Analisis Penggunaan Permainan Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi

Ajeng Fenindia Erfinia[1], Aviva Dwi Lestari[2], Nabil Yusran Musyaffa[3]
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang
Email : ajeng.fenindia.2204316@students.um.ac.id

A B S T R A C T

The purpose of this research is to examine the use of the Word Wall game in increasing the motivation and learning outcomes of class XI students at SMA Negeri 3 Malang. The research design used is quantitative descriptive research, using a questionnaire method. The questionnaire was distributed to students using Google Form. The data used in this research was obtained through the questionnaire in the form of a survey questionnaire. The results showed that the majority of respondents agree that the word wall game in economics learning can increase students' enthusiasm for learning economics with the word wall learning game. The final part of the questionnaire regarding the word wall learning game can improve student learning outcomes, including daily assignment scores and daily tests on economics subjects, 50% responded agree, 29.5% responded strongly agree, and the remaining 20.5% respond quite agree.

Keywords: *motivation, learning, Gamification*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan permainan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Malang. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei menggunakan angket. Angket disebarkan kepada siswa melalui Google Form. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa penggunaan permainan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pada bagian akhir kuesioner mengenai pengaruh permainan Wordwall terhadap hasil belajar siswa, termasuk nilai tugas harian dan ulangan harian mata pelajaran ekonomi, sebanyak 50% responden menyatakan setuju, 29,5% menyatakan sangat setuju, dan 20,5% menyatakan cukup setuju. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan Wordwall memiliki potensi yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Kata Kunci: *Motivasi, Pembelajaran, Gamifikasi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan dan pembangunan suatu bangsa. Proses pembelajaran berperan dalam membentuk karakter, keterampilan, serta menjadi landasan pengetahuan bagi peserta didik (Rahayu et al., 2023). Pada era globalisasi saat ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan sehari-hari, khususnya dalam aktivitas belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Ai Muflihah

(2021) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang dimiliki siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tujuan mencapai prestasi dan hasil belajar yang optimal. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain siswa, guru merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai pendidik yang bertanggung jawab dalam merancang, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menanamkan nilai, moral, etika, dan sikap sosial kepada peserta didik. Untuk menjalankan peran tersebut, guru harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas sehingga mampu menyampaikan pembelajaran secara efektif kepada siswa (Jainiyah et al., 2023).

Saat ini, banyak media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi, khususnya internet. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi berlangsung sangat pesat dan mengubah cara masyarakat memperoleh serta mengakses informasi. Salah satu bidang yang mengalami dampak signifikan dari perkembangan teknologi tersebut adalah pendidikan. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan berkembang menjadi sarana yang mampu memperluas kesempatan belajar bagi peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi informasi, setiap peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal (Yuliana & Kristinawati, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan menarik. Tuntutan globalisasi mengharuskan dunia pendidikan beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Lingkungan belajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan perhatian siswa, mengurangi kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga memudahkan siswa untuk memperoleh materi pembelajaran secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi yang menarik bagi siswa, baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Wordwall memiliki kemampuan untuk menciptakan interaksi yang bermakna dalam proses pembelajaran. Beberapa keunggulan Wordwall antara lain tersedianya versi gratis dengan berbagai pilihan template permainan yang dapat digunakan oleh guru. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, mencocokkan pasangan, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF sehingga tetap dapat digunakan oleh siswa yang mengalami kendala jaringan internet.

Penggunaan Wordwall membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui pendekatan *game-based learning* yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, Wordwall juga memudahkan guru dalam memantau dan mengevaluasi hasil belajar siswa (Pradani, 2022). Berdasarkan berbagai keunggulan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan permainan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Malang.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Malang dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen berupa angket. Angket digunakan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data karena dianggap mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan permainan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi. Hasil angket diharapkan dapat menggambarkan kondisi yang sebenarnya terkait motivasi dan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Menurut Azizah, Permatasari, dan Suwarni (2022), metode angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan sejumlah pertanyaan kepada responden yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Data yang diperoleh kemudian diolah menjadi data statistik dan diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Purwanto (2019) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang berpotensi memengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel lain. Sementara itu, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Ningsih, 2021). Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan permainan Wordwall, sedangkan variabel terikat meliputi motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Pemilihan angket sebagai metode penelitian dinilai efektif karena dapat membantu peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan yang diteliti. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa pernyataan yang berkaitan dengan persepsi siswa terhadap penggunaan permainan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.
Instrumen Angket Penelitian

No.	Pernyataan
1	Permainan pembelajaran Wordwall membantu saya memahami konsep kebijakan moneter dan kebijakan fiskal pada mata pelajaran Ekonomi.
2	Variasi permainan yang tersedia pada Wordwall sangat beragam sehingga membuat pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menarik.
3	Pembelajaran Ekonomi menjadi lebih mudah dipahami ketika menggunakan permainan Wordwall.
4	Saya lebih senang mengulas materi menggunakan permainan Wordwall dibandingkan hanya merangkum dan menulis di buku catatan.
5	Penggunaan permainan Wordwall membuat pembelajaran di kelas lebih efektif dalam menguji pemahaman saya mengenai materi kebijakan moneter dan fiskal.

