

Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Mega Palyanti¹

¹Institut Agama Islam Tulang Bawang, Indonesia

Corresponding Author:  megapalyanti2022@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran yang asik dan menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan dari beberapa responden yang ada pada IAI Tulang Bawang melalui observasi kelas, wawancara, dan analisis dokumen. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media-media pembelajaran tersebut secara positif mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa melalui interaktivitas, penerapan praktis bahasa, pengembangan kosakata, umpan balik instan, dan elemen kompetitif. Berdasarkan temuan ini, sejumlah saran diajukan, termasuk pelatihan bagi pengajar, penekanan pada variasi dan kreativitas, pemanfaatan penilaian formatif, kolaborasi antar mahasiswa, evaluasi berkelanjutan, pemberian tanggung jawab kepada mahasiswa, dan integrasi yang cermat antara media pembelajaran dan materi pelajaran. Penelitian ini memberikan pandangan yang berharga bagi pengajar dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

Keywords: Bahasa Indonesia, Media Asik dan Menyenangkan, Pembelajaran bagi Mahasiswa

ARTICLE INFO

Article history:

Received

March 27, 2023

Revised

May 14, 2023

Accepted

May 20, 2023

How to cite

Mega Palyanti.,(2023).Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia, 5(2).1014-1025

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Era kemajuan teknologi dan transformasi pendidikan yang pesat, perhatian terhadap penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan semakin meningkat (Danuri, 2019). Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa, saat ini terbiasa dengan akses cepat ke informasi dan hiburan di internet sehingga media pembelajaran yang mengikuti tren teknologi lebih berhasil menarik perhatian mereka. Selain itu, penggunaan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran, teknologi interaktif seperti AR dan VR, serta persaingan di dunia pendidikan semuanya mendorong pengembangan media pembelajaran inovatif (Muhammad Fauzan Sidik & Vivianti, 2021). Dalam era pembelajaran daring, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga membedakan program daring dari yang konvensional (Antari, 2019). Hasilnya, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tidak hanya

meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Fokus utama dari perhatian ini adalah untuk mendorong motivasi belajar yang kuat di kalangan mahasiswa, terutama dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

Mata kuliah Bahasa Indonesia memiliki berbagai kepentingan yang signifikan bagi mahasiswa. Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi di Indonesia, dan pemahaman yang baik tentang bahasa ini sangat penting untuk berkomunikasi dengan efektif dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan dengan baik adalah keterampilan dasar yang diajarkan dalam mata kuliah Bahasa Indonesia (Ibrahim & Mahbob, 2021). Kemampuan berbahasa Indonesia yang baik juga memungkinkan mahasiswa untuk beradaptasi dengan lebih baik dalam lingkungan lokal, terutama jika mereka adalah mahasiswa dari luar kota atau bahkan luar negeri. Ini membantu mereka untuk merasa lebih nyaman dan mendapatkan pengalaman positif selama masa studi mereka di Indonesia. Kemudian penguasaan Bahasa Indonesia adalah aset penting dalam dunia kerja (Fitriana, Rakhmawati, & Waluyo, 2020). Mahasiswa yang dapat berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik akan memiliki lebih banyak peluang pekerjaan, terutama dalam pasar kerja yang semakin kompetitif. Mereka dapat berinteraksi dengan lebih baik dengan kolega, klien, dan atasan dalam lingkungan kerja, yang merupakan faktor kunci dalam kesuksesan karir. Mata kuliah Bahasa Indonesia juga memberikan mahasiswa wawasan tentang budaya dan sastra Indonesia. Ini membantu mereka untuk lebih memahami konteks budaya di mana mereka belajar dan bekerja. Selain itu, pemahaman tentang sastra Indonesia membuka pintu bagi mahasiswa untuk mengapresiasi dan mendalami warisan sastra Indonesia yang kaya dan beragam.

