

Pelaksanaan Perkuliahan dengan Metode Game Berbasis Wordwall Web untuk Peningkatan Motivasi Mahasiswa Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja

Sofyan

Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia (UKI) Toraja¹
sofyan@ukitoraja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan perkuliahan dengan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi belajar mahasiswa Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah semua pihak yang terkait pelaksanaan perkuliahan dengan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi belajar mahasiswa Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dan para penerima dampak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan perkuliahan dengan metode game berbasis wordwall web berlangsung sangat baik. Hasilnya, berdampak positif terhadap keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan. Secara umum mahasiswa mengakui jika penggunaan metode game dalam perkuliahan membuat mereka untuk terlibat secara aktif dalam perkuliahan. Metode game membuat mahasiswa menjadi lebih nyaman dan membuat pengalaman serta pemaknaan belajar mahasiswa menjadi lebih kuat. Secara motivasi, mahasiswa juga mengaku mengalami peningkatan yang signifikan. Alasannya, penggunaan metode game lebih menarik dan lebih kekinian dan lebih khusus mahasiswa yang memang mengaku jika dirinya sebagai gamers yang aktif.

Kata kunci: wordwall web, motivasi belajar, pembelajaran berbasis game

ABSTRACT

The implementation of lectures using the wordwall web-based game method to increase the motivation of Class C1 Education Technology students went very well. The result, has a positive impact on student activity in lectures. This is evidenced in the discussion of research if in general students admit that the use of the game method in lectures makes them to be actively involved in lectures. This is very different from lectures with conventional methods, namely lectures and discussions, the use of the game method makes students more comfortable and makes the experience and meaning of student learning stronger. Not only that, in terms of motivation, students also claimed to have experienced a significant increase. The reason is that the use of the game method is more interesting and more up-to-date. Moreover, students who admit that they are active gamers. Therefore, it is hoped that lecturers will be more innovative in choosing more attractive learning methods so that student learning outcomes can increase.

Keywords: web wordwall, learning motivation, game-based learning

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan menjadi bagian penting dalam sebuah negara. Sebab pendidikan dapat memberi arah dan tujuan masa depan kebangsaan. Pendidikan juga menjadi patokan dalam kehidupan warga negara. Menurut (Sofyan, 2021) pendidikan dapat dikatakan sebagai nafas dalam menyongsong kesejahteraan seluruh rakyat pada sebuah negara. Di Indonesia, pendidikan secara jelas dan tegas diatur dalam konstitusi yakni Undang Undang Dasar (UUD) 1945 pasal 31 ayat (1) yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan". Penegasan kembali dilanjutkan pada ayat (3) "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang".

Data yang dikeluarkan oleh *We Are Social* pada Januari tahun 2022, Indonesia menempati posisi ketiga dengan pengguna game terbanyak di dunia. Berdasarkan catatan itu, 94,5% pangguna internet dengan rentan usia 16-64 tahun memainkan video game. Posisi Indonesia berada di bawah Filipina yang menempati posisi pertama dengan persentase 96,45 dan Thailand diposisi kedua dengan persentase 94,7%. Gambaran data ini memberikan gambaran bahwa game online juga telah merambah pada anak usia sekolah. Penelitian (Ismi & Akmal, 2020) menunjukkan jika beberapa dampak dari game online bagi siswa yakni akan telat datang ke sekolah, mudah tidur dalam kelas hingga memilih bolos kelas. Penyebabnya karena pada malam hari siswa yang bersangkutan begadang sehingga mudah ngantuk ketika sudah tiba di sekolah. Sementara mereka yang memilih bolos karena di sekolah tidak memiliki jaringan internet yang kuat sehingga mencari tempat yang memiliki koneksi yang lebih cepat.

Walau demikian, pada dasarnya game ini dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dengan kriteria tertentu. Sebab tidak dapat dipungkiri jika data dan fakta menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah sangat berminat dengan game. Karena itu, diperlukan sebuah metode dan strategi yang tepat penggunaan game dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Masih dari penelitian (Ismi & Akmal, 2020) dijelaskan juga bahwa terdapat faktor positif game yakni siswa dapat meluapkan rasa emosionalnya melalui game hingga keuntungan secara finansial karena dapat dijadikan sebagai penghasilan tambahan. Menurut (Shofiya Launin et al., 2022) terjadi peningkatan minat belajar siswa ketika metode pembelajaran menggunakan *game online Wordwall*. Hal ini kemudian membuat peneliti untuk melaksakan penelitian yang sama tekait pelaksanaan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Berbasis Game

Pembelajaran dengan bentuk yang konvensional sangat sulit menarik perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Apalagi, jika mata pelajaran yang diajarkan tersebut merupakan mata pelajaran yang eksak. Karena perlu peran guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat dipilih guru adalah dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang menarik seperti penggunaan game. Menurut (Hermita, 2021) game dapat membuat siswa berlama-lama dalam memainkannya sehingga muncul ide penggabungan game dan pembelajaran dengan tujuan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Game dalam pembelajaran merujuk pada defenisi bahwa game memiliki tujuan tertentu dalam proses pembelajaran. Karena itu, game yang dipakai harus berdasarkan kebutuhan yang telah disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar game yang digunakan tersebut tidak berbanding terbalik dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan (Hermita, 2021) metode game pembelajaran tiak boleh fokus hanya pada tujuan pembelajaran yang banyak karena hal ini akan menghilangkan esensi dari game yakni kesenangan. Begitu juga sebaliknya, metode game pembelajaran tidak boleh hanya fokus pada game karena dapat diasumsikan menghalangi pembelajaran. Karena itu, sangat perlu kehati-hatian dalam penyeimbangan antara fokus game dan tujuan pembelajaran.

Siang dan Rao (Hermita, 2021) mendefenisikan tingkat kebutuhan yang diperlukan dalam membangkitkan motivasi pemain dalam game, antara lain:

- a. Aturan yakni kebutuhan untuk mengetahui aturan dasar dalam game
- b. Keamanan yakni kebutuhan untuk mengetahui informasi kemungkinan pemain bertahan dalam game hingga meraih kemenangan
- c. Rasa memiliki yakni kebutuhan untuk merasa nyaman dengan game
- d. Harga diri yakni kebutuhan untuk memiliki kendali penuh dalam game
- e. Pengetahuan dan pemahaman yakni kebutuhan untuk menemukan tantangan yang lebih besar dan belajar lebih banyak tentang game
- f. Estetika yakni kebutuhan akan grafik yang bagus, efek visual dan efek estetika lainnya
- g. Aktualisasi diri yakni kebutuhan untuk dapat melakukan apapun yang sesuai dengan permainan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita uraikan bahwa terdapat sejumlah tingkatan kebutuhan untuk meningkatkan motivasi dalam game. Tingkatan kebutuhan ini berdasarkan nilai kebutuhan atau kepuasan yang akan dirasakan oleh pemain game. Ini juga dapat menjadi indikator penting terhadap penilaian sebuah game.

Teguh Arisandi, dkk (Hermita, 2021) menguraikan beberapa prinsip pengembangan game pembelajaran yang dapat digunakan setiap saat. Beberapa prinsip itu, antara lain:

- a. Materi pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan individual dari pembelajar
 - b. Ada feedback yang cepat dan kontekstual
 - c. Ada kecenderungan untuk menyertakan pelajar secara aktif dalam menciptakan penemuan dan pengetahuan baru yang membangun
 - d. Pelajar termotivasi dengan reward yang akan diberikan dalam aktifitas game
 - e. Pengetahuan merupakan bentuk suatu proses partisipasi sosial
 - f. Pelajar secara berangsur-angsur ditantang dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dan dapat melangkah lebih maju untuk mencapai kemenangan dalam game
 - g. Pelajar mengembangkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan dari satu orang kepada orang lain
 - h. Setiap individu mempunyai kesempatan untuk menilai pelajaran mereka sendiri atau membandingkannya dengan orang lain
2. Wordwall Web

