

PENGGUNAAN GAMES EDUKASI DENGAN WORDWALL SOLUSI PJJ YANG MENYENANGKAN

Rita Arni

Universitas Negeri Padang

ritaarni@fbs.unp.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19, sudah mengakibatkan perubahan disegala bidang, seperti bidang ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai usaha untuk menanggulangnya dengan memberlakukan berbagai aturan. Pada bidang pendidikan, salah satu pilihan yang bisa diberlakukan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu pembelajaran daring. Namun, ditemukan banyak masalah yang muncul pada pembelajaran daring, diantaranya kejenuhan dari mahasiswa karena tugas yang menumpuk, dosen masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan kurang menyenangkan. Untuk itu, dosen dituntut untuk kreatif serta inovatif. Dosen juga, dituntut dapat membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah menggunakan game edukasi dengan wordwall. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif, yang akan memaparkan tentang (1) Tahapan pembuatan game edukasi menggunakan wordwall (2) penggunaan game edukasi dengan wordwall pada mata kuliah MKU bahasa Jepang (3) persepsi atau tanggapan mahasiswa setelah menggunakan wordwall. Dalam penerapannya mahasiswa diperkenalkan dengan wordwall. Tujuan pembuatan game edukasi dengan wordwall untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa, pada pembelajaran bahasa Jepang dasar atau pemula dan untuk meningkatkan kembali semangat mahasiswa walaupun perkuliahan secara daring. Dari hasil angket melalui google form, dapat disimpulkan persepsi mahasiswa MKU bahasa Jepang UNP tentang wordwall sangat positif.

Kata Kunci: *Daring, Game Edukasi, Wordwall*

PENDAHULUAN

Menyebarnya COVID-19 pada akhir tahun 2019, telah merebak hampir semua negara di dunia, termasuk Indonesia. Pada tanggal 2 Maret 2020, pemerintah Indonesia telah mengumumkan bahwa *virus corona* sudah memasuki Indonesia. Pemerintah terus berupaya untuk menanggulangi penularan *virus* tersebut, seperti pembatasan Sosial Sekala Besar atau PSBB, mewajibkan pakai masker, cuci tangan pakai sabun, menjaga jarak aman dan tidak membolehkan adanya kerumunan.

Dengan adanya COVID-19 telah merubah tatanan kehidupan dalam berbagai bidang, seperti bidang ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Kemendikbud sudah mengeluarkan berbagai surat edaran dalam mendukung pemerintah dalam menanggulangi COVID-19 diantaranya, surat edaran Kemendikub No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19, Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada satuan pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *coronavirus*

disease (COVID-19). Maka, kegiatan belajar dilakukan secara *daring* (online) dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 (Menteri Pendidikan, 2020).

Pemerintah juga, memberikan beberapa fasilitas untuk pembelajaran *daring* dengan tujuan supaya dosen bisa memberikan solusi kepada mahasiswa dalam menyampaikan sebuah materi seperti contoh: (1) Rumah belajar dikembangkan oleh Pusdatin kemendikbud yang memiliki *fitue* dan belajar menarik, (2) TV edukasi dikembangkan oleh Kemendikbud yang memiliki acara TV tentang materi pembelajaran disekolah, (3) Pembelajaran *digital* dikembangkan oleh pusdatin dan SEAMOLEC Kemendikbud.

Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun mahasiswa merupakan keharusan dalam melaksanakan pembelajaran *daring*. Pelaksanaan pembelajaran *daring* memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau *laptop*, *smartphone*, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet (Dewi, 2020). Pembelajaran secara *daring* diharapkan dapat memutus mata rantai penyebaran COVID-19 dengan belajar dari rumah. Pembelajaran secara *daring*, maka dosen dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran. Perubahan cara mengajar, tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran *daring* (Sourial et al., 2018)

Secara teknis dalam pembelajaran *daring* perangkat pendukung seperti *gawai* dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak dosen dan mahasiswa (Simanihুরু, dkk, 2019). Dengan bantuan perangkat pendukung tersebut dapat memudahkan dalam menyiapkan media pembelajaran dan menyusun bahan ajar. Namun menggunakan media pembelajaran yang monoton akan timbul rasa bosan, oleh karena itu, selain media pembelajaran yang *konvensional* dibuat juga *game edukasi* yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar pembelajaran menjadi efektif dan inovatif salah satunya adalah *game edukasi* dengan *wordwall* (Sari & Sari, 2019).

Wordwall adalah adalah *game edukasi* yang berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Pada *wordwall*, pengajar bisa membuat berbagai jenis *game edukasi* dengan tema yang bermacam-macam mulai dari *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain. *Game* yang sudah dibuat, dapat dibagikan dan di *share* ke berbagai jenis *platform* seperti pada *google classroom*, media sosial seperti Wa grup kelas, bisa disematkan di *blog* ataupun *website*, selain itu, dalam proses pengerjaannya bisa dikerjakan di *laptop* maupun *smartphone*, oleh karena itu, *game edukasi* ini, sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. (Sadikin & Hamidah, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa orang mahasiswa, terdapat beberapa keluhan dalam pembelajaran *daring* diantaranya, mahasiswa sulit untuk

memahami materi karena tidak langsung bertemu dengan dosennya, mahasiswa jenuh dengan penugasan yang diberikan oleh dosennya, mahasiswa mengeluh dengan kuota untuk pembelajaran *daring*. Jangankan mahasiswa, dosen pun mempunyai keluhan dalam pembelajaran *daring*. Permasalahan yang dihadapi adalah aktivitas belajar di rumah selama masa pandemi memunculkan sejumlah kendala, diantaranya dosen kesulitan memantau pemahaman materi yang diberikan kepada mahasiswa, dosen sudah mulai jenuh dan kebingungan untuk menerapkan strategi belajar yang efektif dan menyenangkan. Hal ini terjadi karena dosen masih menggunakan media pembelajaran yang belum variatif sehingga terkesan kurang menyenangkan. Selain itu, dosen hanya berpaku pada model pembelajaran yang lama. Akibatnya pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan, selain itu, kemampuan dosen dalam menghidupkan suasana kelas pada pembelajaran *daring* masih kurang, hanya terpaku pada metode pembelajaran *konvensional*.

Berdasarkan permasalahan yang dialami diatas, maka perlu dicarikan solusi agar pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan tidak mengalami rasa bosan dan kejenuhan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis memakai metode *deskriptif kuantitatif*. Penelitian ini, dilaksanakan kepada mahasiswa MKU bahasa Jepang semester Juli– Desember 2021 yang terdiri atas tiga kelas berjumlah 150 orang mahasiswa yang sesuai yang di ampu oleh penulis. Dalam penelitian ini, instrumen yang dipakai berupa angket yang dilakukan melalui *google form*, lalu diberikan berupa *link* kepada mahasiswa agar di isi oleh mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pembuatan *game edukasi* dengan *wordwall* yaitu:

Pertama, Log in langsung *via google*. Klik mesin pencarian seperti *google chrome* atau *mozilla firefox*, kemudian ketik <https://wordwall.net/> dipencarian, kemudian *sign up* dipojok kanan atas menggunakan akun *google* atau bisa juga menggunakan *e-mail* dan *password*. Kemudian centang *i accept the terms of use privacy police*, lalu klik *sign up*.

Kedua, Create Creativity. Setelah berhasil *log-in*, maka akan tampil halaman awal dari *wordwall*. Untuk membuat *games*, maka tinggal klik *create activity* di sudut kanan atas yang berwarna biru. Setelah klik *create activity*, maka akan muncul berbagai pilihan *template* baik yang versi gratis maupun yang versi berbayar.

Ketiga, Pilih jenis permainan yang akan digunakan. Untuk versi gratis ada 18 *template* yang bisa digunakan diantaranya *labelled diagram, match up, quiz, open the box, find the match* dan lain-lain. Sedangkan untuk versi berbayar ada tambah 25 *template* lagi yang bisa digunakan diantaranya *whack-a-mole, balloon pop, hangman* dan lain-lain.

Keempat, Masukan kata kunci yang akan kita gunakan. Pada tahap ini membuat judul dan deskripsi permainan, menulis konten sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.

Kelima, Share. Setelah selesai membuat konten lalu klik *done*, maka langkah selanjutnya adalah mengatur *timer, random*. Setelah selesai, kemudian klik *share* yang akan ditunjukkan kepada dosen lain atau mahasiswa. Jika ingin memberikan kepada mahasiswa maka klik *set assignment* pada kotak sebelah kanan, setelah itu ada pengaturan lagi apakah harus memasukan nama atau *anonymous, show answer* atau tidak dan lain-lain, jika sudah selesai maka klik *start*. Jika sudah di klik *start*, maka akan muncul *link*, nah, *link* tersebut yang akan dibagikan kepada mahasiswa untuk dikerjakan, Selesai.

Dibawah ini salah satu contoh penggunaan *game edukasi* dengan *wordwall* pada mata kuliah MKU bahasa Jepang yang diterapkan pada pembelajaran *daring* dengan topik salam (*aisatsu*). Sebelum perkuliahan dosen telah menyiapkan bahan ajar terlebih dahulu, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah selesai, dosen meminta mahasiswa untuk membuka *link* yang telah dibagikan melalui Wa grup ataupun *elearning*. Sebelum memulai mengerjakan kuis mahasiswa diinstruksikan untuk menuliskan nama, kemudian *start*.

Gambar 1. Tampilan awal wordwall



Mahasiswa mengerjakan kuis seperti bermain *game*, sesuai dengan yang telah diinstruksikan.

Gambar 2. Menu wordwall



Setelah selesai mengerjakan *game*, bisa dilihat *score* yang telah diperoleh. Kalau ingin mencoba untuk mengerjakan ulang dengan cara klik *start again*.

Gambar 3. Tampilan score yang diperoleh



Jika ingin melihat hasil rekapan nilai atau score mahasiswa beserta timernya secara keseluruhan terdapat pada *my result*.

Game edukasi memiliki banyak kelebihan seperti: memiliki banyak *template* yang beragam, cara penggunaan yang mudah digunakan baik oleh mahasiswa maupun dosen, bisa langsung terlihat hasilnya berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan, dapat diakses secara gratis. Sedangkan kekurangannya berbayar jika telah menggunakan lima buah *template* untuk satu *email*, tidak bisa digunakan untuk pembelajaran *chokai*.

Sesudah menepkan *wordwall* pada mahasiswa MKU bahasa Jepang selama tiga kali pertemuan yaitu topik mengenai salam (*aisatsu*), pengenalan diri (*jikoshoukai*), hobi (*Shumi*), lalu penulis memberikan pertanyaan kepada mahasiswa berupa angket sebanyak delapan pertanyaan, yang pengisiannya dilakukan melalui *google form*. Angket tersebut berupa tanggapan mahasiswa setelah menggunakan *wordwall* pada pembelajaran. Hasil jawaban angketnya adalah sebagai berikut.

1. *Game edukasi dengan wordwall* sangat menarik

Gambar 4: Tangapan angket no 1



Tangapan yang diberikan oleh mahasiswa terhadap pernyataan diatas, sebagian besar 64% mahasiswa memilih sangat setuju, 32% mahasiswa menyatakan setuju, hanya 3% diantaranya memilih kurang setuju, serta hanya sebagian kecil yaitu sebanyak 1% yang menyatakan tidak setuju bahwa, game edukasi dengan menggunakan wordwall sangat menarik.

2. *Game edukasi dengan wordwall* sangat menyenangkan

Gambar 5: Tangapan angket no 2



Pada diagram diatas terlihat bahwa, sebagian besar mahasiswa yaitu 68% memilih sangat setuju, 28% mahasiswa memilih setuju, hanya sebagian kecil yang menyatakan kurang setuju yaitu sebanyak 2% dan 2% lainnya menyatakan tidak setuju.

3. *Game edukasi dengan wordwall* mempermudah memahami kosakata bahasa Jepang

Gambar 6: Tangapan angket no 3



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yaitu sebesar 56 % menyatakan sangat setuju, 42 % setuju dan sisanya masing-masing 1 % menyatakan tidak setuju bahwa permainan game edukasi *wordwall* itu tidak mempermudah dalam memahami kosakata bahasa Jepang.

4. Dengan *game edukasi dengan wordwall* bisa mengingat kosakata bahasa Jepang

Gambar 7: Tangapan angket no 4



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yaitu 49 % menyatakan sangat setuju dan 47 % setuju bahwa dengan permainan *game edukasi wordwall* dapat lebih mudah mengingat kosakata bahasa Jepang sedangkan sisanya yaitu masing – masing 3% dan 1% menyatakan kurang setuju.

5. *Game edukasi dengan wordwall* bisa meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang

Gambar 8: Tangapan angket no 5



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yaitu sebanyak 58% menyatakan sangat setuju dan 34% menyatakan setuju bahwa game edukasi wordwall dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang, sedangkan sisanya yaitu masing-masing 6% kurang setuju dan hanya 2% menyatakan tidak setuju.

6. *Game edukasi dengan wordwall* bisa meningkatkan motivasi untuk mempelajari bahasa Jepang

Gambar 9: Tangapan angket no 6



Pada diagram diatas sebagian besar mahasiswa yaitu 67% menyatakan sangat setuju dan 31% menyatakan setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari bahasa Jepang karena ditampilkan dengan cara menarik dan menyenangkan, sedangkan sisanya yaitu masing-masing 1% menyatakan tidak setuju.

7. *Game edukasi dengan wordwall* mudah diakses menggunakan *gawai*

Gambar 10: Tangapan angket no 7



Pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian mahasiswa yaitu sebanyak 56% menyatakan sangat setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat diakses dengan mudah menggunakan *gawai* dan 35% menyatakan setuju, sedangkan 9% menyatakan tidak setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat diakses oleh *gawai* mereka karena sebagian mahasiswa tinggal didaerah yang dapat mengakses internet dengan mudah dan atau karena alasan lainnya.

8. *Game edukasi* dengan *wordwall* dapat digunakan kapanpun

Gambar 10: Tangapan angket no 8



Pada diagram diatas, sebagian besar mahasiswa yaitu sebanyak 62% menyatakan sangat setuju bahwa *game edukasi wordwall* dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dan 35% menyatakan setuju, lalu sisanya yaitu masing-masing 3% memilih kurang setuju dan hanya 1% memilih tidak setuju.

KESIMPULAN

Game edukasi dengan *wordwall* dapat diterapkan oleh dosen dalam pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah MKU bahasa Jepang. Media pembelajaran ini, merupakan media interaktif yang bisa untuk meningkatkan minat serta memotivasi mahasiswa untuk pembelajaran bahasa Jepang. Template yang terdapat pada *wordwall* ini mempunyai banyak pilihan untuk menyajikan soal berbasis kuis yang menyenangkan, sehingga dosen bisa menggunakan berbagai alternatif pilihan dalam mengemas materi pelajaran dan membuat soal untuk evaluasi. Media pembelajaran yang menyenangkan akan membuat mahasiswa aktif, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh.

REFERENSI

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sari, P., & Sari, H. (2019). Pelatihan Penggunaan Metode Wordwall Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Di Desa Cenning Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. *RESONA: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.35906/jipm01.v2i1.310>

Pengelola Web Kemendikbud. (2020). Kemendikbud Imbau Pendidik Hadirkan Belajar Menyenangkan Bagi Daerah yang Terapkan Belajar di Rumah. Www.Kemendikbud.Go.Id.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah>