

**PENERAPAN GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PROGRAM
KEAHLIAN TEKNIK BISNIS SEPEDA MOTOR DI SMKN 1 PURWASARI**

MIYA NURMELATI

SMKN 1 Purwasari

miyanurmelati20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TBSM 2 di SMKN 1 Purwasari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TBSM 2 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek motivasi siswa serta kriteria penilaian observasi yang diukur melalui beberapa indikator. Pengukuran terhadap masing-masing pernyataan menggunakan skala *likert*. Pernyataan item positif memiliki bobot skor sangat setuju = 4; setuju 3; tidak setuju = 2; sangat tidak setuju = 1 dan pernyataan item negatif memiliki bobot skor sangat tidak setuju = 4; tidak setuju = 3; setuju = 2; dan sangat setuju = 1. Data diperoleh dari angket dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *wordwall* dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh siswa saat pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa adalah 70,15 persen yang termasuk dalam kategori cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dapat membantu mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa. Selain itu penggunaan *webgame wordwall* memiliki pengaruh secara positif terhadap motivasi belajar dan merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran kimia di kelas.

Kata kunci : wordwall, motivasi belajar, dan gamifikasi

ABSTRACT

This study aims to increase the learning motivation of class X TBSM 2 at SMKN 1 Purwasari. The method used in this research is descriptive qualitative. The population in this study were students of class X TBSM 2, totaling 36 students. The data collection technique in this study was to use a questionnaire. The results of the study indicate that there is a change in attitude that occurs in students after learning using *wordwall* media. These changes can be seen from aspects of student motivation as well as observation assessment criteria as measured through several indicators. Measurement of each statement using a Likert scale. Positive item statements have a score of strongly agree = 4; agree 3; disagree = 2; strongly disagree = 1 and negative item statements have a weight score of strongly disagree = 4; disagree = 3; agree = 2; and strongly agree = 1. Data obtained from questionnaires and unstructured interviews. The results showed that the application of *wordwalls* can reduce students' boredom and boredom during learning and can increase student motivation. Based on the research results, the average percentage score of students' learning motivation is 70.15 percent which is included in the pretty good category. So it can be concluded that the use of *wordwalls* can help reduce student boredom and boredom. Besides that, the use of *wordwall webgames* has a positive influence on learning motivation and is an interactive medium that is easy to use, and can increase student motivation in learning chemistry in class.

Keywords: wordwall, learning motivation, and gamification

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi serta kehidupan yang semakin kompleks. Pembangunan nasional membutuhkan SDM yang berkualitas yang memiliki sikap dan tekad kemandirian. Kualitas SDM dapat ditingkatkan dengan pendidikan. Parameter penilaian kualitas SDM ini adalah semangat dan kemampuan mengoperasikan dan mengaplikasikan teknologi yang pesat yang menyebabkan munculnya berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, hal inilah yang memerlukan kesiapan diri dari sumber daya manusia. Guna mengantisipasinya diperlukan program pendidikan yang berkualitas, yang menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang luwes, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang tangguh, mandiri tanggung jawab dalam menghadapi tantangan dimasa depan. (Tim Puslitjaknov, 2008)

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Pelajaran kimia di SMK merupakan salah satu pelajaran yang baru siswa peroleh di jenjang ini. Dalam proses pembelajaran kimia, seorang guru memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, melatih keterampilan dan membimbing belajar siswa sehingga para guru dituntut memiliki kualifikasi dan kompetensi tertentu, agar proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Sesuai dengan kondisi di lapangan banyak siswa yang masih menganggap kimia adalah pelajaran yang membosankan dengan penyampaian yang monoton. Ketidaktahuan peserta didik mengenai kegunaan kimia dalam praktik sehari-hari, menjadi penyebab mereka lekas bosan dan ketidaktahuan peserta didik dalam menghubungkannya dengan alam sekitar menyebabkan mereka tidak tertarik pada pelajaran kimia. (Usman. U., dan Setiawati. L., 2002)

