

## PERAN PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Himatul Mutofi<sup>at1</sup>, Rintis Rizkia Pangestika<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>123</sup>, Universitas Muhammadiyah Purworejo<sup>123</sup>,  
e-mail : [himafiat@gmail.com](mailto:himafiat@gmail.com), [rintis@umpwr.ac.id](mailto:rintis@umpwr.ac.id)

**Abstrak:** Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh game edukasi berbasis wordwall dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas tentang fenomena yang tampak selama pembelajaran berlangsung. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, interview, pengamatan dan dokumentasi. Metode analisis data penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data hasil belajar siswa diperoleh menggunakan tes berbasis media wordwall. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi dalam belajar. Keuntungan yang diperoleh siswa dari pemanfaatan media berbasis wordwall ini adalah siswa yang awalnya malas, lelah dan lamban mengikuti proses belajar dikelas, sekarang akan terlihat aktif pada saat pembelajaran berlangsung di karenakan media yang disajikan oleh guru menarik dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris, Wordwall

### **THE ROLE OF USE OF WORDWALL BASED EDUCATIONAL GAMES IN ENGLISH LEARNING ON LEARNING MOTIVATION PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

**Abstract:** Learning motivation is an internal and external encouragement for students who are learning to make changes in behavior. Wordwall is a website that provides various educational games which aim to be fun assessment aids and evaluation tools for students. The purpose of this study was to determine the effect of wordwall based educational games in english lessons to increase students learning motivation. A qualitative approach in this research was used to explore and obtain a clear picture of the phenomena that appeared during the learning process. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, observations and documentation. The research data descriptive analysis method uses qualitative descriptive analysis. Data on student learning outcomes was obtained using wordwall media based tests. The results of this research show that students are motivated in learning. The advantage that students get from using wordwall based media is that students who were initially lazy, tired and slow to follow the learning process in class, will now appear active during learning because the media presented by the teacher is interesting and fun.

**Keywords:** Learning motivation, English Learning, Wordwall

## PENDAHULUAN

Istilah motivasi mengacu pada kekuatan internal dan perilaku yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan. (Lham dan Nurhamni, 2020) Definisi motivasi yang kedua adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, biasanya

dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Menurut Sari dan Suhaili (2020) Semua hal yang memengaruhi tindakan atau tidak bertindak seseorang merupakan bagian dari apa yang memotivasi mereka, kata Umam (2012). (Studi yang dilakukan oleh Sari dan rekan-rekannya pada tahun 2022) Dorongan intrinsik individu untuk bertindak dengan cara yang memajukan pencapaian tujuan yang ditetapkan dikenal sebagai motivasi. Sumbernya adalah Riski et al. (2022). Sikap kegembiraan dan keuletan dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu disebabkan oleh motivasi, yang mungkin bersifat internal maupun eksternal bagi orang tersebut. (Karya ilmiah Firdaus dan rekan-rekannya pada tahun 2022) Untuk melakukan sesuatu, seseorang membutuhkan sumber motivasi, yang dapat didefinisikan sebagai dorongan atau tujuan batin. Selon Laia dan Zai (2020).

Pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 2 Tanjunganom masih terbilang baru karena sebelumnya belum di terapkan secara aktif pada jam pelajaran, berawal dari datangnya P3K baru membuat kepala sekolah harus membuat kebijakan yaitu dengan menggeser guru bantu kelas menjadi guru mapel dikarenakan guru P3K harus mendapatkan kelas untuk menunjang pekerjaannya. Pelajaran Bahasa Inggris di era globalisasi ini sangat penting di pelajari. Hal ini karena Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang digunakan hampir seluruh negara di dunia. Baik sebagai bahasa resmi mereka atau sebagai bahasa resmi kedua. Belajar Bahasa Inggris sejak sekolah dasar memudahkan siswa untuk memahami dan menerima pelajaran untuk menunjang kejenjang berikutnya. Kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami. Pada saat ini penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran sangat penting dilakukan, guru dituntut untuk kreatif agar pada saat pembelajaran bukan hanya guru yang aktif melainkan siswa yang aktif, guru hanya memfasilitasi dalam kegiatan belajar selanjutnya siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Tidak selamanya proses pembelajaran menggunakan cara konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja. Pembelajaran yang memiliki konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa (Akbar & Hadi, 2023).

Media wordwall merupakan salah satu tipe media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Dengan menggunakan wordwall diharapkan siswa akan meningkat motivasi dalam belajar bahasa inggrisnya tanpa harus selalu tergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru. Wordwall adalah media interaktif dalam ruang kelas untuk mendukung pembelajaran listening, speaking, reading dan writing.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Prasetiya Bangsa Islamic School yang terdiri atas 12 siswa. Data yang diperoleh dianalisis

menggunakan model interaktif yang terdiri atas tiga hal utama, yaitu (1) reduksi data; (2) penyajian data; (3) penarikan kesimpulan.