6	Penggunaan permainan Wordwall memudahkan saya untuk mengukur pemahaman saya sendiri terhadap materi Ekonomi yang telah dipelajari.
7	Penggunaan permainan Wordwall yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) atau kerja kelompok membuat saya lebih aktif bekerja sama dengan teman.
8	Permainan Wordwall membantu saya mengatasi rasa bosan selama kegiatan pembelajaran Ekonomi di kelas.
9	Permainan Wordwall meningkatkan tingkat keterlibatan saya dalam proses pembelajaran Ekonomi.
10	Permainan Wordwall meningkatkan motivasi saya untuk mempelajari mata pelajaran Ekonomi.
11	Penerapan permainan Wordwall dalam pembelajaran Ekonomi meningkatkan hasil belajar saya, termasuk nilai tugas dan ulangan harian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang disebarkan kepada siswa menggunakan Google Form. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan permainan Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 3 Malang. Dalam mengamati pembelajaran Ekonomi yang menerapkan permainan edukatif Wordwall, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu angket yang disebarkan melalui Google Form dan dokumentasi secara langsung.

Angket yang digunakan terdiri atas 11 pernyataan yang wajib dijawab oleh setiap responden. Pernyataan-pernyataan tersebut mencakup aspek media pembelajaran, suasana belajar, pemahaman siswa, serta evaluasi terhadap media pembelajaran. Pada angket tersebut, siswa diminta memilih salah satu dari lima skala jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup Setuju (CS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Tabel 2.
Persentase Hasil Jawaban Responden

No	Question	Percentage Calculation of Respondents' Answers				
		STS	**TS**	**CS**	**S**	**SS**
1	Permainan Wordwall membantu saya memahami konsep kebijakan moneter dan fiskal dalam mata pelajaran Ekonomi.	0%	0%	11,4 %	56,8 %	31,8 %
2	Variasi permainan yang tersedia					

	pada Wordwall membuat pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menarik.	0%	0%	0,5 %	50%	45,5 %
3	Pembelajaran Ekonomi menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan permainan Wordwall.	0%	4,5 %	11,4 %	47,7 %	36,4 %
4	Saya lebih senang mengulas materi menggunakan permainan Wordwall dibandingkan hanya merangkum dan menulis di buku catatan.	0%	4,6 %	15,9 %	50%	29,5 %
5	Penggunaan permainan Wordwall membuat pembelajaran di kelas lebih efektif dalam menguji pemahaman saya mengenai kebijakan moneter dan fiskal.	0%	2,2 %	11,4 %	52,3 %	34,1 %

Hasil angket yang disebarkan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Malang menunjukkan bahwa permainan Wordwall membantu siswa memahami konsep kebijakan moneter dan fiskal dalam mata pelajaran Ekonomi. Sebanyak 56,8% responden menyatakan setuju dan 31,8% menyatakan sangat setuju bahwa Wordwall dapat membantu mereka memahami konsep kebijakan ekonomi. Sementara itu, 11,4% responden menyatakan cukup setuju. Terkait ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Ekonomi menggunakan permainan Wordwall, sebanyak 50% responden menyatakan setuju dan 45,5% menyatakan sangat setuju bahwa Wordwall membuat pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menarik dan mudah diikuti. Hanya 0,5% responden yang menyatakan cukup setuju.

Pada aspek kemudahan belajar menggunakan Wordwall, sebanyak 47,7% responden menyatakan setuju dan 36,4% menyatakan sangat setuju. Namun, terdapat 4,5% responden yang menyatakan tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran Ekonomi menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan permainan Wordwall. Mengenai kegiatan mengulas materi, sebanyak 50% responden menyatakan setuju dan 29,5% menyatakan sangat setuju bahwa mengulas materi menggunakan Wordwall lebih menarik dibandingkan hanya merangkum materi di buku catatan. Sebanyak 15,9% responden menyatakan cukup setuju, sedangkan 4,6% responden menyatakan tidak setuju.