Lebih lanjut, mata kuliah bahasa Indonesia membantu dalam pengembangan kemampuan analisis. Studi Bahasa Indonesia sering melibatkan analisis teks dan komunikasi, yang dapat membantu mahasiswa dalam mengasah kemampuan analisis kritis yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam pemahaman makna teks, evaluasi argumen, dan interpretasi pesan (Pujiono, 2021). Keterampilan menulis dan berbicara yang diperoleh melalui mata kuliah Bahasa Indonesia juga sangat berharga dalam hampir semua bidang. Mahasiswa mengasah kemampuan ini, yang berguna dalam penulisan makalah, presentasi, dan komunikasi sehari-hari. Selain itu, penguasaan Bahasa Indonesia memberikan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum, mengekspresikan pemikiran secara efektif, dan berinteraksi dalam berbagai situasi sosial. Selain manfaat pribadi, belajar Bahasa Indonesia juga mendukung upaya pelestarian bahasa, budaya, dan tradisi Indonesia. Mahasiswa, dengan memahami dan menguasai bahasa Indonesia, dapat berperan dalam menjaga dan melestarikan kekayaan linguistik dan budaya Indonesia. Penting untuk diingat bahwa mata kuliah Bahasa Indonesia bukan hanya tentang belajar tata bahasa, tetapi juga tentang pemahaman konteks sosial, budaya, dan linguistik di mana bahasa ini digunakan. Dalam era globalisasi, pemahaman tentang bahasa dan budaya lokal tetap menjadi aset yang sangat berharga bagi mahasiswa dalam rangka memahami dan berkontribusi dalam masyarakat global yang semakin terhubung.

Meskipun demikian, terdapat permasalahan akademik yang sederhana namun dapat merubah konsep dan kebermanfaatannya mempelajari mata kuliah bahasa Indonesia secara pribadi individu mahasiswa. Masalah tersebut terjadi semata-mata kurangnya motivasi dari diri mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah Bahasa Indonesia pada level perguruan tinggi. pemicu utamanya terjadi karena dalam proses penyajian perkuliahan terkesan membosankan, sehingga secara analisis permasalahan, ternyata

terletak pada media pembelajaran yang tidak interaktif dan tidak menyenangkan bagi mahasiswa. Peran penting dari media pembelajaran yang menyenangkan dapat merangsang minat belajar dan motivasi dari para mahasiswa, yang pada tujuannyadiharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan Bahasa Indonesia mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memiliki implikasi signifikan dalam konteks pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia (Yuniastuti et al., 2021). Dalam mata pelajaran tersebut, melibatkan pengembangan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara, media pembelajaran yang menarik seperti video, audio, dan aplikasi interaktif memberikan peluang untuk memperkaya pengalaman belajar. Contoh video pembelajaran dapat membantu mahasiswa memahami penggunaan bahasa dalam konteks nyata, sementara permainan kata-kata interaktif atau cerita interaktif dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dan keterlibatan mereka. Bagi mahasiswa yang mempelajari sastra Indonesia, media pembelajaran yang menarik, seperti animasi cerita atau pameran seni digital, dapat memperdalam pemahaman dan apresiasi terhadap karya sastra. Selain itu, penggunaan media interaktif dan multimedia membantu mahasiswa dalam menganalisis teks dan konsep sastra dengan lebih baik, sambil merangsang kreativitas mahasiswa dalam menulis. Pendekatan ini juga memungkinkan penggunaan berbagai metode pembelajaran yang lebih beragam, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung kebutuhan mahasiswa yang tumbuh dalam era teknologi dan media digital.

Sehingga pada penelitian ini ditampilkan rumusan masalah yang membahas seputar media apa yang digunakan untuk memunculkan suasana yang menyenangkan bagi mata kuliah Bahasa Indonesia. Kemudian bagaimana pemanfaatan media yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk menggali potensi positif dari penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan media-media ini dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterampilan belajar Bahasa Indonesia pada tingkat perguruan tinggi. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di lingkungan pendidikan Bahasa Indonesia. Melalui eksplorasi metode dan teknologi terbaru, penelitian ini berusaha menawarkan wawasan mendalam tentang cara-cara inovatif dalam menghadirkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan menarik perhatian. Dengan memanfaatkan media-media yang relevan dan menarik, penelitian ini berharap dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kesempatan untuk menggali potensi penggunaan media pembelajaran yang asik dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Melalui pendekatan yang holistik dan interdisipliner, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam memperkuat strategi pembelajaran yang efektif di lingkungan pendidikan Bahasa Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memberikan keleluasaan untuk mendalami dampak penggunaan media pembelajaran yang asik dan menyenangkan secara mendalam. Penelitian studi kasus ini akan melibatkan partisipan berupa mahasiswa tingkat sarjana dari berbagai program studi pada perguruan tinggi Institut Agama Islam Tulang Bawang yang mengambil mata kuliah Bahasa Indonesia. Pemilihan partisipan akan dilakukan melalui pemilihan bertujuan (*purposive sampling*) dengan pertimbangan variasi dalam pengalaman mereka dengan media pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan mencakup wawancara semi-struktur, pengamatan, dan analisis dokumen (Bakkalbasioglu, 2020). Wawancara semi-struktur akan menjadi metode inti dalam mengumpulkan data yang akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pandangan, pengalaman, dan persepsi mahasiswa terkait penggunaan media pembelajaran yang asik dan menyenangkan (Effendy & Sunarsi, 2020). Pengamatan juga akan dilakukan untuk mencatat respons emosional dan tingkat keterlibatan mahasiswa saat mereka berinteraksi dengan media-media pembelajaran tersebut. Analisis dokumen akan mencakup penelusuran laporan progres, tugas-tugas mahasiswa, dan materi pembelajaran yang relevan untuk memberikan konteks tambahan dalam penelitian.

