

Penggunaan Game Edukasi *Wordwall* dengan Model SOLE (*Self Organised Learning Environment*) dalam Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa SMP

Anggi Maulidia¹, Yuni Arfiani², Bayu Widiyanto³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan IPA, FKIP Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

E-mail: 1*anggimauldia11@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci: Game Edukasi, Model SOLE (*Self Organised Learning Environment*), *Wordwall*, Hasil Belajar, Minat Belajar

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar (2) Mengetahui perbedaan minat belajar antara siswa yang menggunakan model SOLE dan *game* edukasi *wordwall* dengan kelas yang menggunakan model SOLE dan LKPD pada materi sistem ekskresi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen *Non equivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model SOLE dan *game* edukasi *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model SOLE dan LKPD. Masing-masing diberikan *pretest* dan *posttest*. Hasil pengolahan data menunjukkan perhitungan nilai rata-rata *N-Gain Score* dari kelas eksperimen sebesar 63,56 sedangkan kelas kontrol 26,42. Kesimpulan hasil penelitian yaitu penggunaan *game* edukasi *wordwall* dengan model SOLE “Cukup Efektif” dalam meningkatkan hasil belajar dan terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *game* edukasi *wordwall* dengan kelompok yang tidak menggunakan *game* edukasi *wordwall* dengan nilai *sig* 0,38. Hasil dan minat belajar siswa yang menggunakan *game* edukasi dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan *game* pembelajaran.

Abstract

Keywords: Education Game, Model SOLE (*Self Organised Learning Environment*), *Wordwall*, Learning Outcomes, Interest to Learn

The purpose of this study is (1) to determine the level of effectiveness of the use of *wordwall* educational games on learning outcomes (2) to determine the differences in learning interest between students who use the SOLE model and *wordwall* educational games with classes that use the SOLE model and LKPD on the excretory system material. The research method used is the *Non-equivalent Control Group Design* quasi-experimental method. The experimental class was given treatment using the SOLE model and *wordwall* educational games, while the control class used the SOLE model and LKPD. Each was given a *pretest* and *posttest*. The results of data processing showed the calculation of the average *N-Gain Score* value of the experimental class of 63.56 while the control class was 26.42. The conclusion of the research results is that the use of *wordwall* educational games with the SOLE model is “Quite Effective” in improving learning outcomes and there is a significant difference in learning interest between the group that uses *wordwall* educational games and the group that does not use *wordwall* educational games with a *sig* value of 0.38. The results and learning interests of students who use educational games in learning are higher than those of the group that does not use learning games.

PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat terus mengalami perubahan di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan yang mengalami berbagai tantangan dan perubahan di masyarakat. Maka, pada kondisi ini masyarakat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengatur kehidupan sehari-hari (Lehner & Wurzenberger, 2013). Perubahan yang baru terjadi di dunia pendidikan menegaskan perlunya peningkatan mengajar yang menuntun siswa pada kemampuan komunikasi, memecahkan masalah, komunikasi, sikap, menjadi pengukuran hasil yang siswa pelajari (Nasrallah, 2014). Setiap perubahan yang terjadi pada hasil belajar bisa dibuktikan, di amati, serta diukur melalui kemampuan yang dimiliki siswa menjadi pencapaian dari belajar (Nemeth & Long, 2012).

Tujuan dari pembelajaran yakni hasil belajar. oleh karena perlu bagi guru tau dan mempelajari macam metode dalam pembelajaran, yang diterapkan pada saat pembelajaran. Agar siswa bisa menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, diwajibkan agar guru bisa mendidik serta mengajar menggunakan berbagai metode mengajar yang benar-benar dibutuhkan saat proses belajar mengajar. Djamarah & Zain (2006) menyatakan kedudukan suatu metode pembelajaran sebagai sarana motivasi ekstrinsik, menjadi sebuah strategi pengajaran serta sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Tentunya suatu proses pembelajaran memiliki tujuan agar siswa mendapatkan nilai atau hasil yang baik. Hasil yang telah diperoleh saat observasi di salah satu SMP di Kota Tegal, menunjukkan belum semua siswa memperoleh hasil belajar sesuai dengan harapan, siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Tegal belum semuanya mendapatkan nilai di atas KKM. Hasil observasi pada kelas VIII di sekolah SMP Muhammadiyah 1 Tegal juga didapati bahwa model dan guru masih menerapkan model