Wordwall salah satu website yang tersedia di internet dengan menawarkan sejumlah tampilan game online yang menarik dan interaktif. Karena itu, game ini dapat didesain untuk dipakai dalam proses pembelajaran baik secara online maupun offline. Berikut dibawah adalah sejumlah template yang tersedia di wordwall, antara lain :

- a. Match up
- b. Quiz
- c. Random wheel
- d. Missing word
- e. Group sort
- f. Matching pairs
- g. Find the match
- h. Random cards

- i. Unjumble
- j. Open the box
- k. Anagram
- l. Labelled diagram
- m. True or false
- n. Whack a mole
- o. Game show quiz
- p. Balloon pop
- q. Maze chase
- r. Air plane

Kelebihan lain dari wordwall yakni guru tidak hanya dapat memilih sejumlah template yang tersedia tapi juga dapat mengatur permainan yang dipilih seperti waktu permainan, berapa kesempatan (nyawa) yang dapat dipakai, mengatur level permainan, serta mengatur konten atau materi game yang akan digunakan. Menurut (Hermita, 2021) wordwall juga menyediakan fitur lain yakni tidak kalah menarik yakni menyediakan analisis hasil dari pengetahuan siswa yang telah diberikan dalam bentuk game. Analisis itu dapat ditampilkan dalam bentuk benar atau salah siswa menjawab soal dalam waktu yang dibutuhkan tiap siswa dalam mengerjakan soal game, dan hasil pekerjaan setiap siswa dalam bentuk diagram.

Metode pembelajaran inovatif dengan menggunakan wordwall dapat memberikan dampak positif antara lain: sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan keefektifan kualitas belajar peserta didik; melalui media pembelajaran game interaktif wordwall diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan akhlak teruji peserta didik; dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar peserta didik untuk mengatasi rasa kebosanan jika belajar di dalam kelas secara terus-menerus (Olisna et al., 2022).

Menurut (Miarso, 2016) pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, maupun kemauan si belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengajar bertujuan dan terkendali. Berdasarkan pengertian media pembelajaran sebelumnya, maka dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan game wordwall dapat diputuskan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

3. Motivasi Mahasiswa dalam Pembelajaran

Salah satu faktor yang dapat menjadi pendukung penting dalam pembelajaran adalah motivasi. Motivasi ini sangat erat kaitannya dengan dua hal dalam diri siswa yakni motivasi secara internal dan motivasi secara eksternal. Motivasi internal terkait bagaimana dengan gairah siswa dalam menemukan dirinya memacu adrenalin untuk menerima pelajaran dalam proses pembelajaran. Sementara motivasi eksternal berkaitan dengan suatu keadaan di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan prasarana pendidikan, hingga tersedianya sumber daya manusia yakni guru yang memiliki kompetensi yang sangat baik. Karena itu, peranan guru sangat mutlak diperlukan dalam mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran dengan melihat secara langsung kesenangan dan keaktifan siswa (Nisa & Susanto, 2022).

Menurut (Nisa & Susanto, 2022) motivasi belajar adalah upaya yang dilakukan siswa secara aktif untuk terbentuknya daya pendukung atau pendorong yang kuat dalam proses pembelajaran, dengan indikator memiliki: (1) kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, (2) kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, (3)

semangat belajar, (4) sikap tidak mudah putus asa, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

METODE

Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran mengenai pelaksanaan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi mahasiswa Kelas C1 Teknologi Pendidikan dalam proses perkuliahan. Menurut (Nugrahani, 2014) penelitian kualitatif adalah bentuk penelitian yang memberikan perhatian pada pada kegiatan ontologis. Sejumlah data yang telah dikumpulkan selama penelitian baik berupa perkataan narasumber, kalimat atau gambar yang dapat dimaknai sebagai pemicu untuk timbulnya pengetahuan dan pemahaman yang nyata daripada sekedar angka atau frekuensi. Selain itu, dapat menekankan pula pada catatan dengan deskripsi kalimat yang sangat rinci, lengkap, mendalam dalam penggambaran situasi yang sesungguhnya di lapangan guna mendukung penyajian data.