Prosedur penelitian akan dimulai dengan seleksi partisipan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selanjutnya, wawancara, pengamatan, dan analisis dokumen akan dilakukan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang. Data kualitatif yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode analisis isi, yang akan memungkinkan identifikasi pola, tema, dan temuan kualitatif penting yang muncul dari data tersebut. Dengan pendekatan kualitatif dan desain studi kasus, penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran yang asik dan menyenangkan memengaruhi motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi pada dampak tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan dalam Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Media pembelajaran bagi mahasiswa memiliki dasar-dasar teoritis yang kuat yang mendukung peran dan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Salah satu teori yang relevan adalah Teori Belajar Visual dan Auditori oleh Richard E. Mayer. Teori ini menekankan pentingnya media visual dan audio dalam memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi (Dwi Septiawati, Neti Karnati, & Siti Rochanah, 2019). Mayer menyatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui media visual dan audio lebih mudah dicerna oleh otak manusia daripada pesan yang hanya ditampilkan dalam bentuk teks. Oleh karena itu, penggunaan gambar, video, dan suara dalam media pembelajaran dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Selain itu, Teori Motivasi Instrinsik oleh Edward Deci dan Richard Ryan juga relevan. Teori ini menyatakan bahwa mahasiswa cenderung lebih termotivasi saat mereka merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasakan kepuasan intrinsik dalam mencari pengetahuan (Riyadi & Pujiastuti, 2020). Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif atau

simulasi, dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memungkinkan mereka untuk aktif berpartisipasi.

Selanjutnya, Teori Gaya Belajar oleh David Kolb menekankan perbedaan dalam cara mahasiswa memproses informasi. Menurut teori ini mahasiswa dapat memiliki preferensi berbeda dalam gaya belajar mereka, seperti gaya visual, auditori, kinestetik, atau reflektif. Media pembelajaran yang beragam, mencakup berbagai elemen visual, audio, dan pengalaman praktis, dapat memenuhi berbagai preferensi gaya belajar mahasiswa dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka (Suparlan, 2019). Terakhir, Teori Konstruktivisme menunjukkan bahwa mahasiswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat memfasilitasi pembangunan pengetahuan mahasiswa dengan menyediakan pengalaman yang mendukung konstruksi pemahaman mereka. Melalui penggunaan media interaktif dan refleksi atas materi pelajaran, mahasiswa dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme (Mau et al., 2023).

Secara keseluruhan, teori-teori ini mengonfirmasi pentingnya media pembelajaran yang beragam, interaktif, dan relevan dengan preferensi mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Dengan memahami dasar-dasar teoritis ini, pengajar dapat merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran secara lebih efektif dalam pengajaran mereka. Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi. Dengan kemampuan untuk mendiversifikasi materi pelajaran, media pembelajaran memungkinkan pengajar untuk menyajikan informasi dalam berbagai format, dari teks hingga gambar, video, audio, dan interaktif. Kemampuan visualisasi konsep melalui media visual seperti gambar, grafik, dan diagram membantu mahasiswa memahami ide-ide yang kompleks dengan lebih jelas (Nurmuhlisna, 2019). Selain itu, media pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif dan platform pembelajaran daring, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi. Fleksibilitas akses ke media pembelajaran, baik melalui perangkat digital maupun ketersediaan materi pembelajaran mandiri, memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan jadwal dan preferensi pribadi mereka. Melalui penggunaan media pembelajaran, mahasiswa juga dapat menguji pemahaman mereka dengan ujian online dan kuis interaktif, serta mengungkapkan kreativitas mereka dalam tugas yang melibatkan produksi multimedia. Dalam konteks pendidikan modern yang semakin terkait dengan teknologi, media pembelajaran adalah alat yang relevan dan efektif dalam membantu mahasiswa memahami, menginternalisasi, dan mengembangkan pemahaman materi pelajaran dengan lebih baik (Permatasari et al., 2023).

