWall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yaitu menarik perhatian peserta didik, minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat, dan pembelajaran menjadi interaktif. Selain itu, dengan pembelajaran berbasis permainan, peserta didik mendapatkan pembelajaran bermakna dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peningkatan minat belajar peserta didik ditunjukkan dengan partisipasi dan antusias mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Chin, L. C., & Zakaria, E. 2015. *Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours (Kesan Aktivitas Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prosocial Kanak-Kanak)*. Jurnal Pendidikan Malaysia, 40(2), 159-165. <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>.
- De Freitas, S. 2006. *Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme*. JISC ELearning Innovation, 3.3(October 14), 70-76. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>.
- Dykes, F. & Thomas, S. 2010. *Strategies for every Teacher's Tool Box*. Principal Leadership, 11(2), 26-30.
- Estari, W. A. 2020. *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran*. Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series, 1439- 1444. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56953>.
- Ilmi, F., dkk. 2021. *Manfaat Lagu Anak dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8, No. 3, 675-683. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39237>.
- Inggriyani, F. dkk. 2020. *Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 10, No. 1, 59-64.
- Maghfiroh, K. 2018. *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 64-70.
- Mulyadiprana, A. & Nur, L. 2018. *Belajar dan Pembelajaran PGSD*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Nissa, S. F. & Renoningtyas, N. 2021. *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3 No. 5, 2854-2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Pane, A., & Dasopang, D. M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmuilmu Keislaman, 333-352.
- Putri, A. R. & Muzakki, M. A. 2019. *Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 1-7. <https://docplayer.info/147482653>.
- Pradani, G. T. 2022. *Penggunaan Media Pembelajaran WordWall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 1, No. 5, 452-457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>.
- Vusic, D., dkk. 2018. *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. Technical Journal, 1(2), 11-17.