Subjek daripada penelitian adalah seluruh pihak yang berkaitan dengan pelaksanaan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi mahasiswa Kelas C1 Teknologi Pendidikan dalam proses perkuliahan. Untuk objek dalam penelitian ini adalah Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan di Kampus 1 Universitas Kristen Indonesia (UKI) Toraja. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai metode yakni; (1) wawancara, metode ini merupakan metode pengumpulan data utama dengan tujuan untuk mengulas mengenai perencanaan, pelaksanaan, dampak, respon mahasiswa, dan kebermanfaatannya dalam peningkatan motivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan; (2) observasi, metode ini digunakan untuk melihat dan mengetahui situasi dan kondisi di lapangan tempat terlaksananya penelitian; (3) dokumentasi, metode ini digunakan dalam mendokumentasikan kegiatan penelitian. Tujuan yakni menggambarkan situasi dan kondisi peneliti dalam proses penelitian, baik ketika melakukan melaksanakan observasi maupun wawancara; (4) angket, metode ini digunakan sebagai penyajian data pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi mahasiswa Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan dalam proses perkuliahan dilaksanakan Setember 2022 pada semester genap tahun ajar 2022/2023. Penggunaan game dalam proses perkuliahan di Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan berlangsung menarik dan sangat baik. Hal itu tentu sangat berbeda dengan metode perkuliahan yang konvensional yang menggunakan metode ceramah mau diskusi. Metode game membuat keaktifan mahasiswa sangat meningkat pesat. Ini berdasarkan wawancara Ketua Tingkat Kelas C1, HM. Menurutnya, pelaksanaan perkuliahan dengan metode game membuatnya sangat antusias selama perkuliahan berlangsung. Alasannya, perkuliahan dengan metode game proses perkuliahan tidak kaku dan monoton seperti pada metode konvensional seperti diskusi maupun ceramah.

Mahasiswa lain, PRAN juga mengaku hal yang sama. Dia mengatakan jika perkuliahan dengan metode game membuat pembelajaran berjalan dengan sangat fleksibel. Hal itu ditandai dengan tidak adanya titik berat yang dominan dalam perkuliahan seperti dosen yang menjelaskan atau mahasiswa yang diberikan kesempatan untuk melakukan presentasi pada materi kuliah yang telah diberikan sebelumnya. Selain itu, PRAN juga mengatakan jika penggunaan metode game dalam perkuliahan menjadi bukti jika penerapan teknologi dalam pembelajaran sangatlah bermanfaat. Oleh karena itu, PRAN memberikan saran agar pelaksanaan

perkuliahannya dengan penggunaan metode game ini dapat dipertimbangkan oleh para dosen dalam perkuliahan sehingga dapat berdampak pada hasil belajar mahasiswa.

Respon dua mahasiswa Kelas C1 Prodi Teknologi Pendidikan sejalan dengan pernyataan ahli Menurut (Miarso, 2016) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dalam penyaluran pesan kepada siswa yang dapat menyalurkan rangsangan belajar berupa perkembangan pikiran, kepekaan perasaan dan terpusatnya perhatian orang yang sedang belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan metode game dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang sangat interaktif karena dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Pendapat ini juga dikuatkan oleh (Olisna et al., 2022) bahwa penggunaan wordwall dalam pembelajaran memberik dampak positif bagi peserta didik yang kemudian dijabarkan ke dalam tiga hal, yakni: menjadi inovasi dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar secara kualitatif dan kuantitatif; dengan media pembelajaran game wordwall menjadikan pengetahuan setiap peserta didik menjadi dapat teruji; dan menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan para peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara bersama mahasiswa LD, mengatakan bahwa pelaksanaan perkuliahan dengan metode game berbasis wordwall web sangat baik. Menurutnya, hal itu tidak lepas dari dirinya yang senang melakukan berbagai permainan yang ada di handphonennya. Kata LD, dengan menggabungkan proses perkuliahan dengan metode game adalah suatu inovasi pembelajaran yang sangat bijak. Karena itu dirinya termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Game dapat menghilangkan rasa bosan pada proses perkuliahan yang konvensional seperti presentasi kelompok dan ceramah oleh dosen. Dengan metode baru ini pula LD mengaku dapat menyalurkan Hasrat bermain gamenya dalam pembelajaran sehingga dapat lebih bernilai positif.

Data berbeda diungkapkan oleh mahasiswa SAM, menurutnya perkuliahan dengan metode game membuatnya lebih antraktif dalam perkuliahan. Dirinya juga dapat mengekspresikan diri lebih dalam sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih maksimal. Menurutnya, perkuliahan dengan cara yang konvensional membuatnya tidak mudah dalam mengingat dan menyimpan materi kuliah karena pengalaman belajar yang tidak fleksibel dengan sebatas diskusi di dalam kelas. Berbeda dengan penggunaan metode game yang membuatnya lebih nyaman dalam belajar. Kenaikan level game juga membuat adrenalin pembelajaran menjadi lebih kuat sehingga pengalaman belajar menjadi lebih baik. Hal ini membuat motivasi belajarnya menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan metode perkuliahan yang konservatif.

Hasil wawancara kedua mahasiswa ini menunjukkan kesesuaian dengan pendapat (Nisa & Susanto, 2022) yang berpendapat bahwa motivasi peserta didik dalam pembelajaran dapat dinilai dari 5 hal, yakni: (1) munculnya kesadaran belajar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun; (2) adanya kebutuhan untuk menemukan tujuan belajar; (3) adanya semangat belajar yang lebih baik; (4) pantang menyerah; (5) penguatan pengalaman belajar yang lebih baik.

PENUTUP

Pelaksanaan perkuliahan dengan metode game berbasis wordwall web untuk peningkatan motivasi mahasiswa Kelas C1 Teknologi Pendidikan berlangsung sangat baik. Hasilnya, berdampak positif terhadap keaktifan mahasiswa dalam perkuliahan. Hal ini dibuktikan pada pembahasan penelitian jika secara umum mahasiswa mengakui jika penggunaan metode game dalam perkuliahan membuat mereka untuk terlibat secara aktif dalam

perkuliahan. Ini sangat berbeda dengan perkuliahan dengan metode yang konvensional yakni ceramah dan diskusi, penggunaan metode game membuat mahasiswa menjadi lebih nyaman dan membuat pengalaman dan pemaknaan belajar mahasiswa menjadi lebih kuat. Tidak hanya itu, secara motivasi, mahasiswa juga mengaku mengalami peningkatan yang signifikan. Alasannya, penggunaan metode game lebih menarik dan lebih kekinian. Apalagi mahasiswa yang memang mengaku jika dirinya sebagai gamers yang aktif. Oleh karena itu, diharapkan para dosen lebih inovatif dalam memilih metode pembelajaran yang lebih antraktif sehingga agar hasil belajar mahasiswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermita, N. (2021). *Inovasi pembelajaran abad 21*. Global Aksara Pres.
https://www.google.co.id/books/edition/INOVASI_PEMBELAJARAN_ABAD_21/INUxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Prenadamedia Group.
https://www.google.co.id/books/edition/Menyemai_Benih_Teknologi_Pendidikan/rhVNDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+miarso&printsec=frontcover
- 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. <https://doi.org/10.29210/022035jgpi0005>
- Nugrahani, F. (2014). Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa. In *Cakra B* (Vol. 1, Issue 1).
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Sofyan. (2021). *Pelaksanaan pendidikan alternatif pada kelompok komunitas di Kota Makassar*. Universitas Negeri Makassar.