Media pembelajaran yang asik dan menyenangkan merupakan sebuah konsep pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan mendalam bagi mahasiswa. Konsep ini melibatkan pemanfaatan teknologi, unsur-unsur interaktif, serta pendekatan yang kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu elemen kunci dari media pembelajaran ini adalah interaktif, di mana mahasiswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat berpartisipasi dalam permainan edukatif, simulasi, atau latihan interaktif yang membuat pembelajaran terasa seperti petualangan yang menantang. Selain aspek interaktif, media pembelajaran yang asik dan menyenangkan seringkali menggabungkan elemen visual dan multimedia. Penggunaan

gambar, animasi, video, dan suara membantu memvisualisasikan konsep dan menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media-media ini menghadirkan pembelajaran sebagai pengalaman yang lebih dinamis dan kaya visual, memungkinkan mahasiswa untuk menjelajahi konsep dengan lebih menyenangkan.

Penting juga untuk dicatat bahwa media pembelajaran yang asik dan menyenangkan sering dikaitkan dengan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Pendekatan ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, memungkinkan mahasiswa untuk belajar sambil bermain, menyelesaikan tantangan, dan meraih prestasi. Permainan edukatif ini sering memberikan umpan balik instan dan kesempatan untuk bersaing dengan diri sendiri atau rekan-rekan sekelas, yang menciptakan dorongan tambahan untuk belajar. Dalam era pendidikan digital, media pembelajaran yang asik dan menyenangkan adalah salah satu cara untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa. Mereka memfasilitasi keterlibatan emosional, memotivasi belajar, dan mendukung berbagai gaya belajar. Selain itu, media-media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan terhubung dengan dunia nyata, mengintegrasikan konteks yang relevan dalam materi pembelajaran. Sebagai hasilnya, mahasiswa dapat merasa lebih termotivasi, lebih antusias, dan lebih terlibat dalam perjalanan mereka menuju pemahaman dan penguasaan materi.

Media pembelajaran yang asik dan menyenangkan menawarkan beragam pilihan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang populer adalah permainan edukatif, seperti "Kahoot!" atau "Quizlet", yang mengubah pembelajaran menjadi persaingan yang seru dan edukatif. Mahasiswa dapat bersaing dalam tantangan kuis yang menarik dan mendapatkan umpan balik instan tentang pengetahuan mereka (Setiadi, 2023). Selain itu, simulasi interaktif memungkinkan mahasiswa untuk menjalani pengalaman praktis yang mendalam dalam subjek tertentu, memungkinkan eksplorasi berbagai skenario dan pembelajaran dari hasilnya. Video pembelajaran dan konten visual multimedia memberikan kemungkinan untuk menjelaskan konsep dengan cara yang lebih menarik dan memukau (Amaliyah, Iriani, Rachmawati, Mutohari, & ..., 2022). Visualisasi konsep yang kompleks melalui animasi, gambar, dan narasi yang menarik dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik. Sementara itu, aplikasi edukatif dan platform daring menyediakan tantangan, interaksi, dan berbagai elemen interaktif yang menjadikan pembelajaran lebih berpartisipasi.

Selain itu, proyek kreatif seperti pembuatan video, presentasi multimedia, atau karya seni yang terkait dengan materi pelajaran memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan mendalam. Escape room virtual edukatif menghadirkan pembelajaran sebagai petualangan yang menarik, memungkinkan mahasiswa untuk memecahkan teka-teki dan belajar sambil bermain (Sulistianingsih, 2022). Komik dan novel grafis dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah diingat dengan cara yang lebih kreatif, sedangkan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Media sosial dan platform berbagi informasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi, diskusi, dan kolaborasi di antara mahasiswa. Ketika dipilih dengan bijak dan disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa, media pembelajaran yang asik dan menyenangkan memiliki potensi untuk mengubah pengalaman belajar menjadi pengalaman yang lebih berwarna, dinamis, dan efektif. Itu juga dapat memberikan motivasi tambahan kepada

mahasiswa untuk mengejar pemahaman yang lebih mendalam dan bersemangat terhadap pembelajaran (Wibawa, Oktavianto, & Susilowibowo, 2022).

