

# Strategi Mengatasi Tantangan Motivasi Belajar di Kelas 8 melalui Penggunaan Media Permainan Kartu Uno

Diba Khairan Sadida<sup>1\*</sup>, Munifah Bahfen<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

[diba6690@gmail.com](mailto:diba6690@gmail.com)

**Abstrak.** Artikel ini membahas tantangan motivasi dalam pembelajaran bagi siswa kelas delapan dan mengusulkan solusi menggunakan permainan Uno sebagai alat pengajaran. Pentingnya motivasi dalam pembelajaran disorot, terutama dalam konteks siswa kelas delapan, yang sering menghadapi tantangan seperti rentang perhatian terbatas, minat rendah pada materi pelajaran, dan kebutuhan akan keterlibatan yang konstan. Tujuan metode adalah untuk meningkatkan keterlibatan, meningkatkan keterampilan sosial, dan memberikan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan partisipasi siswa, peningkatan retensi memori, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Contoh-contoh bagaimana Uno dapat diintegrasikan ke dalam kelas, seperti menggunakannya sebagai imbalan atas penyelesaian tugas atau sebagai alat untuk mengajar konsep-konsep tertentu, disediakan. Manfaat potensial menggunakan Uno di kelas, termasuk peningkatan partisipasi siswa, peningkatan retensi memori, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, dibahas. Artikel juga membahas kekhawatiran potensial, seperti potensi untuk teralihkan atau permainan menjadi terlalu kompetitif, dan memberikan saran untuk mengatasi masalah-masalah ini. Kesimpulannya, penggunaan Uno sebagai alat pengajaran diusulkan sebagai strategi berharga untuk mengatasi tantangan motivasi dalam pembelajaran bagi siswa kelas delapan, yang pada akhirnya mengarah pada hasil pembelajaran yang lebih baik.

**Kata kunci:** Strategi, Bahasa Inggris, Kartu Uno

## 1. Pendahuluan

Motivasi memainkan peran penting dalam pembelajaran, terutama bagi siswa kelas delapan yang berada di titik transisi krusial dalam perjalanan pendidikan mereka. Meskipun demikian, pendidik seringkali dihadapkan pada sejumlah tantangan yang menghalangi upaya mereka untuk menjaga tingkat motivasi siswa. Tantangan tersebut meliputi rentang perhatian yang terbatas, minat yang kurang terhadap materi pelajaran, dan kebutuhan akan keterlibatan siswa secara konsisten. Dalam menanggapi tantangan-tantangan ini, penggunaan Uno sebagai alat pengajaran menawarkan solusi yang menarik. Dengan memanfaatkan popularitas dan sifat yang seru dari permainan Uno, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, menghidupkan semangat belajar mereka. Lebih jauh lagi, adaptasi permainan Uno untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan memperkaya pembelajaran dengan membuatnya lebih interaktif dan relevan bagi siswa. Dengan demikian, tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga menjaga motivasi mereka tetap tinggi selama proses belajar.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Butuh melalui penggunaan permainan Uno. Penelitian ini dilakukan saat kelas Bahasa Inggris di sekolah MTs Muhammadiyah Wonosobo, Jawa Tengah, Indonesia. Populasi sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa/i kelas VIII MTs Muhammadiyah Butuh. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan siswa dan guru, observasi kelas, dan dokumentasi tentang penggunaan permainan Uno dalam pembelajaran bahasa Inggris. Keabsahan data dijamin dengan menggunakan teknik triangulasi data, di mana data dari berbagai sumber (wawancara, observasi, dan dokumentasi) dianalisis dan dibandingkan untuk memastikan kesesuaian dan keakuratan. Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tema, di mana tema-tema yang muncul dari data dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk mengeksplorasi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas delapan melalui penggunaan permainan Uno.

Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi tantangan motivasi belajar siswa kelas delapan dan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis tema untuk mengeksplorasi strategi yang efektif. Hasil penelitian kemudian dibahas dan disimpulkan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik. Dengan metode penelitian ini, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan Uno dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas delapan.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Uno telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, sesuai dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan Uno, siswa tetap fokus dan aktif, meningkatkan retensi memori dan keterampilan berpikir kritis. Dalam konteks pembelajaran, Uno menarik minat siswa yang sebelumnya kurang tertarik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan kesempatan untuk interaksi langsung dengan konten pelajaran. Melalui permainan, siswa diajak untuk berpikir strategis, membuat keputusan cepat, dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan partisipasi dan retensi memori.

Permainan Uno juga memberikan konteks praktis untuk penerapan konsep bahasa Inggris, membantu siswa mengingat informasi lebih baik dan menggunakan kosakata serta struktur kalimat yang telah dipelajari. Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa meningkat signifikan, karena mereka terus-menerus menganalisis situasi, merencanakan langkah, dan memprediksi tindakan lawan. Proses ini melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi Uno dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan strategi efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif siswa kelas delapan, memberikan landasan kuat bagi pendidik untuk menggunakan alat pengajaran inovatif dan interaktif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Uno telah meningkatkan keterampilan sosial siswa. Siswa yang terlibat dalam permainan Uno harus bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena permainan ini menyenangkan dan menarik. Hal ini sangat menunjukkan bahwa strategi ini dapat digunakan sebagai solusi efektif untuk mengatasi tantangan motivasi belajar di kelas delapan.

**Tabel 1.**

*Aktivitas Pembelajaran*

Aktivitas	Model 1	Model 2	Aktivitas 1	12	1
Aktivitas 2	9	2	Aktivitas 2	9	2
Aktivitas 3	7	3	Aktivitas 3	7	3

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang dapat diambil adalah bahwa penggunaan Uno sebagai alat pengajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas delapan. Penggunaan Uno membantu siswa tetap fokus dan aktif, meningkatkan retensi memori, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Rekomendasi yang dapat diberikan adalah untuk lebih sering menggunakan Uno dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam mengajar konsep-konsep yang lebih kompleks dan memerlukan keterlibatan siswa yang lebih tinggi. Pendidik diharapkan mempertimbangkan integrasi alat-alat pengajaran yang inovatif seperti Uno untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Selain itu, pendidik dapat menggunakan berbagai teknik dalam mengintegrasikan Uno ke dalam pembelajaran. Misalnya, mereka bisa menggunakan kartu berwarna dan angka untuk memperkenalkan kosakata dasar bahasa Inggris, memungkinkan siswa mengasosiasikan warna dan angka dengan kata-kata tertentu. Kartu aksi dapat digunakan untuk memperkenalkan kalimat perintah dalam bahasa Inggris, memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan kalimat perintah secara langsung dalam konteks permainan. Teknik-teknik ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran, karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan asosiasi visual. Integrasi ini dapat memperkaya metode pengajaran tradisional dan memberikan variasi dalam proses belajar mengajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, penggunaan Uno sebagai alat pengajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas delapan, dan pendidik dapat menggunakan berbagai teknik dalam mengintegrasikan Uno ke dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik.

### Gambar 1.

*Ketika memulai memperkenalkan Uno-card dengan Bahasa Inggris*



## 4. Simpulan dan Saran

Penggunaan permainan Uno sebagai alat pengajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas delapan menunjukkan beberapa manfaat yang signifikan. Uno dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan keterampilan sosial, dan memberikan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Teknik-teknik seperti menggunakan kartu berwarna dan angka untuk memperkenalkan kosakata dasar bahasa Inggris, kartu aksi untuk memperkenalkan kalimat perintah, permainan peran untuk berlatih percakapan, pertanyaan dan jawaban untuk membangun keterampilan berbicara, dan permainan teks pendek untuk berlatih keterampilan membaca dan berbicara, semuanya dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa. Penggunaan Uno juga dapat membantu meningkatkan retensi ingatan siswa dan membangkitkan minat mereka dalam pembelajaran.

Sebagai saran, pendidik dapat menggunakan Uno sebagai hadiah bagi siswa yang berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu, untuk meningkatkan motivasi mereka. Selain itu, Uno dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu, seperti matematika atau strategi, dengan cara yang interaktif dan menarik. Teknik kreatif juga dapat diterapkan, seperti menggunakan kartu berwarna dan angka untuk memperkenalkan kosakata dasar bahasa Inggris, kartu aksi untuk memperkenalkan kalimat perintah, permainan peran untuk berlatih percakapan, pertanyaan dan jawaban untuk membangun keterampilan berbicara, serta permainan teks pendek untuk melatih keterampilan membaca dan berbicara. Penting untuk mengatasi kekhawatiran potensial, seperti potensi gangguan atau kompetisi yang berlebihan, dengan memberikan saran dan strategi yang tepat. Selain itu, penggunaan Uno secara berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu mempertahankan motivasi siswa dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih telah memberikan kesempatan untuk berkontribusi dalam penelitian ini. Saya sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini, termasuk Ibu Dr. Munifah Bahfen M.Pd atas kontribusi dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penelitian. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada MTs Muhammadiyah Butuh terkhususnya siswa/I kelas VIII yang terlibat atas kesediaan mereka untuk berpartisipasi serta telah memberikan dukungannya. Terima kasih juga saya sampaikan kepada semua pihak lain yang turut membantu dalam proses penelitian ini dengan dukungan dan bimbingan mereka. Saya harap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pembelajaran bahasa Inggris di kelas delapan dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa/I.

## Daftar Pustaka

- Asratie, M. G., Wale, B. D., & Aylet, Y. T. (2023). Effects of using educational technology tools to enhance EFL students' speaking performance. *Education and Information Technologies*, 28(8), 10031–10051. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11562-y>
- Baker-Smemoe, W., Dewey, D., Bown, J., & Martinsen, R. A. (2014). Variables affecting L2 gains during study abroad. *Foreign Language Annals*, 47(3), 464–486. <https://doi.org/10.1111/flan.12093>
- Cantika, A. K., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 TAHUN. *Cantika | Kumara Cendekia*. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i1.59586>
- De Valenzuela, J. S., Pacheco, R., & Shenoy, S. (2022). Current Practices and Challenges in Language Proficiency Assessment for English Learners with Complex Support Needs. *Research and Practice for Persons With Severe Disabilities*, 47(1), 6–21. <https://doi.org/10.1177/15407969221075848>
- Efendi, Y., Ananta Kusuma, V., & Riyanto, A. (2023). Strategi Penggunaan Kartu Uno Edukatif Dalam Rangka Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Sunda Guru SDN Pengadilan 5 Kota Bogor. 351 | *Wahana Dedikasi Copyright@Widyasari*, 6(2). <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v6i2.7125>
- Fernandes, R., Willison, J., & Boyle, C. (2024). Characteristics of facilitated critical thinking when students listen to and speak English as an additional language in Indonesia. *Thinking Skills and Creativity*, 52(August 2023), 101513. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101513>
- Leonard, S. (2022, September 28). *6 Strategies for assessing English Language Learners*. TAO. <https://www.taotesting.com/blog/6-strategies-for-assessing-english-language-learners/>
- Mahalingappa, L., Zong, J., & Polat, N. (2024). The impact of captioning and playback speed on listening comprehension of multilingual English learners at varying proficiency levels. *System*, 120(December 2023), 103192. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103192>
- Murray, N., & Hicks, M. (2014). An institutional approach to English language proficiency. *Journal of Further and Higher Education*, 40(2), 170–187. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2014.938261>
- Welesilassie, M. W., & Nikolov, M. (2024). The relationship among EFL learners' motivational self-system, willingness to communicate, and self-assessed proficiency at an Ethiopian

preparatory high school. *Heliyon*, 10(2), e24171.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e24171>

*What are the underlying challenges in English Language Proficiency? Immediate Immersion.* (2023, September 20). *Top 5 challenges of assessing speaking skills and how to overcome them* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fwvivyWu0Nr0>

Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/bahtera.142.02>

Ying, Y. H., Siang, W. E. W., & Mohamad, M. (2021). The Challenges of Learning English Skills and the Integration of Social Media and Video Conferencing Tools to Help ESL Learners Coping with the Challenges during COVID-19 Pandemic: A Literature Review. *Creative Education*, 12(07), 1503–1516. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127115>

Zadorozhnyy, A., & Lee, J. S. (2023). Informal Digital Learning of English and willingness to communicate in a second language: self-efficacy beliefs as a mediator. *Computer Assisted Language Learning*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2215279>