

RESPONS GURU TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

R. Mekar Ismayani

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi
mekarisyani@ikipsiliwangi.ac.id

Alfa Mitri Suhara

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi
alfamitri@ikipsiliwangi.ac.id

Yeni Rostikawati

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi
yenirostikawati@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran sebagai penghubung antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar, terutama dalam penyampaian materi (kompetensi dasar). Melihat, pandemik covid-19 yang belum juga usai, media pembelajaran harus dipilih secara tepat agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai dengan maksimal. Mengintegrasikan kemajuan teknologi dengan memanfaatkannya dalam pembelajaran terutama untuk para guru dalam mendesain media pembelajaran yang bersifat multimedia dan interaktif sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada respons guru terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan respons guru terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *wordwall* sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian deskriptif kualitatif. Adapun hasil penelitian diketahui dari sebaran angket terhadap analisis kebutuhan guru dalam penggunaan media pembelajaran, diketahui dari sepuluh pertanyaan yang diberikan diperoleh rata-rata jawaban *iya* sebesar 79,2% dan *tidak* sebesar 20,8% terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, pengetahuan, kendala atau hambatan yang dihadapi dan penerapan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya aplikasi *wordwall* sebagai media interaktif berbasis teknologi dibutuhkan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Wordwall, Bahasa Indonesia.*

Abstract

Learning media as a liaison between teachers and students. Learning media has an important role in the learning process, especially in the delivery of material (basic competence). Seeing, the Covid-19 pandemic is not yet over, learning media must be chosen appropriately so that learning objectives can still be achieved optimally. Integrating technological advances by utilizing them in learning, especially for teachers in designing multimedia and interactive learning media is urgently needed. Therefore, this study focuses on the teacher's response to the use of the wordwall application as a support for learning Indonesian at school. The purpose of this study is to find out, analyze, and describe the teacher's response to interactive learning media assisted by wordwall applications as a support for learning Indonesian. This study uses a qualitative descriptive research procedure. The results of the research are known from the distribution of questionnaires on the analysis of teacher needs in the use of learning media, it is known from the ten questions given that the average answer is yes by 79.2% and no by 20.8% related to the use of technology-based learning media, knowledge, constraints or the obstacles encountered and the application of the wordwall application in learning Indonesian. Thus it can be concluded that the use of learning media, especially the wordwall application as a technology-based interactive media is needed by teachers in carrying out Indonesian language learning activities.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Indonesian.

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan memberikan dan mengembangkan kompetensi dan pengetahuan yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang didalamnya disampaikan pula mengenai tujuan pendidikan. Selain itu, diketahui bersama bahwa pendidikan saat ini berada pada era 4.0 yang bergerak menuju 5.0 sehingga tujuan pembelajaran perlu dilaksanakan secara

terarah, terencana, berkesinambungan, inovatif dan kreatif. Sebagai mana yang disampaikan oleh Ahmad (2018) bahwa pendidikan harus menghadirkan lulusan yang kompetitif sehingga kurikulum perlu orientasi baru. Sebab di era revolusi industri 4.0 tidak hanya cukup literasi lama (membaca, menulis, & matematika) sebagai modal dasar untuk berkiprah di masyarakat. Ada tiga kelompok atau jenis literasi era revolusi industri 4.0, yaitu literasi data, literasi teknologi, literasi manusia.

Senada dengan hal tersebut, Effendy (Mendikbud) mengatakan

bahwa bidang pendidikan perlu merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi dalam memasuki era revolusi industri 4.0, yaitu: 1) diharapkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, 2) diharapkan peserta didik memiliki kreatifitas dan memiliki kemampuan yang inovatif, 3) perlu adanya kemampuan dan keterampilan berkomunikasi yang dimiliki peserta didik, 4) bekerjasama dan berkolaborasi. 5) Peserta didik memiliki kepercayaan diri. Berdasarkan pemaparan tersebut, tentunya tujuan pendidikan akan tercapai dan terwujud dengan baik apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Oleh karena itu guru sebagai pelaksana utama dalam pelaksanaan pembelajaran memegang peranan penting dalam mewujudkan pencapaian tujuan pendidikan yang hendak dicapai sehingga diperlukan peningkatan kemampuan pada guru, diantaranya mengembangkan potensi diri khususnya dalam pembelajaran melalui pembelajaran inovatif abad 21 yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode atau media pembelajaran.

Pembelajaran inovatif abad 21 dengan memanfaatkan jaringan internet yang diintegrasikan dalam aplikasi pada masa pandemik covid-19 saat ini sangat membantu berjalannya proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kondusif. Namun, masih ditemukan guru sebagai pelaksana proses pembelajaran, mengalami kebingungan bahkan ketidakmampuan menghadirkan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang berbasis internet. Berdasarkan hasil

wawancara kepada siswa dan guru di sekolah mitra, kami menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran belum optimal dalam menerapkan unsur-unsur pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran inovatif abad 21 pada masa pandemik covid-19. Selanjutnya, pengamatan atau observasi dan hasil wawancara, kegiatan belajar masih menggunakan model, pendekatan, strategi, dan media yang konvensional sehingga kurang menarik minat siswa. Mengingat fungsi dan tujuan proses pelajaran yang sangat penting. Maka, pembelajaran yang dilaksanakan harus sesuai dengan tujuan capaian. Observasi dan wawancara yang telah dilakukan di sekolah mitra belum ada media secara optimal melaksakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran inovatif abad 21 dengan menarik, menumbuhkan, serta mengembangkan potensi secara optimal peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum secara komperhensif melibatkan peserta didik. Pembelajaran dilakukan dengan satu arah sehingga siswa kurang bersemangat dan cenderung pasif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan urgensinya. Penelitian ini perlu dilaksanakan demi terciptanya pembelajaran yang baik melalui pembelajaran yang inovatif dan efektif. Berdasarkan pemaparan di atas, prioritas permasalahan yang akan diselesaikan yaitu kurang optimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran inovatif abad 21. Dengan tujuan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan guru dalam

melaksanakan dan membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif abad 21. Sebagaimana diketahui, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar. Menurut Sardiman, dkk. (Rohani, 2019), media merupakan alat perantara untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan. Lebih lanjut, Arsyad (2013) mengemukakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Salah satu media pembelajaran inovatif abad 21 yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan dan pengetahuan guru dalam membuat serta mengaplikasikan media pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet melalui sebuah aplikasi, yaitu *wordwall*. Aplikasi yang dibuat khusus untuk keperluan dunia pendidikan. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan. Menurut Sherianto (2020) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. Selanjutnya, Halik (2020) menyampaikan *wordwall* dapat diartikan aplikasi yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Adapun kelebihan *game wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan pengiring. Mode penugasannya dapat diterapkan melalui *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah (Supendi dan Nurhidayat, 2007)

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini sebagai berikut. Bagaimana respons guru terhadap aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama?

METODE

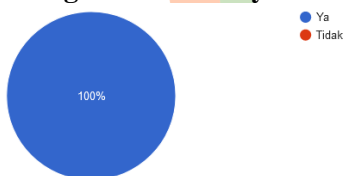
Penelitian ini merupakan sebuah penelitian deskriptif kualitatif. Hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang muncul memerlukan kajian kualitatif sebagai pemecahan masalahnya. Dengan rancangan yang digunakan adalah penelitian deskriptif berkesinambungan (*Continuity descriptive research*). Sanjaya (2013, hlm. 85) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif yang dilakukan secara terus-menerus dalam periode tertentu atas subjek penelitian tertentu pula. Sebagai upaya untuk merumuskan generalisasi suatu situasi dan kekhasan atau fenomena tertentu dengan menganalisis secara cermat tentang berbagai perubahan yang terjadi dalam interval waktu tertentu. Adapun subjek penelitian adalah guru SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 7 Cimahi yang disesuaikan dengan kepentingan penelitian. Meskipun merupakan penelitian deskriptif, subjek penelitian ditentukan melalui pengambilan sampel. Artinya, tidak semua masya-

rakat (guru) menjadikan *wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun data yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu respons guru terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket. Adapun tahapan penelitian dengan melakukan identifikasi, merumuskan permasalahan, studi pustaka, menentukan instrumen untuk pengumpulan data berupa angket dan menganalisis data kemudian menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

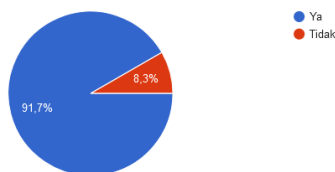
Bagian ini menguraikan dan membahas hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah secara sistematis sesuai terkait respons guru terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun hasil angket yang disebarkan mencakup sepuluh pertanyaan atau pernyataan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram 1. Pertanyaan 1



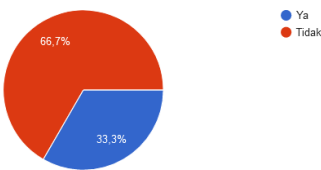
Pertanyaan kesatu terkait penggunaan media pembelajaran oleh guru dari sebaran angket diketahui sebanyak 100% guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran. Alasan 100% responden menjawab *iya* mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat menarik minat siswa, memudahkan dalam memahami materi pelajaran, dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Diagram 2. Pertanyaan 2



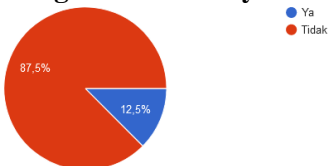
Pertanyaan kedua mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau TIK. Diketahui sebanyak 91,7% menjawab *iya* dengan alasan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi/TIK dapat melatih kemampuan literasi digital guru dan siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat pembelajaran interaktif. Selanjutnya, sebanyak 8,3% menjawab *tidak* dengan alasan belum memahami secara mendalam pembelajaran berbasis teknologi melalui berbagai aplikasi.

Diagram 3. Pertanyaan 3



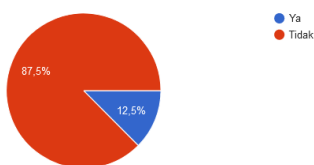
Pertanyaan ketiga terkait aplikasi *wardwall* sebagai media pembelajaran, diperoleh hasil sebanyak 66,7% menjawab *tidak* karena belum pernah menggunakan aplikasi tersebut, belum memahami langkah-langkah penggunaannya, dan baru mengetahui aplikasi *wordwall*. Sedangkan sebanyak 33% menjawab *iya* dengan alasan menarik, aplikasi berbasis *game* dan menarik.

Diagram 4. Pertanyaan 4



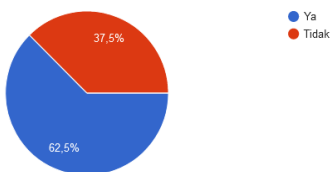
Pertanyaan keempat memperoleh jawaban *tidak* sebesar 87,5% mengenai penerapan aplikasi *wordwall*. Responden menyampaikan bahwa belum mengenal dan tidak menerapkan aplikasi tersebut. Kemudian sebanyak 12,5% menjawab *iya* karena pembelajaran berbasis teknologi atau TIK dapat memperoleh kondisi siswa lebih bersemangat dan interaktif.

Diagram 5. Pertanyaan 5



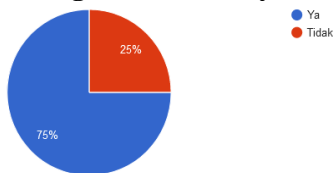
Pertanyaan kelima mengenai respons siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi sebesar 12,5% menjawab *tidak* karena tidak mengerti dan baru mengetahui sedangkan sebanyak 8,3% menjawab *iya* terlihat pembelajaran lebih menari dan ceria.

Diagram 6. Pertanyaan 6



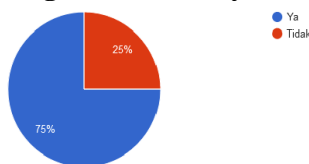
Pertanyaan keenam kendala atau hambatan yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif. Sebanyak 62,5% menjawab *iya* karena sudah pernah mencoba sedangkan menjawab *tidak* sebanyak 37% tidak ada hambatan karena belum mengetahui aplikasi *wordwall* sehingga tidak mengalami hambatan.

Diagram 7. Pertanyaan 7



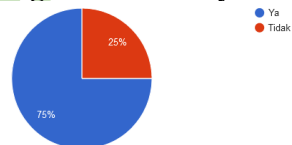
Pertanyaan ketujuh mengenai *wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, diketahui sebanyak 75% menjawab *iya*. Aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan dan menarik perhatian.

Diagram 8. Pertanyaan 8



Pertanyaan kedelapan mengemukakan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis pada diri siswa 75% menjawab *iya* sedangkan jawaban *tidak* sebanyak 25%. Responden selanjutnya mengemukakan pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* memenuhi keterampilan 4C dan dapat menstimulus kreativitas siswa dengan baik.

Diagram 9. Pertanyaan 9



Pertanyaan kesembilan mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran selanjutnya, diperoleh sebanyak 75% menjawab *iya* karena aplikasi *wordwall* dapat menumbuhkan antusias siswa dalam belajar dan dapat menstimulus siswa dalam memecahkan masalah. Sedangkan 25% menjawab *tidak* alasannya belum pernah mengujicobakan aplikasi tersebut.

Pertanyaan kesepuluh mengenai saran dari responden mengharapkan adanya pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil sebaran angket dengan sembilan pertanyaan dapat diketahui bahwa guru ketika melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi, menarik minat siswa mempelajari materi sehingga meningkatkan motivasi belajar, namun media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *wordwall* masih jarang digunakan karena berbagai faktor, di antaranya ketidaktahuan terkait aplikasi, tidak pernah mencoba, dan minimnya kemampuan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. 2018. *Pendidikan Tinggi "4.0" yang Mampu Meningkatkan Daya Saing Bangsa*. Tersedia: <https://asikbelajar.com/catatatan-untuk-dunia-pendidikan-di-era-revolusi-industri-4-0/>. Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Makassar, 16 Februari 2018. Bahan Presentasi.
- Arsyad, A. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Effendy, M. (2018). *Cara Hadapi Revolusi 4.0 dalam Pendidikan*. Tersedia: <https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/educatio>.
- Halik, Irham. 2020. *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Tersedia: <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>. Diakses 28 September 2020.
- Rohani. 2019. Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sanjaya, W. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sherianto. 2020. *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. Tersedia: <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>. Diakses 28 September 2020.
- Supendi, P. & Nurhidayat. (2007). *Fun Game*. Jakarta: Penebar Plus.