Media pembelajaran yang asik dan menyenangkan memiliki peran penting bagi mata kuliah Bahasa Indonesia. Berikut adalah penjelasan tentang beberapa media pembelajaran yang asik dan menyenangkan:

1. Kahoot: Kahoot! adalah platform berbasis permainan yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif. Mahasiswa dapat berpartisipasi dengan menggunakan perangkat seluler mereka. Dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, Kahoot dapat digunakan untuk menguji pengetahuan tentang tata bahasa, ejaan, kosakata, atau sastra. Mahasiswa bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi dalam kuis ini, sehingga menciptakan atmosfer persaingan yang sehat dan menyenangkan.
2. Papan Tulis Digital: Papan tulis digital interaktif memungkinkan pengajar untuk menjelaskan konsep dalam Bahasa Indonesia secara visual dan interaktif. Mereka dapat menulis, menggambar, dan mengilustrasikan materi pelajaran secara langsung. Ini memungkinkan pendekatan yang lebih dinamis dan terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Novel Grafis: Novel grafis adalah media yang menyajikan cerita atau konsep dalam format komik. Dalam mata kuliah Bahasa Indonesia, novel grafis dapat membantu mahasiswa memahami narasi, sastra, dan pemahaman visual. Ini memperkaya cara mereka memahami dan mengekspresikan cerita dalam Bahasa Indonesia.
4. Permainan Kata: Permainan kata seperti "Scrabble" atau permainan teka-teki kata klasik dapat membantu memperluas kosakata dalam Bahasa Indonesia dan meningkatkan pemahaman tentang struktur kalimat. Permainan ini mengajak mahasiswa untuk berpikir cepat, mengeja kata, dan menciptakan kata-kata yang sah dalam Bahasa Indonesia.
5. Komik Edukatif: Komik edukatif adalah sumber belajar yang menarik dalam bentuk cerita bergambar. Mereka dapat digunakan untuk mengajarkan kosa kata, tata bahasa, dan berbagai aspek Bahasa Indonesia lainnya. Mahasiswa dapat mengekspresikan diri mereka sendiri dengan membuat komik yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, penting untuk mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan karakteristik mahasiswa. Media-media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, berwarna, dan menyenangkan bagi mahasiswa.

Motivasi Belajar Mahasiswa

Motivasi belajar mahasiswa adalah pendorong utama dalam proses pembelajaran akademik. Motivasi dapat berwujud dalam dua bentuk utama: intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan berasal dari dalam diri mahasiswa, mendorong mereka untuk belajar karena rasa ingin tahu, minat, atau kepuasan pribadi. Mahasiswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung belajar dengan tekun dan lebih bersemangat dalam menghadapi tantangan akademik (Widya Ayuningtyas & Zulfah, 2021). Di sisi lain, motivasi ekstrinsik melibatkan faktor-faktor luar seperti hadiah, hukuman, atau tekanan sosial. Mahasiswa mungkin belajar untuk mendapatkan nilai yang baik, pujian dari orang tua, atau manfaat eksternal lainnya. Tujuan dan harapan mahasiswa juga memainkan peran kunci dalam motivasi belajar. Mahasiswa yang memiliki tujuan yang jelas dan ambisi tertentu untuk mencapai hasil tertentu akan

cenderung lebih termotivasi dalam mengejar tujuan tersebut. Selain itu, kemandirian dalam pembelajaran juga dapat memengaruhi motivasi. Mahasiswa yang merasa bertanggung jawab atas pengaturan waktu belajar mereka sendiri dan mencari sumber daya tambahan untuk mendukung pembelajaran mereka dapat lebih termotivasi.

Persepsi manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan faktor penting dalam motivasi. Mahasiswa yang dapat melihat relevansi dan manfaat dari pengetahuan yang mereka peroleh cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Interaksi sosial dan dukungan sosial juga memiliki dampak besar. Kolaborasi dengan teman sekelas, diskusi, dan interaksi dengan pengajar dan lingkungan akademik lainnya dapat meningkatkan motivasi belajar. Umpan balik positif dan pengakuan atas upaya belajar juga dapat memperkuat motivasi. Ketika mahasiswa merasa diakui dan mendapatkan umpan balik yang positif, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Rasa percaya diri yang tumbuh melalui pencapaian akademik yang positif juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Terakhir, ketertarikan dan antusiasme mahasiswa terhadap subjek yang dipelajari dapat memengaruhi tingkat motivasi mereka. Pengajar memiliki peran penting dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan relevan untuk memelihara ketertarikan mahasiswa. Pemahaman faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa membantu pengajar dan lembaga pendidikan untuk merancang pendekatan yang lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi mahasiswa. Kesadaran akan peran motivasi belajar dalam proses pendidikan membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan pribadi dan akademik mahasiswa.

Sebagaimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa analisis dari media-media yang asik dan menyenangkan terhadap mahasiswa untuk mata kuliah bahasa Indonesia dapat ditampilkan sebagai berikut:

Media Kahoot memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia (Basuni, Sofian Hadi, 2023). Dengan sifatnya yang interaktif dan bersifat permainan, Kahoot! mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memikat dan menghibur. Keberadaan elemen persaingan yang sehat mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengukur kemampuan mereka dengan sesama mahasiswa, dan mencapai skor tertinggi. Hasil yang segera diberikan oleh platform ini memberikan umpan balik yang memotivasi dan membantu mahasiswa mengidentifikasi area di mana mereka perlu perbaikan. Pengalaman bermain dalam Kahoot membuat materi pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih relevan dan menarik bagi mahasiswa. Mereka dapat melihat bagaimana penerapan tata bahasa, ejaan, dan kosakata Bahasa Indonesia berkaitan langsung dengan permainan, meningkatkan persepsi manfaat dari materi pelajaran. Kolaborasi dalam tim dalam permainan Kahoot! juga mempromosikan interaksi sosial yang positif di antara mahasiswa, yang memperkuat motivasi melalui dukungan teman sekelas dan rasa keterlibatan dalam komunitas pembelajaran. Pengajar yang mendukung penggunaan Kahoot dan memanfaatkannya secara efektif dalam pengajaran Bahasa Indonesia juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi mahasiswa. Mereka dapat menggunakan platform ini sebagai alat evaluasi, memberikan penghargaan kepada yang berprestasi, dan menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menantang. Dengan demikian, Kahoot bukan hanya alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga menjadi faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa secara positif dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

Media selanjutnya merupakan papan tulis digital yang dapat mengubah dinamika pembelajaran dalam mata kuliah Bahasa Indonesia dengan cara yang signifikan memengaruhi motivasi belajar mahasiswa (Zubaidah, 2019). Penggunaan visualisasi konsep yang memungkinkan pengajar untuk menggambar dan menjelaskan tata bahasa, ejaan, atau struktur kalimat secara langsung memberikan kejelasan yang lebih besar pada materi pelajaran. Interaktivitas yang diberikan oleh papan tulis digital memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka. Selain itu, kreativitas mahasiswa dapat diungkit melalui pembuatan proyek-proyek multimedia, penyusunan cerita, atau video pendek yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia, yang pada gilirannya memberikan dorongan tambahan untuk belajar. Umpan balik langsung dan pengakuan atas kontribusi mahasiswa juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi. Kolaborasi dalam kelompok dan kemampuan fleksibilitas dalam mengakses sumber daya tambahan melalui teknologi modern adalah faktor tambahan yang dapat merangsang motivasi belajar. Dengan berbagai elemen ini, papan tulis digital menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan terlibat bagi mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia (Siregar, Prihasti, & Ritonga, 2022).

Analisis yang lain mengenai media yang asik dan menyenangkan bagi mahasiswa untuk mata kuliah bahasa Indonesia dapat melalui permainan kata. Media permainan kata, seperti "Scrabble" atau permainan teka-teki kata, membawa dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia (Andari, 2020). Salah satu aspek penting adalah peningkatan kosakata, yang terjadi ketika mahasiswa berhasil menemukan kata-kata yang sesuai dengan permainan. Ini memberikan rasa pencapaian dan peningkatan kepercayaan diri dalam kemampuan berbicara dan menulis dalam Bahasa Indonesia. Selain itu, melalui permainan kata, tata bahasa dan ejaan yang benar menjadi latihan rutin, membantu mahasiswa memahami dan menginternalisasi aspek-aspek penting dari Bahasa Indonesia. Permainan kata juga memicu kompetisi sehat antara mahasiswa, yang berfungsi sebagai motivasi ekstra untuk belajar. Mereka berusaha untuk mencapai skor lebih tinggi dan mengalahkan teman sekelas, menciptakan dorongan untuk lebih memahami materi. Kemampuan berpikir cepat dan kreativitas diperlukan dalam menyusun kata-kata, yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hadiah atau penghargaan yang diberikan dalam beberapa permainan kata dapat menjadi insentif tambahan. Melalui permainan ini, mahasiswa dapat melihat relevansi kosakata dan tata bahasa dalam konteks komunikasi sehari-hari, menciptakan kesadaran akan manfaat belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, mereka dapat melihat perkembangan pribadi mereka seiring waktu dan merasa puas dengan pencapaian mereka, yang memberikan motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan Bahasa Indonesia mereka. Faktor sosial juga berperan penting, karena permainan kata dapat dimainkan bersama teman sekelas, mempromosikan kolaborasi dan dukungan sosial yang memotivasi belajar. Dengan semua elemen ini, media permainan kata menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan penuh motivasi bagi mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

Terakhir yaitu penggunaan media melalui permainan edukatif. Media permainan edukatif merupakan alat yang memegang peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia (Danuri, 2019). Dengan menyajikan materi pelajaran dalam konteks permainan yang menarik, mahasiswa merasa lebih terlibat dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Mereka belajar sambil bermain, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan

dan menghibur. Permainan ini sering kali meminta mahasiswa untuk menerapkan konsep Bahasa Indonesia dalam situasi praktis, memberikan pemahaman langsung tentang penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tantangan kosakata, permainan kata, dan pemecahan teka-teki yang ditawarkan dalam permainan edukatif membantu mahasiswa memperluas kosakata mereka dan meningkatkan keterampilan berbahasa. Kesuksesan dalam permainan memberikan rasa prestasi yang memotivasi untuk mencapai lebih banyak, mengembangkan pemikiran kreatif dan keterampilan kognitif, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Mahasiswa juga dapat belajar secara mandiri dan mendapatkan umpan balik instan atas pengetahuan mereka, yang memungkinkan mereka untuk terus meningkatkan diri. Dengan semua elemen ini, media permainan edukatif menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis, efektif, dan sangat bermotivasi dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

Jadi, berdasarkan analisis hasil penelitian yang didapatkan bahwa media pembelajaran seperti Kahoot, papan tulis digital, permainan kata, dan media permainan edukatif semuanya memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Mereka menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan, yang mengaitkan konsep Bahasa Indonesia dengan kehidupan sehari-hari, memperluas kosakata, memfasilitasi pemahaman tata bahasa, dan menghadirkan tantangan kompetitif yang memotivasi. Dalam konteks yang menyenangkan, mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memperbaiki keterampilan berbahasa, dan merasa puas dengan pencapaian mereka. Penggunaan media-media ini merupakan langkah yang berharga dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, bahwa media pembelajaran seperti Kahoot, papan tulis digital, permainan kata, dan media permainan edukatif memiliki peran yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Masing-masing media tersebut membawa elemen-elemen yang memengaruhi positif motivasi mahasiswa, termasuk interaktivitas, visualisasi konsep, penerapan praktis bahasa, pengembangan kosakata, umpan balik instan, serta aspek kompetitif dan kreativitas. Penggunaan media-media ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan, yang meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai hasilnya, mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi, dan mencapai pencapaian yang memuaskan dalam mata kuliah. Dalam keseluruhan konteks pendidikan, penggunaan media-media ini merupakan alat yang berharga dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, sejumlah saran yang dapat diajukan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam mata kuliah Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa telah diidentifikasi. Saran-saran tersebut meliputi perlunya pelatihan bagi pengajar dalam mengintegrasikan media-media pembelajaran, penekanan pada variasi dan kreativitas dalam penggunaan alat-alat ini, pemanfaatan penilaian formatif untuk memberikan umpan balik terhadap pemahaman mahasiswa, pentingnya memfasilitasi kolaborasi antar mahasiswa, perlunya evaluasi berkelanjutan untuk terus memperbaiki

pendekatan pembelajaran, memberikan tanggung jawab kepada mahasiswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran, dan integrasi yang cermat antara media pembelajaran dan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan pengajar dan lembaga pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

REFERENCES

- Amaliyah, G., Iriani, D., Rachmawati, I., Mutohari, A. S., & ... (2022). Sosialisasi Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Bermain untuk Pendidikan Anak Usia Dini pada PAUD Nursalam Kab. Cirebon. *Jurnal Pengabdian ...*, 6. Retrieved from <https://jpucic.id/index.php/jpucic/article/view/17>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Antari, L. P. S. (2019). Bahasa Indonesia Sebagai Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Jisipol*, 8(November), 17. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3903959>
- Bakkalbasioglu, E. (2020). How to access elites when textbook methods fail: Challenges of purposive sampling and advantages of using interviewees as “fixers.” *Qualitative Report*, 25(3), 688–699. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2020.3976>
- Basuni, A., Sofian Hadi, M., Muhammadiyah Jakarta, U., & Correspondence Author, I. (2023). Evaluasi Keefektifan Pemanfaatan Papan Tulis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas Satu SD. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2790–2798. Retrieved from <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26094>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Dwi Septiawati, Neti Karnati, & Siti Rochanah. (2019). Pengaruh Locus of Control Dan Motivasi Intrinsik Terhadap Organizational Citizenship Behavior Guru Sma Negeri Di Kota Bekasi. *Visipena Journal*, 10(2), 332–351. <https://doi.org/10.46244/visipena.v10i2.513>
- Effendy, A. A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 4(3), 702–714. Retrieved from <http://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/571/248>
- Fitriana, A. R. N., Rakhmawati, A., & Waluyo, B. (2020). Analisis Tindak Tutur Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(1), 74. <https://doi.org/10.20961/basastra.v8i1.41939>
- Ibrahim, N. A. N., & Mahbob, M. H. (2021). Students' personal skills as a form of communication skills and their importance in the job market. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(1), 209–226. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3701-12>
- Mau, D. P., Mahmudi, M., Prabowo, I. D. P., Taufiq, A., Hadi, B. M., & Wibowo, O. H. (2023). Peningkatan Pengetahuan dan Kemampuan Ibu-ibu Rumah Tangga di Perumahan Bukit Bambe RT 24 Driyorejo Gresik dalam Mendiversifikasi Produk Olahan Makanan Rice Bowl. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 371.

- <https://doi.org/10.35914/tomaega.v6i2.1698>
- Muhammad Fauzan Sidik, & Vivianti. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Materi Instalasi Jaringan Komputer. *Tematik*, 8(1), 14–28.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v8i1.542>
- Nurmuhlisna, A. (2019). Modernisasi Dan Teknologi : Penggunaan Teknologi Untuk Media Pembelajaran Di Generasi Millennial Dalam Pendidikan Modern. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 567–576.
- Permatasari, S., Darmawan, T. H., Azzahra, N., Zulaika, L., Asomah, U., Feronika Br Silaban, Y., ... Puspita, D. (2023). Implementasi Pembelajaran Daring Menggunakan Media Kahoot di SMA Sungai Putih Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 274–279.
- Pujiono, A. (2021). *Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z*. 2(1), 1–19.
- Riyadi, M., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i1.4380>
- Setiadi, T. (2023). E-Learning Dalam Pembelajaran Multimedia Interaktif. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*.
- Siregar, S. M. D., Prihasti, E., & Ritonga, M. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Scrabble Sebagai Alat Ukur Keterampilan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 10 Ulu Mahuam. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1(1), 146–150.
- Sulistianingsih, A. . D. K. (2022). Potensi Penggunaan Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Arsitektur di Era Pandemi Covid-19. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 10–18.
Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JUPITER/article/view/12262/4091>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Wibawa, E. A., Oktavianto, R., & Susilowibowo, J. (2022). Faktor Determinan Hasil Pembelajaran Daring Mahasiswa: Peran Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik, Dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(1), 106–117.
<https://doi.org/10.23917/jpis.v32i1.18738>
- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisa Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>
- Yuniastuti et al. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Vol. 0).
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21 [STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Learning to Empower 21st Century Skills]. *Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, (September), 1–18.

Copyright Holder :
© Mega Palyanti., (2023).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