Berdasarkan hasil survei selama pembelajaran kimia di kelas kurang lebih 1 bulan ini menunjukkan hasil bahwa pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran kimia masih mempunyai motivasi belajar rendah. Hasil observasi pada minggu keempat di bulan Agustus menunjukkan bahwa sebanyak 20 dari 33 (60%) siswa terlihat masih banyak yang berbicara dengan temannya, memainkan *handphone*, kurang bersemangat dan tidak antusias mengikuti pembelajaran, tidak mencatat materi yang disampaikan guru secara lisan melalui ceramah di depan kelas dan hanya sedikit siswa yang melakukan interaksi dengan guru, yaitu melalui tanya jawab. Setelah mengetahui beberapa siswa yang kurang fokus terhadap pembelajaran khususnya ketika belajar kimia, disana penulis berinisiatif untuk mengubah kondisi tersebut agar siswa menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Salah satu cara dari yang penulis lakukan adalah dengan menerapkan suatu media pembelajaran, yaitu media *wordwall*.

Menurut Suprihatin (2015), motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Motivasi adalah suatu energi positif yang bergerak mempengaruhi seseorang dalam mendorong mewujudkan tujuan atau cita-citanya.

Fenomena saat ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan berkolaborasi, kerja sama, kreatif, dan berpikir kritis (Noermanzah & Friantary, 2019:6631). Penggunaan teknologi seperti gawai dan

laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Guna mendukung tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut pendidik dapat menggunakan berbagai aplikasi *online* yang telah banyak berkembang. Dari penjelasan di atas, ada beberapa penelitian yang dapat meningkatkan motivasi belajar salah satunya adalah penelitian yang dikemukakan oleh Dicky (Tasikmalaya, 2021) dengan judul efek Moderasi Motivasi Belajar Pada Pengaruh Metode Problem Based Learning Dan *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, penelitian Dyah (Surabaya, 2022) dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Aplikasi Dyahacademy, dan penelitian Christina (Medan, 2016) dengan judul Pengaruh Pemanfaatan Media *Chemsketch* Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Metode Resitasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kimia Di SMK Kelas XI.

Karena belum ada yang meneliti tentang *webgame wordwall* khususnya di SMKN 1 Purwasari, penulis ingin mencoba memasukkan dengan metode pembelajaran yang baru. Kompetensi dasar yang akan diujikan pada penelitian ini yaitu mengkorelasikan struktur atom berdasarkan konfigurasi elektron untuk menentukan letak unsur dalam tabel periodik pada sub materi “Teori-teori Atom”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Metode yang digunakan tersebut untuk menemukan metode yang tepat sehingga dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2013; Sugiyono, 2011). Adapun judul penelitian ini adalah Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di SMKN 1 Purwasari. Metode pembelajaran ini memanfaatkan aplikasi *wordwall*, yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Purwasari semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023 pada bulan September tahun 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TBSM 2 yang berjumlah 36 siswa. Materi yang digunakan yaitu Struktur Atom. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik dokumentasi dan observasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis induktif. Setelah data terkumpul, oleh peneliti akan dianalisis dan diinterpretasikan sehingga akan mudah dalam menarik kesimpulan akhir. Analisis data secara induktif yaitu segala hal yang bersifat khusus akan dicari dan ditarik kesimpulannya untuk dapat menjelaskan segala hal yang bersifat umum (Naserly, 2020). Segala hal yang ditemukan oleh peneliti akan dianalisis dan diobservasi melalui data dan berbagai studi kepustakaan. Hal ini untuk mencapai keberhasilan dalam penggunaan metode deskriptif melalui observasi sehingga terfokus pada tujuan penelitian.

