

BEST PRACTICE: MEDIA GAME EDUKASI ULAR TANGGA DAN TTS FISIKA BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI PESERTA DIDIK

Jasmi Roza

Madrasah Aliyah Negeri Batam

Jalan Brigjen Katamso No. 10 Sagulung, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

E-mail: jasmiroza1602@gmail.com

Abstrak: Semenjak masa pandemi pembelajaran berlangsung daring. Guru perlu berinovasi untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis digital. Namun dampak lain dari pembelajaran daring adalah motivasi belajar peserta didik menurun. Oleh karena itu, menghadapi peserta didik generasi Z perlu inovasi media pembelajaran berbasis digital. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metoda penelitian *one shot case study*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Permainan Ular Tangga dan TTS Fisika Berbasis Canva terhadap motivasi belajar peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas XI IPA dan XII IPA sejumlah 138 orang. Penelitian dilaksanakan di MAN Batam pada semester genap TP 2021/2022. Instrumen penelitian adalah angket dan wawancara. Hasil penelitian sebagai *Best Practice* bagi penulis, dikarenakan semua responden memberikan respon dan tanggapan positif. Hal ini pengalaman terbaik penulis dalam menerapkan penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media Ular Tangga dan TTS Fisika Berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar fisika pada materi Suhu dan Kalor.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, TTS Fisika, Canva, Motivasi Belajar

Abstract: *Since the pandemic, learning has taken place online. Teachers need to innovate to develop digital-based learning models. However, another impact of online learning is that students' learning motivation decreases. Therefore, dealing with generation Z students requires innovative digital-based learning media. This type of research is descriptive qualitative research method with one shot case study. This study aims to see the effect of the use of learning media Snakes and Ladders Game and Canva-Based Physics Crosswords on students' learning motivation. The research subjects were 138 Class XI IPA and XII IPA students. The research was carried out at MAN Batam in the even semester of TP 2021/2022. The research instruments were questionnaires and interviews. The results of the research as Best Practice for the writer, because all respondents gave positive responses and responses. This is the author's best experience in implementing the use of learning media. The results of the study stated that the use of Canva-Based Snakes and Ladders and Physics Crosswords media could increase motivation to study physics in the material Temperature and Heat.*

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Physics Crosswords, Canva, Motivation*

1. Pendahuluan

Abad 21 setiap individu dituntut untuk memiliki keterampilan *hard skill* dan *soft skill* yang baik agar dapat berkompetensi pada persaingan global. *National Education Association* (2012) menyatakan bahwa pada abad ke-21 keterampilan yang perlu dibekalkan pada setiap individu ialah *Learning and Innovation Skills* yang terdiri dari 4 aspek, antara lain *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas).

Pandemi covid-19 menimbulkan berbagai dampak yang cukup substansial dalam berbagai elemen kehidupan sehingga menjadikan pemerintah harus segera cepat dan tanggap dalam menciptakan perubahan serta pembaharuan strategi atau kebijakan yang bisa diterapkan tepat sasaran. Kualitas pembelajaran menjadi dampak yang ditimbulkan dengan kondisi seperti ini, dimana guru dan peserta didik yang awalnya dapat berkomunikasi dan interaksi secara langsung dalam kelas namun saat ini interaksi yang dilakukan menjadi terbatas. Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah yaitu menghimbau kepada seluruh masyarakat untuk menjaga jarak antar satu dengan yang lainnya atau *physical distancing*. Pengelola sekolah, orang tua, peserta didik dan juga guru harus beralih ke sistem pembelajaran daring atau online (Aderholt, 2020). Model pembelajaran daring selama pandemi menggunakan berbagai aplikasi teknologi. Model pembelajaran beralih dengan model pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran fisika berbasis digital selama pandemi mengalami banyak kendala yang dihadapi peserta didik. Sulitnya peserta didik memahami pembelajaran fisika berdampak lain motivasi belajarnya menurun. Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang relatif tinggi. Oleh karena itu, ketika menerapkan pembelajaran fisika di masa pandemi tidak hanya model pembelajaran berbasis digital, perlu dibarengi dengan media pembelajaran berbasis digital. Pendidik perlu berinovasi dan berkreasi membuat media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan dari hasil pemaparan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat di implementasikan pada era transisi akibat pandemi covid-19 dan dapat membekalkan keterampilan abad 21 terutama pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu solusi yang dapat di implementasikan oleh guru dalam pembelajaran pada masa pandemi covid-19 maupun pasca pandemi covid-19. Media pembelajaran berbasis digital menggunakan Canva.

Media pembelajaran digital dirancang menggunakan canva sangat bervariasi, terutama media pembelajaran berupa *game* edukasi. Contoh *game* edukasi digunakan dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga dan TTS Fisika. Penelitian Nurhakim, dkk (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran TTS Fisika dalam Model Pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sejenis oleh Yumila, dkk (2017) menyatakan bahwa menerapkan TTS dalam pembelajaran *discovery learning* hasil belajar fisika lebih baik dari pada hanya menerapkan pembelajaran *discovery learning*.

Penelitian Penggunaan Kolaborasi Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva dalam pembelajaran fisika belum penulis temukan. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar dan kemampuan berfikir kreatif peserta didik MAN Batam di masa transisi pandemi penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut tentang Penggunaan Media Ular Tangga dan TTS Fisika Berbasis Canva jika diterapkan pada pembelajaran Fisika.

2. Metode Penelitian

Subjek penelitian peserta didik kelas XI IPA dan XII IPA berjumlah 138 orang. Penelitian dilakukan di MAN Batam pada semester genap TP 2021/2022. Semua subjek penelitian diberikan perlakuan yang sama. Berdasarkan hasil observasi dari 138 orang (empat kelas rombel) menyatakan bahwa penggunaan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva menjadikan pembelajaran fisika lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini merupakan *Best Practice* penulis.