pembelajaran yang konvensional, jadi pusat pembelajarannya hanya pada guru saja dan lebih cenderung monoton. Tentunya ini bisa menjadi sebab siswa pasif dan cepat merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti menggunakan model pembelajaran SOLE (*Self Organised Learning Environment*) sebagai inovasi pada proses pembelajaran untuk dapat memberikan pengaruh terhadap hasil dan minat belajar.

Model pembelajaran SOLE (*Self Organised Learning Environment*) pertama kali dikembangkan oleh Sugata Mitra seorang praktisi pendidikan dari India. Model pembelajaran SOLE yaitu model belajar yang menekankan siswa dalam belajar secara mandiri dengan menggunakan media belajar seperti Hp, Laptop, Ipad yang tentunya sudah terkoneksi jaringan internet (Marlina, 2021). Model SOLE digunakan guru dalam menggali kedalaman pemahaman materi siswa dengan memanfaatkan rasa keingintahuan siswa. Menurut Fery Muhammad (2021) menyatakan model SOLE mendorong siswa untuk mempelajari dan memahami suatu materi dengan mandiri serta meleak teknologi dan bisa menjelaskan pada orang lain (Marlina, 2021). Model pembelajaran SOLE dapat dipadukan dengan media pada saat pembelajaran atau saat evaluasi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan model SOLE sebagai sarana evaluasi adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan platform digital edukasi game. Menurut Efe & Topsakal (2021) game digital telah menjadi aktivitas online yang populer, siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game di ponsel, tablet, atau komputer. *Wordwall* memberikan layanan gratis untuk guru agar mereka dapat dengan mudah mengembangkan media untuk veluasi. Guru bisa memilih template permainan dengan banyak jenis yang telah disediakan oleh platform dan cukup memasukkan soal beserta kunci jawabannya saja. Namun sebelum menggunakan layanan *wordwall*, guru membuat akun terlebih dahulu agar bisa mengakses layanan *wordwall*.

Penggunaan game edukasi seperti wordwall juga dapat memicu ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga mereka tidak mudah merasa bosan.

Minat siswa biasanya lebih tertuju pada hal yang terlihat unik, menarik serta terkesan menyenangkan. Hal ini memberikan dampak seperti siswa cenderung akan memiliki rasa ingin tahu serta ingin mencoba hal yang dianggapnya baru, contohnya pembelajaran yang dikombinasikan dengan game. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti akan menggunakan game edukasi wordwall saat pembelajaran IPA. Proses belajar mengajar yang memanfaatkan game edukasi diharapkan dapat memberikan perubahan peningkatan pada hasil dan minat belajar.

Hasil penelitian dari (Wulandari, 2017) menyatakan multimedia interaktif dengan game efektif pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Saat ini game edukasi menjadi media pembelajaran yang populer dan sudah banyak para ahli yang mengembangkan tentunya digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Jadi, penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi sangat diperlukan karena mampu memberikan kesan yang menarik serta menyenangkan saat proses pembelajaran, jadi siswa lebih mudah memahami materi.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik *Non Equivalent Control Group Design*. Jenis penelitian menggunakan Quasi Eksperimen karena menggunakan seluruh subjek dalam kelompok penelitian (*intact group*) untuk diberikan perlakuan, tidak menggunakan subjek yang diambil secara acak. Penelitian dilakukan di SMP N Muhammadiyah 1 Kota Tegal.

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Tegal. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas yang menggunakan game edukasi *wordwall* dengan model SOLE

(*Self Organised Learning Environment*) dan kelas VIII B sebagai kelas yang hanya menggunakan model SOLE (*Self Organised Learning Environment*) dan LKPD.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan media game edukasi Wordwall sedangkan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan LKPD keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran SOLE (*Self Organised Learning Environment*). Kedua kelas diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberi pembelajaran. Setelah diberi pre-test, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall dengan model SOLE dan kelas kontrol diberi perlakuan model SOLE dan LKPD. Setelah itu, diberikan posttest dan angket minat belajar untuk mengukur perubahan terhadap hasil dan minat belajar.

