



PENERAPAN GAME INTERAKTIF *WORDWALL* BERBASIS *WEBSITE* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEBAGAI BENTUK PENERIMAAN TEKNOLOGI DALAM MERDEKA BELAJAR

Ayunda Serly

Universitas Islam Malang

e-mail: 121801011082@unisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring. Pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Aplikasi wordwall dapat digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 2) Peserta didik lebih semangat untuk mengerjakan kuis dan cenderung mengerjakan secara berulang-ulang untuk mendapatkan skor maksimal. 3) Beberapa game pada Aplikasi wordwall memudahkan pendidik dalam proses penghitungan nilai dari setiap jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi wordwall dapat digunakan dalam pembelajaran daring serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menjawab kuis yang dibuktikan dengan rangkuman nilai dan waktu yang dibutuhkan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan

Kata kunci: *wordwall, teknologi, merdeka belajar.*

Abstract

This research was done to find out how to use the Wordwall application in online learning. The approach used is a qualitative approach with the type of case study research. The data were collected through interviews, observation, and documentation. The results of the study show that: 1) The Wordwall application can be used in matters of Islamic Religious Education. 2) Students are more enthusiastic about taking quizzes and tend to do it repeatedly to get the highest score. 3) Various games in the Wordwall application make it easy for educators to calculate the value of each answer given by students. The conclusion that can be drawn from this research is that the Wordwall application can be used in online learning and can increase the activity of students in answering questionnaires, as evidenced by the summary of grades and the time required for students to answer each question.

Keywords: *wordwall, technology, independent learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan memanfaatkan platform daring bukan merupakan hal yang baru di Indonesia. Sejak Revolusi Industri 4.0 diperkenalkan di Indonesia, pemanfaatan teknologi sudah banyak diterapkan. Namun, jika kita menelisik lebih dalam mengenai perkembangan revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan, Indonesia tercatat masih tergolong sangat rendah dalam hal pemanfaatannya. Rendahnya pemanfaatan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran sangat dirasakan sejak pandemi covid-19 menuntut beberapa sekolah maupun beberapa kampus untuk melakukan kelas daring. Ketidaksiapan sistem pembelajaran daring

di berbagai lembaga pendidikan menjadi fakta nyata bahwa Revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan belum maksimal. Jika literasi digital mampu dijalankan dengan baik, maka kita harus siap dalam menaikkan peringkat literasi Indonesia yang masih berada pada peringkat 61.

Riset yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016 yang lalu menyebutkan bahwa Indonesia mengalami krisis literasi. Krisis literasi yang dialami oleh Indonesia menjadikannya menduduki peringkat ke 60 dari 61 negara. Dalam riset skala besar yang dirilis pada 9 Maret 2016 ini juga menemukan fakta bahwa Nordic countries (Finlandi, Norway, Iceland, Denmark dan Sweden) merupakan negara dengan peringkat lima besar didunia yang kemudian disusul dengan Switzerland di peringkat ke-enam, United States di peringkat ketujuh, Germany di peringkat ke-delapan, Latvia di peringkat ke-sembilan, Canada di peringkat ke sepuluh dan seterusnya (www.ccsu.edu/wmln). Sedangkan hasil survei yang dilakukan oleh PISA yang dirilis OECD menyebutkan bahwa Indonesia menempati ranking 62 dari 70 negara pada tahun 2019.

Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 memiliki ciri-ciri pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajarannya yang kemudian dikenal dengan istilah cyber system. Dengan adanya cyber system tentu saja proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara konsisten dan berkelanjutan tanpa batas ruang maupun waktu. Dengan kondisi pendidikan Indonesia yang mengharuskan pembelajaran secara daring di masa pandemi, mau tidak mau memaksa banyak lembaga pendidikan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran yang sangat berbeda dari biasanya.

Salah satu dampak kemajuan teknologi yang dialami oleh dunia adalah munculnya banyak platform digital yang edukatif. Salah satunya adalah platform digital berbasis web yang bernama wordwall. Aplikasi ini mengusung banyak sekali jenis game interaktif yang dapat menunjang pembelajaran. Keunikan yang ditawarkan oleh wordwall mendorong penulis untuk menggunakan aplikasi wordwall dalam pembelajaran sehingga penulis memilih untuk mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Aplikasi ini dapat menjadi alternatif bagi para pendidik untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan.

Beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti lainnya menggunakan mata pelajaran lain sehingga penelitian ini menjadi penelitian baru dimana mata pelajaran yang diterapkan pada game interaktif wordwall adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan bahwa game interaktif yang ada pada aplikasi wordwall tidaklah terbatas sehingga dapat digunakan pada

mata pelajaran apapun, tidak hanya matematika maupun mata pelajaran bahasa asing untuk meningkatkan kosa-kata bahasa asing peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini dipusatkan kepada satu obyek khusus untuk dipelajari lebih lanjut sebagai sebuah kasus (Nawawi, 2003). Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data atau simpulan. Analisis data tersebut dilakukan secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga tuntas dan data yang diperoleh data yang bermakna (Sugiyono, 2005). Penelitian dilakukan di SMPN Purwodadi, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Musi Rawas pada 20 Oktober 2021. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN Purwodadi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, dan wawancara. Observasi pertama yang dilakukan adalah untuk mengamati sebuah objek secara langsung untuk menemukan informasi-informasi yang akurat mengenai objek tersebut (Sugiono, 2010). Sedangkan untuk kegiatan wawancara, tanya jawab dilakukan guna memperoleh informasi, baik dilaksanakan secara langsung atau tatap muka maupun tidak langsung atau melalui handphone. Bentuk informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh melalui tulisan, direkam secara audio, visual, atau audio visual. (Anas, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall merupakan salah satu jenis e-learning yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi wordwall memiliki beberapa kelebihan, salah satunya ialah berbasis website sehingga setiap peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi di playstore dan tidak mempengaruhi kapasitas penyimpanan perangkat yang digunakan. Aplikasi ini difokuskan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan sehingga proses pengerjaan soal/kuis oleh peserta didik dapat berlangsung menyenangkan. (Fanny, 2020)

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian untuk siswa. Pada halaman wordwall ini disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru khususnya mendapatkan gambaran untuk berkreasi. Wordwall dapat diartikan sebagai web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Web aplikasi ini cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Wordwall memiliki kelebihan yaitu

dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan mudah untuk diikuti siswa yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar (Nafiah, 2021)

Kelebihan dari aplikasi wordwall adalah: 1) Tidak memakan kapasitas penyimpanan perangkat yang digunakan karena aplikasi ini berbasis web, 2) memudahkan proses penskoran secara otomatis dan datanya dapat diunduh, 3) Game yang dapat digunakan sangat bervariasi. Kekurangan dari aplikasi wordwall adalah adanya kemungkinan peserta didik menginput jawaban lebih dari satu kali sehingga data akan ada lebih dari satu.

Aplikasi wordwall memiliki banyak jenis permainan yang dapat dimanfaatkan, seperti Match up, Quiz, Random Wheel, Open the box, Find the match, Group sort, Matcing Pairs, random cards, unjumble, hangman, anagram, missing word, wach-a-mole, gameshow quiz, wordsearch, labelled diagram, true or false, maze chaze, dan lain-lain (Nurul Fuad, 2021)

Aplikasi wordwall digunakan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Iman Kepada Allah SWT Melalui Asmaul Husna. Materi diajarkan terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum diajukan penilaian menggunakan game interaktif yang ada pada aplikasi wordwall. Sebelum meyebarkan tautan untuk mengakses game yang sudah dibuat, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan jenis game dan materi apa yang akan diujikan atau dijadikan kuis.



Gambar 1. Contoh tampilan interface game pesawat terbang di wordwall

Setelah peneliti membuat game, tautan dibagikan melalui whatsapp group untuk diakses oleh peserta didik. Peserta didik yang mengalami kendala maupun kesulitan dalam mengakses tautan dipersilakan untuk bertanya secara langsung di whatsapp group. Beberapa peserta bertanya mengenai apakah nilai mereka sudah tersimpan otomatis atau belum dikarenakan penggunaan aplikasi wordwall baru mereka temui saat ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game interaktif pada aplikasi wordwall dapat digunakan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berbagai macam jenis game dapat dipilih oleh pendidik untuk dapat disesuaikan dengan materi yang akan diujikan kepada peserta didik. Pada penelitian sebelumnya, game interaktif pada

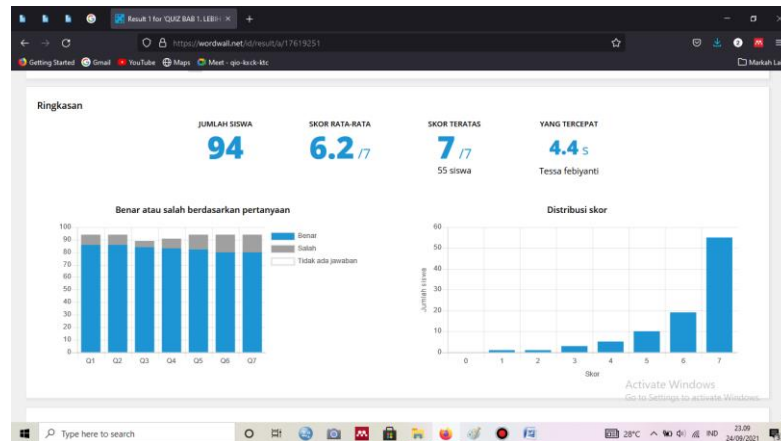
aplikasi wordwall banya digunakan pada mata pelajaran matematika, bahasa Arab, bahasa Inggris maupun bahasa Jepang dengan tujuan untuk menambah kosa-kata peserta didik. Namun, game ini juga dapat digunakan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di materi manapun.

Salah satu contoh game yang banyak disukai berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik adalah game pesawat terbang. Game ini berbentuk video animasi dimana pesawat akan terbang di langit. Pertanyaan yang sudah dibuat akan tampil pada bagian bawah layar. Pesawat akan terbang melewati awan-awan yang berisikan pilihan jawaban dari pertanyaan yang sudah ditampilkan. Peserta didik diarahkan oleh petunjuk pada layar untuk menggeser dan menarik pesawat ke arah awan yang memiliki jawaban benar.

Peserta didik yang mendapatkan skor tidak memuaskan dapat mengulangi lagi kuis tersebut sampai mendapatkan skor maksimal dengan memilih tulisan "Mulai lagi" pada kotak hitam di papan skor. Pengulangan untuk menjawab kuis tidak pernah disampaikan oleh peneliti sebelumnya. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa peserta didik sengaja mengulang untuk menjawab kembali kuis tersebut karena nilai yang mereka peroleh belum maksimal dan proses menjawab kuis juga menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan karena nilai yang diperoleh peserta didik akan langsung ditampilkan pada layar saat peserta didik telah selesai menjawab seluruh pertanyaan.

Selain game interaktif yang bervariasi, penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga memudahkan pendidik dalam proses rekapitulasi nilai. Setiap nilai yang diperoleh oleh peserta didik akan otomatis tersimpan pada bagian "Hasil Saya". Hasil dari peserta didik dapat diatur aksesnya oleh pembuat game apakah akan dirubah menjadi publik sehingga peserta didik dapat melihat hasilnya maupun hasil peserta didik lainnya atau dapat dirubah menjadi privat sehingga hanya pendidik yang dapat mengakses hasil-hasil tersebut.

Pada bagian hasil ini, terdapat ringkasan untuk mempermudah pendidik dalam mengambil kesimpulan mengenai nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Ringkasan tersebut terdiri dari jumlah siswa yang sudah mengakses tautan dan sudah mengerjakan kuis hingga selesai, skor rata-rata yang diperoleh siswa, jumlah peserta didik yang mendapatkanskor teratas dan waktu tercepat yang dicapai peserta didik untuk menyelesaikan kuis. Pada bagian ini juga disertakan diagram batang yang menunjukkan peringkat benar, salah, dan tidak ada jawaban berdasarkan pertanyaan yang telah dibuat, dan diagram batang distribusi skor.



Gambar 2. Tampilan pada bagian Hasil Saya

Papan peringkat terletak pada bagian bawah diagram batang. Pada papan peringkat, sistem akan mengambil data tiga teratas berdasarkan skor tertinggi dan waktu tercepat yang diperlukan peserta didik untuk menyelesaikan soal. Pada papan peringkat, akan diambil data dari seluruh jawaban yang masuk. Ini berarti, papan peringkat tidak hanya diambil berdasarkan satu kelas tertentu melainkan dari seluruh data yang masuk. Jika tautan kuis diberikan kepada tiga kelas secara bersamaan, maka data akan tercampur menjadi satu dan diambil skor tertinggi dan waktu tercepat untuk dimasukkan ke dalam papan peringkat.

Hasil berdasarkan pertanyaan juga dapat dilihat oleh pendidik sehingga memudahkan pendidik untuk melakukan analisis terhadap setiap jawaban peserta didik. Pada tabel hasil berdasarkan pertanyaan ditampilkan jumlah benar dan salah dari setiap pertanyaan yang sudah dijawab oleh peserta didik. Pada gambar 4.4 terlihat bahwa soal nomor satu telah dijawab oleh 94 peserta didik. 86 peserta didik menjawab dengan benar sedangkan 8 peserta didik menjawab dengan salah. Peserta didik yang menjawab dengan salah dapat dilihat lebih jauh dengan menekan angka delapan pada kolom salah. Hal ini dapat memudahkan pendidik untuk melihat siapa saja siswa yang masih belum mengerti mengenai pertanyaan tersebut.

Skor

Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	Tessa febiyanti	7	30.6
ke2	charly tri saputra	7	34.5
ke3	Maiyya Alfa Syafitri	7	36.1

Tampilkan lainnya

Hasil berdasarkan pertanyaan

Pertanyaan	Benar	Salah
1. Secara harfiah, iman berarti...	86	8
2. Bekal utama bagi seseorang untuk menentukan arah kehidupannya adalah...	86	8
3. nama-nama Allah yang sangat baik	84	5
4. Maha mengetahui	83	8
5. Maha waspada	82	12
6. Maha melihat	80	14
7. nama surat ke-tujuh ayat 180 yang menjelaskan tentang asmaul husna	80	14

Gambar 3. Tampilan tabel Papan Peringkat dan Hasil Belajar Berdasarkan Pertanyaan

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan penelitian tentang penggunaan aplikasi wordwall dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri Purwodadi dapat diperoleh sebuah hasil dari analisa data dan pembahasan yang ada, maka dapat disimpulkan: Aplikasi wordwall dapat digunakan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Iman kepada Allah SWT melalui nama-nama-Nya yang Indah. Penggunaan aplikasi wordwall dalam setiap kuis dapat membuat siswa semangat dalam mengerjakan setiap kuis karena cara mengerjakannya tidak membosankan. Penilaian yang dilakukan pendidik menjadi lebih mudah karena skor yang diperoleh peserta didik otomatis tersimpan dan dikelompokkan berdasarkan kebutuhan oleh aplikasi.

Media aplikasi Wordwall ini diharapkan dapat memfasilitasi dan mengakomodasi kegiatan pembelajaran daring. Dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga berjalan efektif. Penggunaan media aplikasi Wordwall agar lebih giat lagi untuk digunakan supaya mengerjakan soal tidak membosankan. Pada aplikasi wordwall dapat diatur berapa lama waktu yang diberikan sehingga diharapkan peserta didik dapat mengerjakan setiap kuis dengan teliti dan tepat waktu untuk menghindari kecurangan seperti mencontek. Penggunaan media aplikasi Wordwall disarankan untuk sekolah/peserta didik yang berada di daerah perkotaan tidak disarankan untuk yang berada di daerah pelosok dikarenakan membutuhkan jaringan internet yang baik dan stabil. Penggunaan jenis game dalam pembelajaran dapat diperluas lagi mengingat sangat beragamnya jenis game yang dimiliki aplikasi wordwall

DAFTAR RUJUKAN

- Anas, S. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Fanny Mestyana Putri. (2020). *Efektivitas penggunaan aplikasi wordwall dalam pembelajaran daring (online) matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di min 2 kota tangerang selatan*.
- Nafiah, T. (2021). *Upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar tajwid melalui model card sort berbasis wordwall siswa kelas iv mi plus bunga bangsa tahun ajaran 2020/2021*.
- Nurul Fuad. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematika Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo* (Nurul Fuad (ed.)). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sugiyono, 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

www.ccsu.edu/wmln