Pendekatan penelitian ini adalah Pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menelusuri dan mendapatkan gambaran secara jelas tentang fenomena yang tampak selama pembelajaran berlangsung. Fenomena yang dimaksud adalah situasi kelas dan tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, interview, pengamatan dan dokumentasi. Data hasil belajar siswa diperoleh menggunakan media wordwall. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 10 orang.

Penelitian ini dirancang dalam 2 (dua) siklus Masing-masing siklus dilaksanakan dalam 4 (empat) tahap yaitu 1) Perencanaan (planning); 2) Tindakan (action); 3) Pengamatan (observation); 4) Refleksi (reflection), dengan detail siklus 1 dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran ( 2 x pertemuan) dan siklus 2 juga dilaksanakan dalam 4 pelajaran (2 x pertemuan). Data yang terkumpul dianalisis secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, (Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah 2016). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting terutama dalam pembelajaran bahasa. Bahasa Inggris merupakan hal yang penting untuk dipelajari serta dikuasai dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Di masa revolusi industri 4.0 penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Inggris sangat diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman dan teknologi yang sangat pesat.

Sekolah diberi kebebasan untuk memasukan mata pelajaran bahasa Inggris berdasarkan pertimbangan dan kebutuhan. Dalam era informasi dan globalisasi, pemerintah menyadari pentingnya peran bahasa Inggris dan sumber daya manusia yang memiliki keandalan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, yang di Indonesia merupakan bahasa asing. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, bahasa Inggris merupakan salah satu muatan lokal wajib bagi semua peserta didik Sekolah Dasar dari kelas I hingga kelas VI. Alokasi waktu yang disediakan adalah 2 jam pelajaran. Pada tahun 2012 terjadi perubahan pada mata pelajaran muatan lokal bahasa Inggris di Sekolah Dasar, pemerintah memiliki rencana untuk mengganti kurikulum KTSP dengan kurikulum 2013. (Anastasia et al., 2021) Kurikulum 2013 memiliki model pendidikan Student Center yang berpusat pada peserta didik agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Namun guru tetap berperan aktif dalam proses pembelajaran karena salah satu prinsip pengelolaan pembelajaran adalah guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran (Dewi et al.,2022).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) dengan judul “Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian ini menghasilkan adanya perubahan sikap setelah siswa menggunakan media edugame wordwall dalam pembelajaran. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan

peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 1 Proses pembelajaran bahasa Inggris dengan game wordwall

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 2x siklus. Setiap siklus terdiri dari 2x pertemuan. Penerapan media wordwall mampu memotivasi siswa untuk belajar maupun jenis-jenisnya dalam hal ini seiring dengan kendala yang dihadapi siswa. Indikator penggunaan game edukasi berbasis wordwall yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game wordwall, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, dan (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan literasi (numerik, bahasa, dan data). Sedangkan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu: (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.



Gambar 2 Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan media wordwall dilaksanakan dengan antusias oleh siswa

Hasil kegiatan pembelajaran yang di laksanakan menggunakan media wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dari hasil kegiatan yang sudah di lakukan siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan media game sangat menyenangkan dan tidak sabar untuk pembelajaran selanjutnya karena mudah diingat dan menyenangkan. Menurut siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan bermain game saya lebih bersemangat lagi untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris minggu depan.

## **PENUTUP**

Media wordwall layak diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu media wordwall layak diterapkan dalam proses pembelajaran hal ini disebabkan karena dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang dikembangkan menarik dengan menyajikan gambar yang membuat siswa termotivasi dalam belajar. Keuntungan yang diperoleh siswa dari pemanfaatan media berbasis wordwall ini adalah siswa yang awalnya malas, lelah dan lamban mengikuti proses belajar dikelas, sekarang akan terlihat aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660.
- Anastasia, R., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2021). Analisis Partisipasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Inggris di Masa Pandemi Covid-19 di SDN Brawijaya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1915> 5(2), 528-534.
- Dewi, W. P., Ramadhiani, D. A., Mukarromah, K., & Rahayu, M. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas Efektifitas Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid19 Berdasarkan Abstrak Pendahuluan Terjadinya pandemi Covid-19 di Negara Indonesia menjadikan masyarakat mengalami aktivitas yang tentunya sangat be. 8(1), 82–93.
- Firdaus dkk. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA*, 21:43-52, 46.
- Hidayah, Nurul & Fikki Hermansyah. Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume. 30. No.2. Desember 2016.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Laila & Zai. (2020). Motivasi dan budaya Berbahasa Inggris masyarakat daerah tujuan wisata terhadap perkembangan bahasa anak di tingkat SLTA (Studi Kasus: Desa Lagundri Desa Sorake-Desa Bawomataluo). *Jurnal Education and Development*, 8(4), 602-602.
- Riski dkk. (2022). Survey Motivasi Member Arena Fitness Usia 30 Tahun Keatas Dalam Melakukan Latihan Fitness Siarea Fitness Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol 3 no 2.
- Sari & Suhaili. (2020). Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *Ensiklopedia of Journal*, 3(1), 140-147, 143.
- Sari dkk. (202). Konsep akuntansi keperilakuan dari aspek psikologi dan psikologi sosial. *Research in Accounting Journal (RAJ)*, 2(2), 264-272,