Pada penelitian ini ada dua data antara lain data tes hasil belajar dan data non tes angket/kuesioner minat belajar. Untuk tes hasil belajar terdapat 25 soal pilihan ganda dan untuk angket/kuesioner terdapat 15 pernyataan yang berisi pernyataan negative dan positif. Pengumpulan data untuk tes hasil belajar menggunakan pre-test dilakukan di awal pembelajaran dan post-test diakhir pembelajaran, sedangkan untuk data minat belajar diberikan di akhir pembelajaran.

Pada tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda, hasil pre-test dan post-test peserta didik dianalisis menggunakan uji homogenitas, uji normalitas. Teknik uji normalitas menggunakan rumus Shaphiro-Wilk lalu uji homogenitas menggunakan program SPSS. Kemudian untuk mengetahui tingkat efektivitas hasil belajar menggunakan N-Gain Score. Bentuk pengukuran minat belajar menggunakan angket/kuesioner yang berisi 15 pernyataan negatif dan positif yang diberikan setelah posttest. Untuk mengetahui perbedaan

minat belajar hasil perhitungan angket di uji menggunakan Uji Independent Sample T-test (Uji-T) dan menggunakan hasil analisis angket. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan model SOLE dan media game edukasi wordwall dengan kelas yang menggunakan model SOLE dan LKPD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengukur kondisi awal hasil belajar dilakukan *pretest* pada kedua kelas. Hasil rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Hasil Rata-rata Nilai *Pre-test*

Data Pretest	N	Mean	Min	Max
Pretest Eksperimen	30	49,20	32	64
Pretest Kontrol	30	52,66	32	72

Setelah mendapatkan hasil kondisi awal siswa langkah selanjutnya melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dengan model SOLE dan pada kelas kontrol menggunakan model SOLE dengan LKPD. Setelah pemberian materi selesai tahap terakhir pemberian *post-test* pada 2 kelas penelitian. Hasil rata-rata nilai *pot-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Table 2. Hasil Rata-rata Nilai *Post-test*

Data Posttest	N	Mean	Min	Max
Pretest Eksperimen	30	81,73	60	100
Pretest Kontrol	30	64,93	48	88

Uji tingkat efektivitas penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar di analisis menggunakan uji *N-Gain Score*. Hasil perhitungan rata-rata uji *N-Gain Score* dapat dilihat pada Tabel 3.

Table 3. Hasil uji *N-Gain Score*

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	63,57	26,42

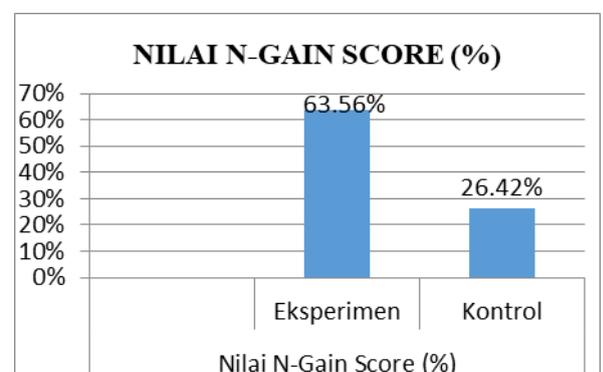
Nilai Maksimal	100,00	66,67
Nilai Minimal	00,00	00,00

Uji perbedaan minat belajar dilakukan dengan menggunakan *Uji Independent Sample T-Test* untuk mengetahui rata-rata perbedaan minat belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis uji *independent sample t-test* yang diperoleh menunjukkan nilai sig. 0,038 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan minat belajar IPA yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya diketahui juga efektifitas penggunaan *game* edukasi *wordwall* dengan model SOLE (*Self Organised Learning Environment*) dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar, serta hasil analisis angket minat belajar peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Tegal mengenai pembelajaran yang dilakukan.