Pada aspek efektivitas Wordwall dalam menguji pemahaman siswa terhadap materi kebijakan moneter dan fiskal, sebanyak 52,3% responden menyatakan setuju dan 34,1% menyatakan sangat setuju. Sebanyak 11,4% responden menyatakan cukup setuju, sedangkan 2,2% responden menyatakan tidak setuju. Pada pernyataan berikutnya mengenai kemampuan Wordwall dalam membantu siswa mengukur pemahamannya sendiri terhadap materi Ekonomi, sebanyak 65,9% responden menyatakan setuju, 22,7% menyatakan sangat setuju, dan 11,4% menyatakan cukup setuju.

Terkait penggunaan Wordwall yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) atau kerja kelompok, sebanyak 65,9% responden menyatakan setuju, 22,7% menyatakan sangat setuju, dan 11,4% menyatakan cukup setuju bahwa

media tersebut dapat meningkatkan kerja sama antar siswa. Selanjutnya, mengenai kemampuan Wordwall dalam mengurangi kebosanan selama pembelajaran Ekonomi di kelas, sebanyak 56,8% responden menyatakan setuju dan 36,4% menyatakan sangat setuju. Sementara itu, 6,8% responden menyatakan cukup setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebanyak 63,6% responden menyatakan setuju dan 25% menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran Ekonomi. Sebanyak 11,4% responden menyatakan cukup setuju. Mengenai motivasi belajar, sebanyak 59,1% responden menyatakan setuju, 29,5% menyatakan sangat setuju, dan 11,4% menyatakan cukup setuju bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari mata pelajaran Ekonomi.

Pada pernyataan terakhir mengenai hasil belajar, sebanyak 50% responden menyatakan setuju, 29,5% menyatakan sangat setuju, dan 20,5% menyatakan cukup setuju bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar mereka, termasuk nilai tugas harian dan ulangan harian. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan permainan Wordwall dalam mendukung peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Malang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Wordwall dalam pembelajaran Ekonomi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan permainan Wordwall dalam proses pembelajaran. Mayoritas siswa menyatakan bahwa penggunaan Wordwall membantu mereka memahami konsep kebijakan moneter dan fiskal dalam mata pelajaran Ekonomi, meningkatkan minat dan semangat belajar, mempermudah proses pembelajaran, serta membantu dalam mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Selain itu, Wordwall juga dinilai efektif untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi Ekonomi, membantu siswa mengevaluasi kemampuan diri, meningkatkan keterlibatan dalam kerja kelompok, meningkatkan partisipasi selama proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai tugas harian maupun ulangan harian.

Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil responden yang menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan Wordwall dapat mempermudah pembelajaran Ekonomi, memudahkan kegiatan mengulas materi, meningkatkan efektivitas pembelajaran, maupun meningkatkan keterlibatan siswa dalam kerja kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Wordwall dapat berbeda pada setiap siswa, tergantung pada karakteristik, preferensi belajar, dan kebutuhan masing-masing individu.

Oleh karena itu, penerapan permainan Wordwall dalam pembelajaran Ekonomi perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik agar penggunaannya menjadi lebih efektif. Guru juga perlu mengombinasikan Wordwall dengan strategi dan metode pembelajaran lain yang relevan sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

DAFTAR RUJUKAN

Ai Muflihah (2021) 'Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), pp. 152–160. Available at: https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86.

Azizah, S.N., Permatasari, B. and Suwarni, E. (2022) 'PENGARUH PENERAPAN ABSENSI FINGERPRINT TERHADAP DISIPLIN KERJA APARATUR SIPIL NEGARA PADA BAGIAN PENGADAAN BARANG / JASA SEKRETARIAT KOTA BANDAR
LAMPUNG', 2(1), pp. 67–77.

Jainiyah, J. *et al.* (2023) 'Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), pp. 1304–1309. Available at: https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284.

Ningsih, W. (2021) 'STAI Fatahillah Serpong Tangerang Selatan *3', 6(01).

Purwanto, N. (2019) 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Jurnal Teknodik*, 6115, pp. 196–215. Available at: https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554.

Rahayu, I.T. *et al.* (2023) 'Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi', *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 01(2), pp. 97–110.

Tatsa Galuh Pradani (2022) 'Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat danmotivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar', *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), pp. 452–457. Available at: https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index.

Yuliana, A.I. and Kristinawati, W. (2022) 'Jurnal sosial humaniora dan pendidikan', *Jurnal Sosial Humaniora ...*, 1(1), pp. 34–39. Available at: http://journal.stiestekom.ac.id/index.php/Education/article/view/177.