

“Pengembangan *Game* Pembelajaran Menggunakan *Platform Wordwall* pada Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga”

Karunia Dedi Purnama¹, Rosyidah Nur Ainy Sanusi², Pebri Setiawan, S.Kom³

SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga

Email: karuniadedi@gmail.com¹, ocirosyidah20@gmail.com², pebzone25@gmail.com³

Abstrak

Kondisi pembelajaran saat ini yang semakin maju siswa membutuhkan media pembelajaran yang mendukung yaitu pembelajaran yang *fleksibel* bisa diakses siswa menggunakan hp. namun penggunaan media pembelajaran masih kurang dan terbatas terutama media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *game* pembelajaran. *game* pembelajaran menggunakan *wordwall* dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang praktis dapat diakses siswa di luar kelas. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui kelayakan dan kepraktisan *game* pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE yang memiliki 6 tahap pengembangan yaitu *analyze learner, state objectives, select instructional method, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revise*. Hasil uji validitas yang melibatkan ahli media dari jurusan teknik komputer jaringan. Berdasarkan persentase total rata-rata 85% oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform *wordwall* dapat dinyatakan “sangat valid”. Serta hasil penelitian dari uji praktikalitas oleh siswa *game* pembelajaran menggunakan platform *wordwall* masuk kategori “sangat praktis” dengan memperoleh jumlah skor rata-rata 92,25 % dengan begitu pembelajaran menggunakan *wordwall* mendukung proses pembelajaran unggah ungguh basa.

Kata Kunci : *Game* Pembelajaran, *Wordwall*, ASSURE

Abstract

Current learning conditions are increasingly advanced, students need learning media that supports learning flexible can be accessed by students using cellphones. However, the use of learning media is still lacking and limited, especially technology-based learning media such as learning games. Learning games using wordwall can help teachers develop practical learning media that students can access outside the classroom. The aim achieved in this research is to determine the feasibility and practicality of this learning game. The type of research used is researchResearch and Development (R&D). The development model used in this research is the ASSURE model which has 6 development stages, namely analyze learner, state objectives, select instructional method, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revise. Results From the validity involving media experts from the computer network engineering department. Based on the total average percentage of 85% by material experts, it can be concluded that the evaluation tool uses a platformwordwall can be declared "very valid". As well as research results from practicality tests by students game learning using the platform wordwall entered the "very practical" category by obtaining an average score of 92.25% by using learning wordwall supports the basic upload learning process.

Keywords: *Learning Game, Wordwall, ASSURE*

PENDAHULUAN

Belajar bahasa Jawa itu sangat unik, menyenangkan, tantangan juga untuk kita. Seperti layaknya kita belajar bahasa Inggris harus memahami dengan benar bagaimana artinya karena bahasa Jawa mempunyai pakem dan aturan yang baku mengenai *undha-usuk basa*/unggah-unggah basa. Seperti halnya, prinsip orang Jawa yang selalu berusaha hidup rukun dan

menghormati orang lain dengan menerapkan unggah-ungguh dan tata krama, maka saat berbicara pun kita harus memperhatikan dengan siapa kita berbicara dan tentunya mengtingkatkan unggah-ungguh basa.

Dalam bahasa Indonesia, terdapat dua tingkat tutur bahasa yaitu baku dan tidak baku. Sedangkan, bahasa Jawa memiliki empat tingkat yaitu krama alus, krama lugu, ngoko alus, dan ngoko lugu. Setiap tingkatan bahasa Jawa memiliki kosakata dan sasaran bicara yang berbeda. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang menerapkan falsafah tumata, yang artinya menata dan menempatkan lawan bicara pada tempat yang semestinya sesuai dengan strata sosial yang dimiliki. Tingkatan paling tinggi adalah krama alus yang biasanya digunakan untuk berbicara dengan orang yang lebih tua atau yang memiliki strata sosial yang lebih tinggi untuk menunjukkan nilai kesopanan. Sedangkan tingkatan ngoko digunakan untuk berbicara dengan teman sebaya. Ambarwati (2023) mengatakan, dengan adanya tingkat tutur bahasa Jawa ini banyak menyulitkan bagi masyarakat khususnya generasi Z untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih tua darinya. Oleh karena itu, sering kali banyak yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai pemilihan bahasa yang dianggap lebih komunikatif namun tetap dianggap memiliki nilai kesopanan.

Kesulitan generasi Z dalam berkomunikasi bahasa Jawa dipengaruhi beberapa faktor salah satunya pengajaran atau pendidikan tentang bahasa Jawa baik dalam keluarga maupun dalam kurikulum pendidikan formal di sekolah kurang bahkan kurikulum bahasa Jawa di beberapa sekolah sudah dihilangkan. Hal ini menyebabkan tidak adanya proses pewarisan bahasa Jawa kepada generasi muda (Setyanto et al. 2015). Lain halnya dengan SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga bahasa Jawa hanya 2 jam per minggu tidak sepadan dengan jam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang seminggu bisa 4-6 jam per minggu atau per pertemuan.

Dengan kondisi pembelajaran seperti ini menurut penulis, generasi Z khususnya siswa kelas XI membutuhkan nafas baru yaitu media pembelajaran yang mendukung dan *fleksibel* bisa diakses siswa. Penulis memilih *platform wordwall*. Halik (2020) menyatakan bahwa *platform wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai *game education* menarik sehingga tepat digunakan untuk mendesain dan mereview pembelajaran. Melalui *platform* ini guru dapat membuat pembelajaran dengan nuansa baru. Guru juga dapat mengasah ide inovatifnya dalam pembuatan alat pembelajaran, karena mereka dapat memasukkan gambar dan lampiran yang diinginkan. Selain itu guru dan siswa dapat mengetahui nilai, urutan dan jawaban yang benar ataupun salah setelah selesai dikerjakan.

Alasan dipilihnya *platform wordwall* sebagai alat pembelajaran digital yaitu karena media ini masih awam digunakan sebagai alat pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga. *Platform wordwall* banyak sekali desain inovatif yang dapat menarik minat dan menghilangkan rasa cemas siswa belajar unggah-ungguh basa. *Platform wordwall* ini sangat membantu guru dalam menciptakan alat pembelajaran yang akan disambut baik oleh siswa. Dari penjabaran yang sudah dijelaskan diharapkan agar alat pembelajaran ini dapat menjadi solusi guru dalam melaksanakan penilaian atau pembelajaran dengan efektif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Sukmadinata (2015:164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah salah satu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Sugiyono (2017:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Mohammad Ali, dkk (2014:105) pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE yang memiliki 6 tahap pengembangan yaitu *analyze learner, state objectives, select instructional method, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revise*. Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

HASIL DAN DISKUSI

Analyze Learner

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kelas yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa di dalam kelas meliputi kemampuan siswa dalam memahami produk yang akan dikembangkan. Hasil observasi lapangan antara lain:

1. Perlunya penggunaan *game* pembelajaran menggunakan platform *wordwall* untuk mendukung proses pembelajaran karena media pembelajaran yang masih minim digunakan terutama yang berbasis *game* pembelajaran
2. Digunakan oleh siswa sesuai kebutuhan, baik saat belajar disekolah maupun dirumah

State Objective

State Objective yaitu menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang spesifik mungkin. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari modul atau dirumuskan sendiri oleh perancang pembelajaran

Pada tahap kedua dilakukan perancangan desain alat evaluasi. Sebelum itu harus telah tersusun instrumen penilaian berdasarkan ATP dan tujuan pembelajarn yang akan dicapai. Selain itu juga harus menyusun modul terlebih dahulu. Setelah instrumen penilaian dan modul tersusun maka harus dibuat pretest dan posttest. Hal ini bertujuan untuk mengukur keefektifan produk. Pada tahap ini juga dibuat instrumen-instrumen yang dibutuhkan yaitu lembar validasi media dan materi serta angket guru dan siswa. Validasi media dan materi digunakan untuk

mengetahui kevalidan produk, sedangkan angket guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk.

Select Instructional Method

Dalam pengembangan desain *game* pembelajaran menggunakan *wordwall* sebagai software yang peneliti gunakan dengan penggunaan desain yang menarik dan mudah dipahami, pemilihan strategi yang tepat serta materi yang sesuai dengan pembelajaran. Untuk materi pembelajaran penulis mengambil tema 1 “Unggah-Ungguh Basa” kelas XI SMK. Selanjutnya setelah desain *game wordwall* dengan model menemukan kata dan teka teki silang ,soal didalamnya telah disesuaikan dengan CP dan ATP , masa pengerjaan setiap soalnya dibatasi oleh waktu selama 1.30 menit. Selain itu di akhir permainan siswa dapat mengetahui posisi urutannya dalam kelas berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dan waktu pengerjaannya. Setelah selesai dikembangkan maka melakukan uji validitas yang melibatkan ahli media dari jurusan teknik komputer jaringan.

Berdasarkan persentase total rata-rata 85% oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform *wordwall* dapat dinyatakan “sangat valid”.

Utilize Medial Alnd Malterialls

Pada tahap ini uji coba *game* pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk mengukur praktikalitas *game* pembelajaran tersebut. Pada uji praktikalitas digunakan untuk mengukur sejauh mana penilaian siswa terhadap produk yang telah dibuat dengan melibatkan siswa kelas XI sebanyak 30 orang siswa. Data didapatkan dari hasil pengisian angket praktikalitas media oleh siswa. Urutannya dimulai dari :

1. Peneliti menyiapkan *game wordwall* kemudian salin link untuk berbagi
2. Peneliti menjelaskan cara memainkan *game* pembelajaran terlebih dahulu
3. Lalu setelah itu masing-masing siswa memainkan *game* pembelajaran yang dipantau oleh peneliti
4. Setelah selesai maka skor siswa akan tersimpan secara otomatis
5. Selanjutnya peneliti membagikan angket praktikalitas media kepada siswa, lalu menjelaskan tata cara pengisian angket yang berhubungan dengan produk yang peneliti kembangkan
6. Siswa mengisi angket sesuai arahan yang telah peneliti jelaskan sebelumnya tidak lupa tanggal dan tanda tangan siswa yang bersangkutan

Berdasarkan

hasil penelitian dari uji praktikalitas oleh siswa *game* pembelajaran menggunakan platform *wordwall* masuk kategori “sangat praktis” dengan memperoleh jumlah skor rata-rata 92,25 %.

Require Learner Participation

Pada tahap ini keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan apakah media yang digunakan efektif atau tidak. Pembelajaran harus didesain semenarik mungkin agar dapat

menarik perhatian siswa secara penuh terhadap media pembelajaran yang akan mereka gunakan dan mendapatkan umpan balik dari pembelajaran tersebut.

Evaluate And Revise

Terakhir evaluasi dan revisi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, lalu media pembelajaran tersebut sudah layak digunakan atau harus diperbaiki lagi. Evaluasi berupa hasil dari angket yang diisi siswa saat melakukan penelitian di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dari pengembangan *game* pembelajaran menggunakan *wordwall* yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sehingga berikut. Pertama, pengembangan *game* pembelajaran menggunakan platform *wordwall* pada tema 1 “Unggah-Ungguh Basa” kelas XI SMK telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur pengembangan yaitu mulai dari *analyze learner, state objective, select instructional method, utilize medial alnd malterialls, require learner participation, evaluate and revise*. Pengembangan ini telah selesai dilaksanakan dan produk akhir yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa *game* pembelajaran yang bisa dimainkan dengan mengklik link yang dishare oleh guru/peneliti yang berisi materi tema 1 “Unggah-Ungguh Basa” kelas XI SMK. Kedua, berdasarkan persentase total rata-rata 85% oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform *wordwall* dapat dinyatakan “sangat valid”. Ketiga, berdasarkan hasil penelitian dari uji praktikalitas oleh siswa *game* pembelajaran menggunakan platform *wordwall* masuk kategori “sangat praktis” dengan memperoleh jumlah skor rata-rata 92,25 % dengan begitu pembelajaran menggunakan *wordwall* mendukung proses pembelajaran unggah ungguh basa.

REFERENSI

- Ambarwati, A., Alfiah, A., & Zaidah, N. (2023). Upaya Guru Bahasa Jawa dalam Menerapkan Unggah-Ungguh Basa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas X Semester Gasal di SMA Negeri 3 Brebes. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Aproach*. New York: Spinger
- Halik, I. (2021). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Irhamhalik.Com.
- Mohammad Ali & Muhammad Asrori (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Setyanto, A. E., Anggraini, L. S., & CW, D. T. 2015. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Memudarnya Etika Komunikasi Masyarakat Jawa di Kota Surakarta”. *Jurnal Komunikasi Massa, Vol. 8 No. 2, 121-134*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaha Rosdakarya