Tingkat Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar

Uji efektivitas dalam penelitian ini mengukur tingkat efektivitas *game* edukasi *wordwall* dengan model SOLE pada materi sistem ekskresi kelas VIII. Pada penelitian ini menggunakan uji *N-Gain score* untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan *N-Gain Score* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Nilai N-Gain Score

Hasil uji *N-Gain Score* di kelas eksperimen dengan penggunaan game edukasi *wordwall* dengan model SOLE memperoleh nilai persentase sebesar 63,56% dan tergolong dalam kategori “Cukup Efektif” dalam meningkatkan hasil belajar. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai Uji *N-Gain Score* sebesar 26,42% tergolong dalam kategori “Kurang Efektif”.

Maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil Uji *N-Gain Score* bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan hasil Uji *N-Gain Score* kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami pembelajaran IPA menggunakan game edukasi *wordwall* dan model SOLE sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang lebih besar. Perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan nilai 63,56% termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2021) yang menyatakan bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar yang dipengaruhi salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Aplikasi *wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran berbentuk permainan edukasi dinilai mampu menambah semangat siswa dalam memahami sebuah konsep dan materi pembelajaran. Menurut Novita et al., (2019) dalam Muzaeni, Widodo & Widiyanto (2021) bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada tiap kelas bukan adanya faktor kebetulan saja, tetapi ada faktor perlakuan pada masing-masing kelas seperti penggunaan media ajar, kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran meliputi penggunaan model pembelajaran, kesesuaian dengan materi ajar, kesiapan pendidik, dan lain sebagainya.

Menurut Handarini (2020) menyatakan bahwa media *game quis wordwall* membantu perkembangan antara lain *scientific literacy* dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan *vocabulary* dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif. Dapat disebutkan bahwa media *game quis*

wordwall tidak saja meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam Sains saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiah dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Arimbawa (2021) menjelaskan melalui kegiatan pengamatan yang telah dilakukan serta mencoba sendiri dengan simulasi, dengan permainan yang terdapat pada game edukasi, siswa akan lebih mudah memahami materi IPA yang disampaikan. Disamping itu, media game edukasi merupakan media yang menarik, menambah perhatian dan konsentrasi siswa, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa dengan cara bermain sambil belajar. Minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, pengalaman yang diperoleh siswa, merupakan hal yang dapat memberikan pengaruh dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

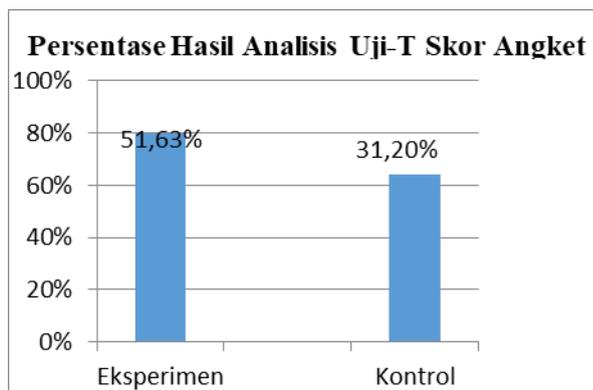
Media game edukasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam suatu kegiatan pembelajaran karena dapat memberikan suasana belajar yang baru melalui tampilan media game edukasi yang menarik. Siswa menjadi lebih mudah memahami tentang materi pembelajaran yang ada di dalam media tersebut. Terlihat pada saat proses pembelajaran siswa lebih terlihat aktif dan sangat berantusias, terlebih lagi saat mengetahui bentuk evaluasi berupa game siswa sangat berantusias.

Pembelajaran yang berpola permainan mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar dan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan LKPD pada kelas VIII B menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat. Hal ini terlihat dari kurangnya komunikasi antar sesama anggota kelompok dalam melakukan diskusi, sehingga tidak semua anggota kelompok menguasai

materi sistem ekskresi yang mempengaruhi hasil *posttest*.