Instrumen motivasi belajar dalam penelitian adalah angket dan wawancara. Instrumen diberikan serta wawancara dilakukan kepada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan media pembelajaran penggunaan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experiment Design* dengan desain penelitian *One Shot Case Study* seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Shot Case Study*

| <i>Treatment</i> | Observasi |
|------------------|-----------|
| X | O |

Fraenkel, dkk. (2011)

Keterangan:

X : Penggunaan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva

O : Observasi

Subjek penelitian peserta didik kelas XI IPA dan XII IPA berjumlah 138 orang. Penelitian dilakukan di MAN Batam pada semester genap TP 2021/2022. Semua subjek penelitian diberikan perlakuan yang sama. Berdasarkan hasil observasi dari 138 orang (empat kelas rombel) menyatakan bahwa penggunaan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva menjadikan pembelajaran fisika lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini merupakan *Best Practice* penulis.

Instrumen motivasi belajar dalam penelitian adalah angket dan wawancara. Instrumen diberikan serta wawancara dilakukan kepada peserta didik setelah mendapatkan perlakuan media pembelajaran penggunaan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis deskriptif kualitatif bertujuan mendapatkan gambaran terhadap motivasi belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan media pembelajaran menggunakan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva pada materi suhu dan kalor. Pembelajaran fisika selama masa pandemi telah menerapkan model *blended learning*. *Blended learning* berbantuan *whatsApp*, aplikasi *zoom meeting* dan aplikasi e-learning madrasah. Sebelum pelaksanaan *zoom meeting* bersama peserta didik, penulis mengirimkan materi dan bahan pembelajaran melalui e-learning madrasah, sementara informasi sifatnya *urgent* melalui *WhatsApp*. Proses pembelajaran *blended learning* penulis terapkan sebelum pembelajaran tatap muka terbatas adalah full online, berbantuan *zoom meeting*.

Sejak awal Oktober 2021, setelah ada izin pemerintah untuk pembelajaran tatap muka terbatas pada daerah level 2, maka MAN Batam menerapkan pembelajaran *mastery-based Blended learning*. Penerapan *mastery-based learning Blended learning* sebagian peserta didik mengikuti tatap muka langsung, sementara sebagian lagi online dari rumah. Mulai Januari 2022, Pembelajaran di MAN Batam tidak lagi terbatas, namun semua dapat hadir dan belajar bersama. Semua guru dan peserta didik belajar di madrasah. Saat pembelajaran *offline* terdeteksi dengan mudah motivasi belajar peserta didik mengalami penurunan karena telah terbiasa belajar santai secara online dari rumah.

Penulis mencoba membuat sebuah inovasi, agar hasil belajar meningkat dan lebih baik, pertama kali yang perlu dibangkitkan adalah motivasi belajar. Penulis membuat inovasi media pembelajaran dengan memberikan unsur permainan dalam belajar. Penulis membuat permainan Ular Tangga Fisika dan Teka Teki Silang (TTS) menggunakan canva.

Pertama penulis terapkan pada satu kelas, kemudian diminta tanggapan dan respon peserta didik melalui angket dan wawancara. Rata-rata semua peserta didik memberikan respon positif. Berikut beberapa tanggapan peserta didik setelah mendapat media pembelajaran berbasis canva adalah "*pembelajaran jadi asik dan menyenangkan, belajar sambil bermain saya jadi bersemangat dan tidak mengantuk, saya merasa tertantang dalam belajar fisika, fisika seru*".

Selama penulis menjadi guru fisika, baru kali ini hampir semua peserta didik menyatakan senang dan motivasi belajarnya meningkat setelah memperoleh media pembelajaran ular tangga dan TTS fisika. Penulis menyimpulkan bahwa penelitian kali ini berfungsi sebagai pengalaman terbaik penulis (*best practice*) dalam menggunakan media pembelajaran. Pancaran aura dan wajah peserta didik ketika pembelajaran berlangsung terlihat senang tanpa beban, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Serba-Serbi Peserta Didik Ketika Menggunakan Media Ular Tangga dan TTS Fisika

Peserta didik merasa bahwa pembelajaran fisika tidak lagi hal yang menakutkan dan sulit. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nurhakim, dkk (2020) menyatakan bahwa TTS fisika dapat meningkatkan hasil belajar Fisika siswa di masa pandemi.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Permainan Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar fisika peserta didik kelas XI IPA MAN Batam pada materi Suhu dan Kalor. Peneliti merekomendasikan bahwa penggunaan media Ular Tangga dan TTS Berbasis Canva dapat digunakan untuk materi pembelajaran fisika yang lain.

Daftar Pustaka

- Aderholt, R. (2020). *Coronavirus outbreak shining an even brighter light on internet disparities in rural America*. Dikutip dari <https://thehill.com/blogs/congress-blog/technology/488848-coronavirus-outbreak-shining-an-even-brighter-light-on/>
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun, H.H., (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.

National Education Association. (2012). *Preparing 21st Century Student for a Global Society*. Washington, D.C: NEA.

Nurhakim, A., Nurmeida, A., Hasanah, N., & Astuti, P. W. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Teka Teki Silang Fisika dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika (Sendikfi) Untirta*, 3(1), 323-329. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/article/download/9704/6778>

Yumila, R., Megasyani, A., & Yanti, I. R. (2017). Pengaruh Penerapan Teka-teki silang Dalam Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 14 Padang. *Jurnal Riset Fisika Edukasi dan Sains*, 3(2), 75–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.22202/jrfes.2017.v3i2.2501>