

GAME EDUKASI *KAHOOT*- *WORD WALL* SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP SAHARA KOTA PADANG

Rahmatul Husna Arsyah¹, Mardison², Sofika Enggari³

^{1,2,3} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

E-mail: rahmatulhusna_arsyah@upiypk.ac.id

Article History:

Received : 21 November 2022

Review : 20 Desember 2022

Revised : 25 Desember 2022

Accepted : 30 Desember 2022

Keywords: *Game Edukasi,
Motivasi Belajar*

Abstract: *Siswa SMP Sahara Kota Padang merupakan siswa pada fase remaja, yang memiliki permasalahan utama pada perkembangan afektif. Tujuan dalam kegiatan pengabdian ini yakni meningkatkan motivasi siswa SMP Sahara Kota Padang melalui game edukasi Kahoot-Word Wall. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan langsung di dalam kelas. Berdasarkan evaluasi dari kegiatan yang dilakukan bahwa siswa mengikuti kegiatan sebesar 80% sampai dengan selesai. Hal ini dikarenakan siswa memiliki daya Tarik yang berbeda dengan variasi media pembelajarn berupa game edukasi. Pada kegiatan ini disimpulkan bahwa siswa memiliki motivasi dalam belajar dengan adanya inovasi game edukasi.*

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai faktor pendukung kemajuan suatu bangsa, menjadi alasan praktisi Pendidikan untuk dapat peduli lebih banyak kepada anak-anak generasi penerus bangsa. Kemajuan atau kegagalan suatu bangsa dapat diukur melalui Pendidikan, apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Timbulnya berbagai masalah, seperti tidak memadainya sarana dan prasarana sekolah, anak putus sekolah yang jumlahnya semakin membengkak, system Pendidikan dan

kurikulum yang tidak pasti seiring bergantinya pimpinan, profesionalisme pendidik yang belum teruji, sampai pada kepribadian peserta didik yang jauh dari harapan.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan Lembaga Pendidikan yang menampung siswa dengan masa peralihan anak-anak menuju dewasa. Santrock mengatakan bahwa remaja merupakan suatu masa transisi, yakni perpindahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (2011:299). Remaja memiliki peran yang

sangat penting dalam pencapaian cita-cita bangsa di masa yang akan datang. Pendidikan yang diberikan kepada remaja tidaklah cukup pemberian Pendidikan secara terstruktur saja, namun diperlukan variasi kegiatan dan model belajar.

Siswa SMP Sahara Padang, merupakan siswa yang mayoritas rentang usianya berada antara 12 hingga 15 tahun. Pada masa remajanya ini siswa SMP Sahara Kota Padang memang mengalami masa transisi dari kanak-kanak, terlihat dari segi fisik, biologis, maupun kognitifnya. Informasi dari data awal yang didapatkan mengatakan bahwa siswa SMP Sahara berasal dari keluarga menengah kebawah yang mayoritas sudah tidak memiliki orang tua, sehingga banyak diantara mereka yang tinggal dibawah binaan panti asuhan.

Masa remaja yang dilalui oleh siswa SMP Sahara sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif nya. Banyak diantara mereka yang belum bisa menyampaikan cita-cita mereka nantinya. Belum terlihat kesiapan siswa dari segi belajar, seperti tidak adanya alat tulis pribadi, datang kesekolah tanpa menggunakan seragam, masuk kedalam kelas tanpa mematuhi jadwal yang telah ditentukan sekolah.

Melihat kondisi ini, diketahui bahwa

sanya, siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.(Djamarah, 2006). Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu meliputi fisik dan psikis, contoh faktor psikis diantaranya adalah motivasi, Belajar yang dilakukan tersebut untuk meraih suatu tujuan tertentu. Dilihat dari sudut bahasa, Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” tersebut, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya

penggerak yang telah menjadi aktif. Menurut Mc. Donald(Sardiman, 2011), Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu prinsip pembelajaran di sekolah menengah dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Kemendikbud, 2013).

Game edukasi digital dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas. Implementasi game edukasi digital sebagai media pembelajaran sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik kaitannya dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar. Game edukasi digital pada saat ini dapat dengan mudah diakses oleh siswa maupun guru melalui layanan internet. Namun tidak banyak game edukasi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kontennya sesuai dengan tujuan pembelajaran/kurikulum di

sekolah

Keberadaan tim pengabdian masyarakat di SMP Sahara Kota Padang dalam rangka memberikan sosialisasi terkait penggunaan game edukasi digital kepada guru-guru dan siswa.

B. Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMP Sahara Kota Padang, beralamat di Jl. Padang Pasir No.30 Padang, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat.

Lingkup pelaksanaan kegiatan ini diantaranya terdiri dari:

1. Menyediakan materi dan modul tentang kegiatan yang akan dilaksanakan bagi para panitia peserta kegiatan.
2. Memberikan sosialisasi dan motivasi belajar dan disiplin belajar bagi siswa SMP
3. Mengajukan proposal kegiatan sebagai bahan dasar pelaksanaan kegiatan, serta acuan untuk mensukseskan kegiatan.

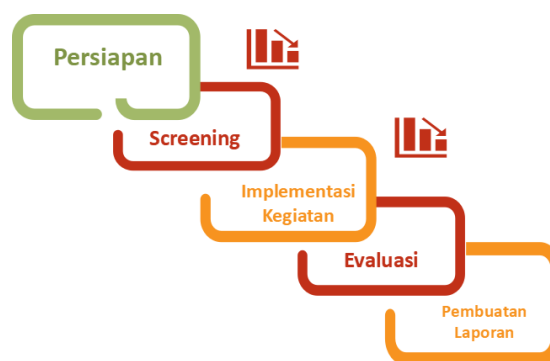
Adapun prosedur kegiatan ini, mengikuti beberapa langkah:

1. Melakukan rapat koordinasi bersama Tim PKM Mandiri UPI YPTK Padang dalam waktu yang terukur dan tersistem.

2. Memilih tema dan kebijakan-kebijakan penting terkait bentuk kegiatan yang akan diselenggarakan.
3. Melakukan survey lokasi dengan cara mendatangi langsung tempat atau lokasi kegiatan. Kegiatan ini diakhiri dengan membuat kerjasama berupa mengagendakan jadwal kegiatan PKM.
4. Mendata dengan baik seluruh peserta kegiatan dan fasilitas yang dapat digunakan selama berkegiatan.
5. Merealisasikan seluruh agenda di atas secara tertulis dalam naskah proposal kegiatan PKM.

6. Kemudian menyerahkannya kepada LPPM UPI YPTK Padang sesuai dengan arahan dan prosedur yang telah ditentukan.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan sosialisasi penggunaan Game edukasi sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi kegiatan dapat diuraikan menggunakan metode pada gambar 1. berikut ini:



Gambar 1. Diagram statis metode pelaksanaan.

Berdasarkan gambar diatas, Tahapan persiapan dalam hal ini mencakup:

1. Menyiapkan materi
2. Survei lokasi
3. Mengurus surat-surat perizinan
4. Membuat proposal dan
5. Proses persetujuan lokasi pengabdian kepada masyarakat.

Selanjutnya, setelah memaksimalkan persiapan, screening kemudian menjadi agenda selanjutnya. Ada beberapa tahap yang dilakukan:

1. Menyiapkan pembicara dan panitia sebelum acara
2. Memastikan semua alat-alat siap dibawa ke lokasi

3. Memastikan semua kebutuhan acara seperti transportasi, hadiah dan spanduk.

Implementasi dari rencana yang telah disusun dalam sosialisai yang diberikan kepada Siswa Siswi di SMP Sahara Kota Padang antara lain:

1. Memberikan materi mengenai Game Edukasi Digital
2. Memberikan materi dalam Motivasi Belajar
3. Melakukan pelatihan, pemanfaatan dan penggunaan media game edukasi kepada guru dan siswa.

Selanjutnya, Laporan kegiatan disusun oleh TIM PKM Mandiri UPI “YPTK” Padang setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Laporan kegiatan selanjutnya diberikan kepada LPPM UPI “YPTK” Padang.

Tahapan terakhir, adalah evaluasi dari kegiatan. Indikator untuk penilaian keberhasilan kegiatan ini antara lain:

1. 80% peserta yang di undang hadir dalam pelatihan.
2. Terlaksananya seluruh kegiatan pelatihan
3. 40% peserta mampu memahami materi yang diberikan.

C. Hasil

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Survei

Pelaksanaan survey dilakukan sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi tempat, kondisi, serta permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru SMP Sahara Kota Padang.

2. Persiapan Tim Pelaksana

Persiapan tim pelaksan terdiri dari persiapan materi, bahan, dan alat pelatihan agar dapat diperkirakan bahan dan alat yang perlu digunakan saat pelatihan. Selanjutnya persiapan kelengkapan sarana dan prasarana serta koordinasi dengan peserta sosialisasi yaitu guru dan siswa sasaran beberapa hari sebelum kegiatan inti dilaksanakan.

3. Pelaksanaan Kegiatan

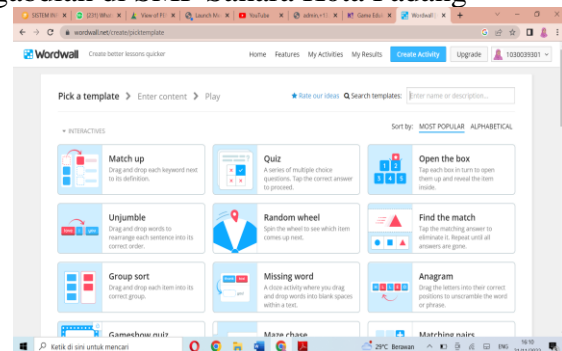
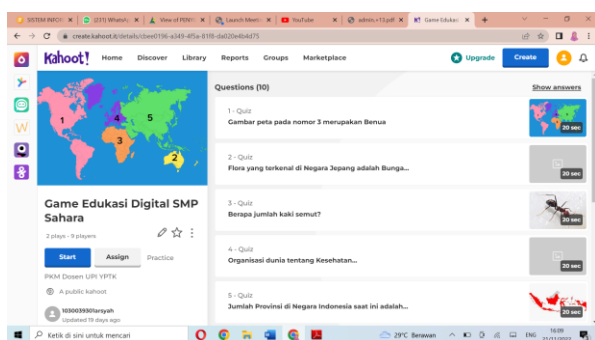
Pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh tim pengusul merupakan tim pengajar dari perguruan tinggi pengusul dan juga mitra, yaitu Guru dan Siswa SMP Sahara Kota Padang. Keterlibatan mitra meliputi \ perumusan permasalahan yang akan dibantu solusi penyelesaiannya. Mitra juga menyediakan tempat penyuluhan, mengalokasikan waktu untuk sharing dan pada saat berlangsungnya pemberian sosialisasi. Mitra juga secara aktif dan interaktif, terbuka memberikan informasi terkait kondisi yang dialami, sehingga memudahkan tim pelaksana dalam

membantu menyelesaikan masalah mitra

melalui program pengabdian masyarakat ini.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian di SMP Sahara Kota Padang



Gambar 4. Jenis Game Edukasi (Kahoot- Wordwall)

Diskusi

Game edukasi dengan menggunakan platform yang tidak berbayar bisa diakses dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam rangka meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Fungsi motivasi belajar terbagi menjadi tiga (Agus, 2009), yaitu:

1. Mendorong peserta didik untuk berbuat
2. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak di capai.
3. Menyeleksi kegiatan pembelajaran.

Disamping itu, terdapat fungsi-

fungsi lain yaitu motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Setelah menemukan dan memahami permasalahan yang dihadapi siswa SMP Sahara, kami Tim PKM UPI YPTK Padang

berinisiatif memberikan sosialisasi dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan game edukasi.

Kegiatan sosialisasi ini, sangat memberikan pengaruh kepada siswa karena dari sini terlihat adanya sikap siswa untuk berbuat mengikuti diskusi pembelajaran

menggunakan game edukasi berupa test Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran, karena adanya variasi media pembelajaran.

Tabel 1. Solusi Permasalahan Mitra

No.	Permasalahan	Solusi
1	Rata-rata siswa selalu ada yang tidak hadir dalam pembelajaran	1. Melakukan pengenalan pentingnya belajar.
2	Siswa selalu saja izin setiap kali proses pembelajaran.	2. Memberikan pengarahan dan pembinaan kepada siswa dengan motivasi belajar dari pemateri



Gambar 5. Kegiatan Penutupan dengan Pihak Mitra

D. Kesimpulan

Sosialisasi penggunaan game edukasi mampu meningkatkan motivasi guru dalam berinovasi dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan partisipasi penuh siswa selama kegiatan pengabdian ini, menunjukkan siswa memiliki minat belajar namun perlu adanya inovasi dan variasi dari media belajar, sehingga pada akhirnya nanti mampu membantu siswa untuk berprestasi dalam pembelajaran bagi siswa SMP Sahara Kota Padang

Daftar Referensi

- Sardiman, 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (cet. 19. Jakarta : Rajawali Pers). h. 73
- Syaiful Bahri Djamarah, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, (cet. 3. Jakarta: Rineka Cipta). h. 10
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*