Perbedaan minat belajar antara kelas yang menggunakan *game* edukasi *wordwall* dan model SOLE dengan kelas yang hanya menggunakan model SOLE dan LKPD

Berdasarkan hasil analisis *uji sample t-test* diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar IPA pada kelas yang menggunakan *game* edukasi *wordwall* dan model SOLE dengan kelas yang hanya menggunakan model SOLE dan LKPD dengan nilai $\text{sig } 0,038$ dengan perolehan nilai rata-rata angket minat belajar IPA kelas eksperimen sebesar 51,63% dan nilai rata-rata angket minat belajar IPA kelas kontrol sebesar 31,20%. Perbedaan rata-rata hasil analisis angket minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Persentase Nilai Rata-rata Angket

Adanya perbedaan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dikarenakan pada kelas eksperimen menggunakan permainan edukasi *wordwall* dan model SOLE karena menggabungkan antara belajar dan bermain sehingga siswa terlihat sangat senang dan memiliki semangat yang cukup tinggi, serta daya serap dalam menguasai materi cukup baik. Faktor penentu dalam kegiatan pembelajaran adalah minat belajar siswa Fitri et al (2022) semakin bagus

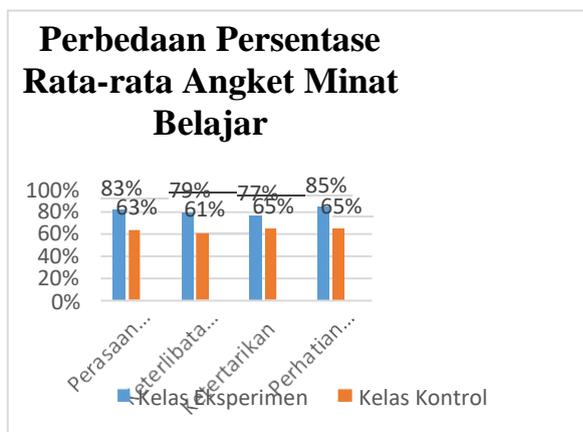
dan menarik media pembelajaran yang digunakan, maka kecenderungan dan perhatian dalam belajar semakin tinggi.

Hasil penelitian yang serupa didukung oleh penelitian yang dilakukan Perrotta (2013) bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap meningkatnya motivasi, bertambahnya pengetahuan menjadi lebih luas dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan *game* digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta tingkat keefektifan pembelajaran (Papastergiou, 2009). Hasil penelitian lain yang mendukung juga mengatakan bahwa penggunaan multimedia pada pembelajaran dapat menunjukkan korelasi yang positif dengan minat belajar (Barak, Ashkar & Dori, 2011).

Penggunaan *game* pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan mempermudah siswa memahami konsep dalam mata pelajaran IPA. Karena menurut penelitian, *game* dapat meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap mata pelajaran tersebut. Sekarang juga *game* banyak dimainkan oleh anak-anak usia sekolah. Dengan menerapkan *game* dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Hidayatulloh et al., 2020). Minat belajar yang tinggi dalam penelitian ini ditunjukkan dengan adanya partisipasi dan ketertarikan siswa untuk memainkan permainan secara berulang-ulang. Ada juga siswa yang sudah mulai memainkan *game* terlebih dahulu dari teman-temannya tanpa menunggu instruksi dari guru. Hal ini diduga karena pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi merupakan pengalaman pertama bagi mereka sehingga mereka sangat bersemangat, merasa senang dan tertarik dengan materi yang secara menyeluruh dapat meningkatkan minat belajar.

Hasil Analisis Angket Minat Belajar

Selain menggunakan analisis uji-T untuk mengukur perbedaan minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga diukur menggunakan angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner minat belajar diberikan setelah pembelajaran selesai, untuk mengetahui perbedaan perindikator minat belajar antara kelas yang menggunakan *game* edukasi *wordwall* dengan model SOLE dan kelas yang menggunakan model SOLE dengan LKPD. Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar persentase skor setiap indikator minat belajar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase Skor Indikator Minat Belajar

Pencapaian tertinggi terdapat pada kelas eksperimen yaitu aspek perhatian siswa dengan persentase 85% dimana aspek tersebut pada kelas kontrol hanya mendapatkan persentase 65% dengan hal ini dapat disimpulkan siswa pada kelas eksperimen lebih cenderung perhatian terhadap pembelajaran jika pembelajaran tersebut menggunakan media dan model pembelajaran yang baru. Lebih jelasnya akan dibahas setiap indikator dibawah ini:

Perasaan Senang

Indikator pertama yaitu indikator perasaan senang, menurut pernyataan (Syamsudduha et al., n.d.) minat belajar siswa

akan muncul pada kegiatan yang disukai. Pada mata pelajaran IPA yang diberikan guru, para siswa sangat menyukai materi aktifitas alam dan apa yang ada disekitaran mereka, misalnya pengetahuan tentang tanaman, tumbuh-tumbuhan, Binatang, organ tubuh manusia dan lain-lain dengan gambar serta penjelasan yang menarik rasa ingin tahu para siswa. Sehingga daya minat mereka tinggi dalam belajar. Siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran IPA, maka ia akan menerima pelajaran tersebut dengan senang, terus menerus mempelajarinya dan tidak merasa bosan dengan pelajaran IPA (Syamsuriana dan Amalia, 2018).

Pada indikator perasaan senang kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata angket minat belajar sebesar 83% dengan kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 65% dengan kategori sedang, dalam artian siswa lebih senang belajar IPA jika menggunakan media pembelajaran *game* edukasi, hal ini dapat ditunjukkan pada saat pembelajaran siswa yang belajar menggunakan *game* edukasi *wordwall* lebih senang mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Menurut (Rosidah et al., n.d.) *game* edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Menurut (Supardi, 2015) bahwa minat belajar adalah suatu tindakan perubahan perilaku yang terjadi karena adanya sebuah keinginan yang berupa perhatian sehingga terdapat perasaan senang.

Keterlibatan Siswa

Indikator keterlibatan siswa adanya ketertarikan siswa pada sesuatu yang membuat mereka senang, atau mau melakukan atau mempelajari sesuatu yang pada akhirnya membuat siswa tersebut ikut terlibat dalam

melakukan suatu kegiatan terhadap hal yang bersangkutan (Nazmi, 2017). Berdasarkan hasil analisis angket kelas eksperimen memperoleh persentase hasil analisis angket sebesar 79% dengan kategori tinggi dan kelas kontrol memperoleh persentase hasil analisis angket sebesar 61% dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan keterlibatan siswa pada kelas yang menggunakan *game* edukasi saat pembelajaran lebih bersemangat, berantusias, aktif, perhatian penuh dan muncul rasa tertarik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan *game* edukasi.

Ketertarikan

Indikator ketiga yaitu indikator ketertarikan. Ketertarikan siswa adalah berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Menurut Winkel (2004: 214) ketertarikan muncul bisa disebabkan karena sifat objektif yang menarik sehingga muncul perasaan senang terhadap objek atau pelajaran tersebut. Siswa yang memiliki ketertarikan pada suatu mata pelajaran IPA, ia akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji, mencari aplikasi materi IPA dalam kehidupan sehari-hari dan cenderung akan membahas materi pelajaran itu.

Pada hasil analisis angket kelas eksperimen memperoleh persentase hasil analisis angket sebesar 77% dengan kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol memperoleh persentase hasil analisis angket sebesar 65% dengan kategori sedang, hasil persentase nilai rata-rata angket minat belajar menunjukkan persentase indikator ketertarikan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini membuktikan bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan *game* edukasi *wordwall* apalagi diketahui bahwa ini adalah pertama kalinya bagi mereka

melakukan pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall*.

Perhatian Siswa

Perhatian siswa adalah konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka akan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Nazmi (2017) mengungkapkan indikator perhatian siswa adalah adanya konsentrasi dan aktivitas jiwa pada pemahaman dan pengamatan, contohnya minat pada objek tertentu, secara otomatis perhatian akan tertarik pada objek tersebut. Indikator perhatian siswa juga bisa diartikan munculnya rasa akan bersungguh-sungguh dalam mempelajari suatu pelajaran serta akan mengamatinya dengan terus-menerus. Hasil persentase analisis angket yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 85% dengan kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol persentase hasil analisis angket yang diperoleh sebesar 65% dengan kategori sedang hal ini sesuai dengan apa yang ada pada saat penelitian dimana siswa cenderung perhatian pada hal-hal yang dianggapnya baru, seperti penggunaan *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran yang membuat siswa ingin tahu dan belajar lebih mendalam.

SIMPULAN

Tingkat efektivitas penggunaan *game* edukasi *wordwall* dengan model SOLE (*Self Organised Learning Environment*) berada pada tingkatan "Cukup Efektif" meningkatkan hasil belajar siswa dengan perolehan nilai persentase rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 63,56%. Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig 0,083. Hal tersebut juga dapat dibuktikan melalui perolehan analisis angket minat belajar dengan perolehan nilai rata-rata analisis angket minat

80% pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata analisis angket minat 64% pada kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Barak, M., & Dori, Y. J. (2011). Science Education in Primary Schools: Is an Animation Worth a Thousand Pictures? *Journal of Science Education and Technology*, 20(5), 608–620. <https://doi.org/10.1007/s10956-011-9315-2>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar / Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain* (Edisi Revi).
- Efe, H., & Topsakal, Ü. U. (2021). Opinions of Pre-Service Teachers on The Use of Educational Digital Games in Science Lessons. *Shanlax International Journal of Education*, 10(1), 45–57. <https://doi.org/10.34293/education.v10i1.4284>
- Fitri, S., Fahmi Dwisep Saputra, & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Lehner, D., & Wurzenberger, J. (2013). Global Education – an educational perspective to cope with globalisation? *Campus-Wide Information Systems*, 30(5), 358–368. <https://doi.org/10.1108/CWIS-08-2013-0033>
- Makassar, U. M., Basri, S., & Akhmad, A. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Fisika Penggunaan Metode Bermain Snakes And Ladders pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. 6.
- Marlina, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) Berbasis Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 70–78. <http://dx.doi.org/10.33603/.v4i2.5319>,
- Muzaeni, A., Widodo, A. T., Widiyanto, B., & Kunci, K. (2021). Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti Pengaruh Media Viscing Dalam Meningkatkan Critical Thinking Dan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Online) JPMP* (Vol. 5). <http://e-journal.ups.ac.id/index.php/jpmp>
- Nasrallah, R. (2014). Learning outcomes' role in higher education teaching. *Education, Business and Society: Contemporary Middle Eastern Issues*, 7(4), 257–276. <https://doi.org/10.1108/EBS-03-2014-0016>
- Nazmi, M. (2017). PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG. In *Jurnal Pendidikan Geografi* (Vol. 17, Issue 1).
- Németh, J., & Long, J. G. (2012). Assessing Learning Outcomes in U.S. Planning Studio Courses. *Journal of Planning Education and Research*, 32(4), 476–490. <https://doi.org/10.1177/0739456X12453740>

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019- Indonesian Journal of Primary Education, 3(2), 64–72.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers and Education*, 52(1), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Pendidikan Administrasi Perkantoran, J., Ika Handarini, O., & Sri Wulandari, S. (n.d.). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19* (Vol. 8). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (n.d.). *The NFER Research Programme Game-based learning: latest evidence and future directions*. www.nfer.ac.uk
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Mariyati, Y., & Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). *Seminar Nasional Paedagoria Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi*.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- Supardi. (2015). *Jurnal Formatif* 2(1): 71-81.
- Syamsudduha, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & -Gowa, S. (n.d.). PENGGUNAAN LINGKUNGAN SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI. In *JUNI* (Vol. 15, Issue 1).
- Winkel, W. S. . 1933-. (n.d.). *Psikologi Pengajaran / W.S. Winkel*.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN GAME EDUKASI UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan*, 2, 1024–1029.