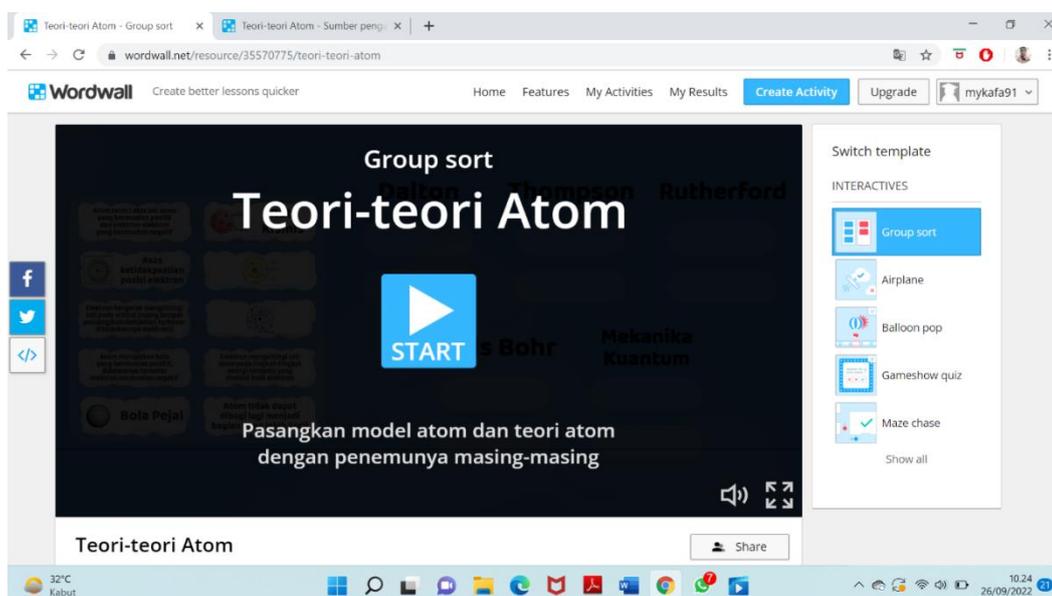
HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall merupakan sebuah aplikasi web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas secara *online*. *Wordwall* hampir sama dengan *quizizz* dan *kahoot* karena merupakan media pendidikan semacam kelas online berbasis permainan dan pertandingan. Namun keduanya memiliki ciri khas, kelebihan dan kekurangan masing-masing. *Wordwall* sangat mudah untuk membuat sumber pengajaran anda. Dari sekian banyak *webgame* yang ada, guru memilih menggunakan *webgame word wall* untuk *best practice* pembelajaran kimia di SMKN 1 Purwasari. Guru membuat soal teori-teori atom menggunakan *template group sort*, dimana siswa akan memasangkan penemu atom dengan teori dan model atomnya.

Siswa mengerjakan soal dengan cara meng-klik link <https://wordwall.net/play/35570/775/968>. Selanjutnya memasukkan nama, klik start, dan mulai mengerjakan soal-soalnya. Setelah itu siswa akan bisa langsung mengetahui hasil / nilai yang diperoleh.

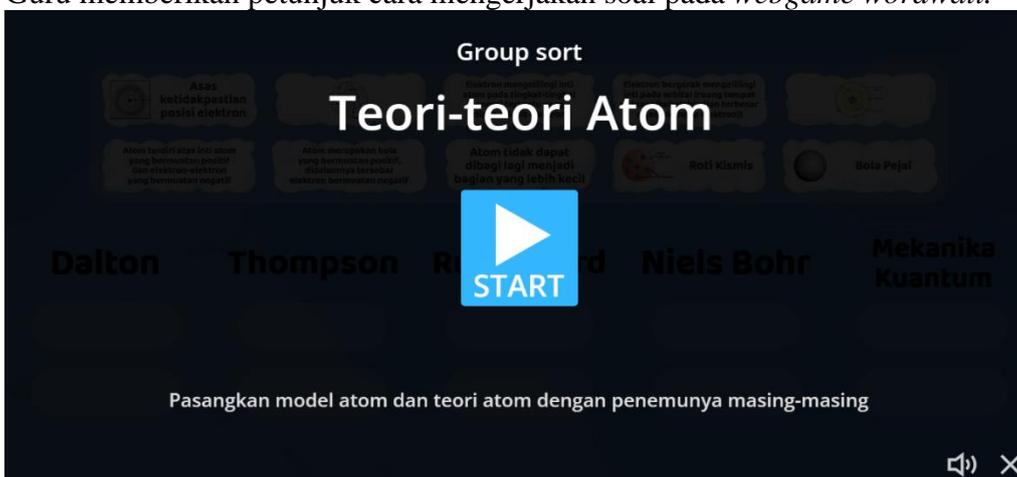
Adapun secara rinci, tahapan-tahapan yang dilakukan guru dalam praktik penerapan *webgame wordwall* pada mata pelajaran kimia di SMKN 1 Purwasari terdiri dari 2 tahap. Tahap persiapan sebagai berikut :

- Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dibahas.
- Guru membuat soal pada *webgame wordwall* sesuai bahan atau tema yang akan diajarkan, misalnya dalam pembelajaran kimia tentang teori-teori atom sebagaimana pada gambar :

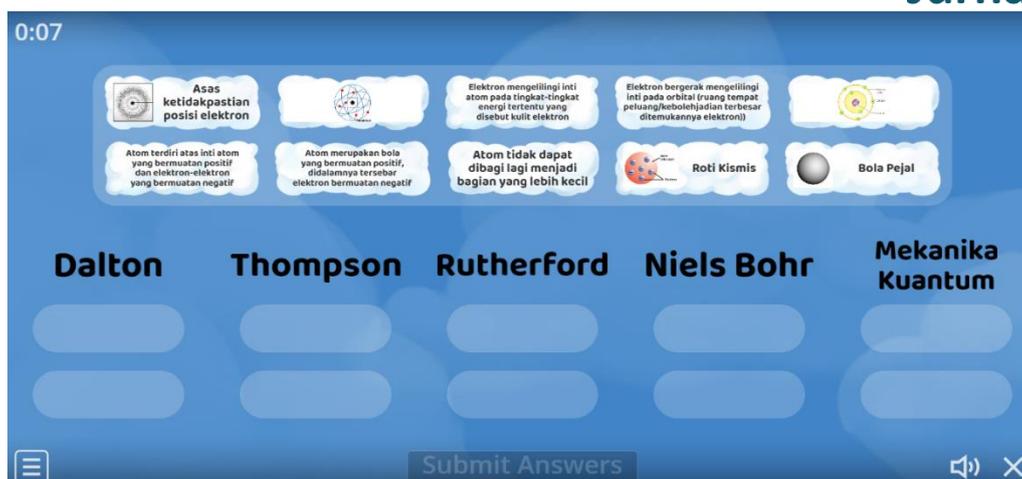


Tahap kedua yaitu pelaksanaan di kelas :

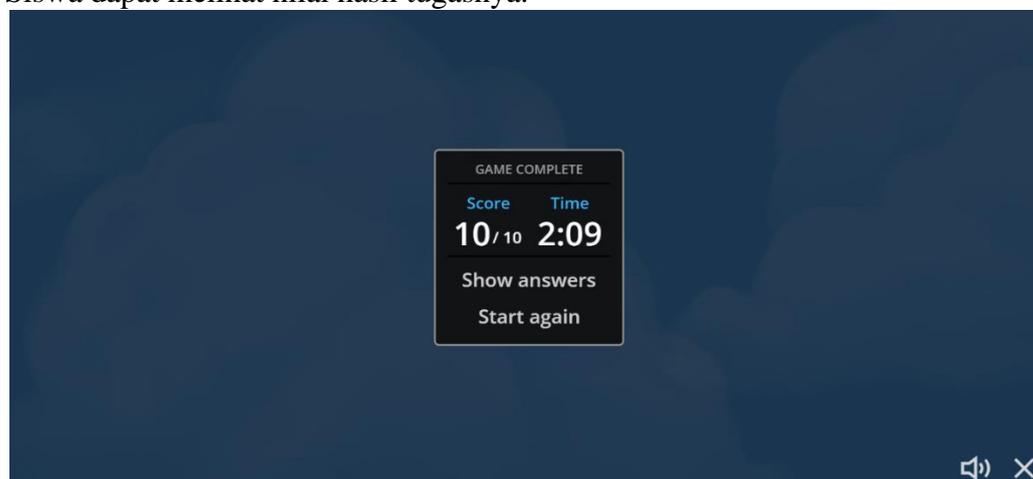
- Guru memotivasi siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- Guru menjelaskan materi pembelajaran teori-teori atom.
- Guru memberikan petunjuk cara mengerjakan soal pada *webgame wordwall*.



- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab soal/mengisi kotak-kotak kosong sesuai pertanyaan.



- e. Siswa dapat melihat nilai hasil tugasnya.



- f. Guru memberikan komentar dan klarifikasi terhadap keseluruhan proses yang telah dilakukan.
g. Guru memberikan pujian/reward terhadap siswa yang sudah berpartisipasi dalam pembelajaran.

Hasil

Berdasarkan pemaparan di atas hasil serta pembahasan pada penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yakni untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TBSM 2 di SMKN 1 Purwasari Karawang pada pembelajaran kimia. Setelah mengadakan penelitian terhadap siswa kelas X TBSM 2 di SMKN 1 Purwasari Kabupaten Karawang, deskripsi hasil penelitian berdasarkan penghitungan skor yang didapatkan dari jawaban setiap siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Adapun untuk mengetahui motivasi belajar siswa, penulis menggunakan kuisioner yang telah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar.

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa di kelas X TBSM 2 SMKN 1 Purwasari adalah sebanyak 70,15%. Sedangkan sebelum dilaksanakan penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *wordwall* rata-rata motivasi belajar siswa hanya sebesar 60%. Maka ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *wordwall* di kelas X TBSM 2 SMKN Purwasari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 10,15%.

Pembahasan

Menurut (Sardiman, 2016: 75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki itu dapat tercapai. Data motivasi belajar dalam penelitian ini diperoleh peneliti berdasarkan hasil kuesioner yang telah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Kuesioner yang diberikan dalam penelitian ini sebanyak 18 item dengan empat skala pilihan yaitu pernyataan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Data motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil skor kuesioner motivasi belajar.

Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2010) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”. Dalam penggunaan aplikasi Wordwall ini mereka menjadi lebih bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dilayar gawai maupun laptop mereka.

Berdasarkan tabel di atas (Tabel uji validitas angket motivasi belajar siswa) menunjukkan motivasi belajar siswa secara umum tergolong di golongan cukup dalam pembelajaran kimia dengan kompetensi dasar (KD) yang diujikan yaitu mengkorelasikan struktur atom berdasarkan konfigurasi elektron untuk menentukan letak unsur dalam tabel periodik pada sub materi “Teori-teori Atom”.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Ketika pembelajaran di kelas motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh keadaan pikirannya, bisa jadi itu penyebab hasil dalam penelitian ini menjadi cukup. Hal ini membuktikan jika dalam proses pembelajaran siswa kelas X TBSM 2 di SMKN 1 Purwasari Kabupaten Karawang cukup maksimal.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan diatas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi wordwall dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar yang cukup baik dimana siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran karena pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka hasil penelitian tentang penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TBSM 2 SMKN 1 Purwasari dalam pembelajaran kimia.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa adalah 70,15% yang termasuk dalam kategori cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dapat membantu mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa. Selain itu penggunaan *webgame wordwall* memiliki pengaruh secara positif terhadap motivasi belajar dan merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran kimia di kelas. Oleh karena itu guru perlu mencoba menggunakan *webgame* berupa *wordwall* yang mudah digunakan dan banyak fitur-fitur menarik yang disediakan sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M., Mursidin T., dan Firdaus. (2008). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Simposium Pendidikan*. Hal 1-36. Retrieved from [http://directory.umm.ac.id/tik/MuhammadAnas_PemanfaatanInformasidanKomunikasi\(TIK\).pdf](http://directory.umm.ac.id/tik/MuhammadAnas_PemanfaatanInformasidanKomunikasi(TIK).pdf)
- Arifin, N. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Discovery Learning Berorientasikan Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2). Hal 125-138

- Naserly, M. K. (2020). Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut. *Edutech Consultant Bandung Jurnal Aksara Public*. 4(2). Hal 155-165.
- Noermanzah & friantary, h. (2019). Development Of Competency-Based Poetry Learning Materials For Class X High Schools. *International journal of recent technology and engineering*. 8(4). 6631. From <https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i4/D8855118419.pdf>
- Sardiman AM. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono, S. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan ekonomi um metro*. 3(1). 73-82. Dari <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/download/144/115>
- Tim puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan: Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Usman, U., dan setiawati, l. (2002). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya