

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Ainatul Mardhiyah

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
ainatul.mardhiyah@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

In the digital era, learning activities must be able to adapt to technological and information developments. Educators must be able to develop learning media in creative and innovative ways, including in providing evaluations of the material that has been taught. Educational statistics as a compulsory subject for students of Islamic religious education, most of whom have social backgrounds, must be able to create an interesting and enjoyable atmosphere for students. This research method is descriptive qualitative, where the data source was obtained from students of the Islamic Religious Education study program who were taking an Educational Statistics course. The results of this study indicate that 94.6% of students' understanding by using WordWall said that WordWall was able to help remember learning material and 97.4% said that the educational game Wordwall was able to give a pleasant impression when working on quizzes or practice questions. Through the use of Wordwall, student interest in studying educational statistics courses has been shown to increase and suppress student saturation in learning the material being taught.

Keywords: wordwall, learning evaluation, educational statistics

ABSTRAK

Pada era digital, kegiatan pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran dengan cara kreatif dan inovatif, termasuk dalam memberikan evaluasi dari materi yang telah diajarkan. Stastika pendidikan sebagai mata kuliah wajib bagi mahasiswa pendidikan agama islam yang kebanyakan berlatar belakang dari jurusan social, harus mampu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dimana sumber data diperoleh dari mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam yang sedang menempuh mata kuliah statistika Pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa dengan menggunakan WordWall sebesar 94,6 % mahasiswa mengatakan bahwa WordWall mampu membantu mengingat materi pembelajaran dan 97,4% mengatakan bahwa game edukasi Word wall mampu memberikan kesan menyenangkan ketika mengerjakan quiz ataupun latihan soal. Melalui pemanfaatan Wordwall, minat mahasiswa dalam mempelajari matakuliah statistika pendidikan terbukti meningkat dan menekan kejenuhan mahasiswa dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Kata-Kata Kunci: wordwall, evaluasi pembelajaran, statistika pendidikan

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi digunakan untuk mengukur kemajuan siswa, mereformasi sistem pendidikan, dan meningkatkan akuntabilitas hasil. Pengujian prototype media pembelajaran merupakan salah satu kegiatan dalam proses evaluasi pembelajaran.

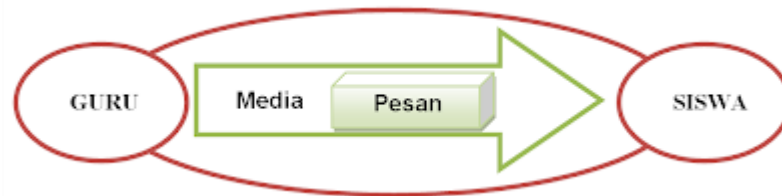
Dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas diperlukan sebuah perencanaan yang matang dan dukungan sumber daya yang memadai. Dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran diperlukan suatu proses yang sistematis dan sistemik berdasarkan prinsip-prinsip desain sistem instruksional (*Instructional System Design*). Sistematis artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah-langkah tertentu), sedangkan sistemik artinya menyeluruh (holistik) atau komprehensif. Proses sistematis ini menurut model ADDIE meliputi beberapa tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan langkah-langkah pengembangan instruksional. Pengembangan instruksional dapat dilakukan melalui tahap desain, produksi, dan evaluasi formatif (Suparman, 2004). Evaluasi merupakan suatu tahap yang harus dilakukan. Oleh karena itu, produk media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat terjamin kualitasnya dan dapat memenuhi fungsinya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya dilakukan secara sistematis dan berorientasi pada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dikelompokkan kedalam tiga tahap besar, yaitu: (1) tahap perancangan, (2) tahap produksi, dan (3) tahap evaluasi. Berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan desain instruksional, pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui perancangan yang mencakup: analisis kebutuhan, penyusunan Garis-garis Besar Isi Media (GBIM) dan jabaran materi (JM), penulisan naskah, pelaksanaan produksi, dan evaluasi. Dalam prakteknya, jenis media pembelajaran tertentu memerlukan langkah-langkah khusus yang lebih mendetail lagi. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara: (1) membuat atau menulis sendiri ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang paling ideal, (2) memodifikasi cara ini media pembelajaran yang telah ada di pasaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, atau (3) mengadaptasi/menggunakan sebagian atau secara utuh dengan melengkapi panduan belajar dalam menggunakan media pembelajaran yang telah ada di pasaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan secara sistematis diharapkan benar-benar efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tahap terakhir proses pengembangan media pembelajaran adalah evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah diproduksi. Apapun jenis media pembelajaran yang dikembangkan, baik media pembelajaran sederhana maupun yang canggih, perlu dievaluasi. Artinya, apapun jenis media pembelajaran yang dibuat atau dikembangkan, apakah media audio, video, multimedia, atau gambar, perlu dievaluasi terlebih dahulu sebelum dimanfaatkan secara luas. Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan terjamin berkualitas baik. Oleh karena itu, untuk memastikan kualitas media pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi formatif yang akan mengungkapkan kekurangannya dan kemudian dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran/ masukan

KAJIAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran

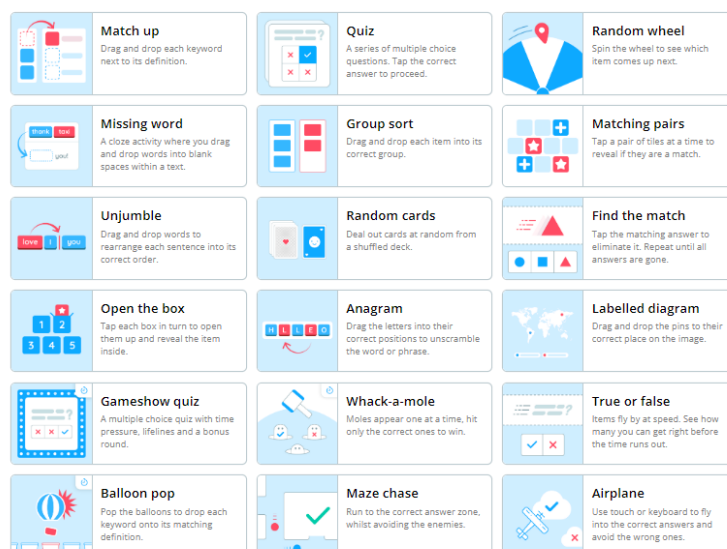
Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1



Gambar 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

2. Wordwall

Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan asal United Kingdom, Visual Education Ltd. Aplikasi ini cocok digunakan oleh pendidik yang ingin mengkreasi metode penilaian pembelajaran. Hal yang paling menarik dari wordwall adalah games yang dibuat dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas Printable yang disediakan. Wordwall juga mendukung share games ke berbagai platform media sosial dan embed code. Wordwall.net memudahkan pendidik membuat game interaktif dan mencetak lembar kerja untuk mahasiswanya. Hal ini mengotomatiskan proses desain sumber daya sehingga pendidik cukup memasukkan konten yang sesuai untuk kelas, daftar kata kunci, definisi, pertanyaan dan/atau gambar.



Gambar 2 Fitur-fitur yang tersedia dalam situs wordwall

Fitur yang disediakan Wordwall cukup lengkap mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Terdapat 18 (delapan belas) fitur atau template game, yaitu:

1. Fitur Match Up, yaitu game drag and drop atau mencocokkan fungsi atau definisi.
2. Fitur Open the Box, yaitu game menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
3. Fitur Random Cards, yaitu game menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
4. Fitur Anagram, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
5. Fitur Labelled Diagram, yaitu menyusun gambar dengan metode drag and drop.
6. Fitur Categorize, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada kolomkolom yang tersedia.
7. Fitur Quiz, yaitu game dengan pilihan berganda.
8. Fitur Find the Match, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
9. Fitur Matching Pairs, yaitu game memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur Missing Word, yaitu game drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. Fitur Wordsearch, yaitu game menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotakkotak (grid).
12. Fitur Rank Order, yaitu game drag and drop item sampai susunannya benar.
13. Fitur Random Wheel, yaitu game memutar roda.
14. Fitur Group Sort, yaitu game drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur Unjumble, yaitu game drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur Gameshow Quiz, yaitu game pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
17. Fitur Maze Chase, yaitu game berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari enemy (musuh).
18. Fitur Airplane, yaitu game dengan menyentuh layer atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

3. Evaluasi Pembelajaran

Sistem pembelajaran (maksudnya pembelajaran sebagai suatu sistem), evaluasi merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (feedback) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Di sekolah, Anda sering mendengar bahwa guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, ujian blok, tagihan, tes tertulis, tes lisan, tes tindakan, dan sebagainya.¹

¹ Arifin Zainal, "Evaluasi Pembelajaran", Direktorat Jenderal Kementrian Agama: 2012

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan eisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Sedangkan tujuan khusus evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan jenis evaluasi pembelajaran itu sendiri, seperti evaluasi perencanaan dan pengembangan, evaluasi monitoring, evaluasi dampak, evaluasi eisiensi-ekonomis, dan evaluasi program komprehensif. Dalam konteks yang lebih luas lagi, tujuan evaluasi dan pengukuran adalah untuk “selection, placement, diagnosis and remediation, feedback : norm-referenced and criterion-referenced interpretation, motivation and guidance of learning, program and curriculum improvement : formative and summative evaluations, and theory development”. (seleksi, penempatan, diagnosis dan remediasi, umpan balik : penafsiran acuran-norma dan acuan-patokan, motivasi dan bimbingan belajar, perbaikan program dan kurikulum : evaluasi formatif dan sumatif, dan pengembangan teori)².

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Data penelitian terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan hasil kuesioner dan observasi kepada mahasiswa. Data sekunder merupakan tulisan ilmiah atau penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan game edukasi Wordwall sebagai referensi penelitian ini. Data primer diambil melalui kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang sedang menempuh mata kuliah Statistika Pendidikan di semester 1. Kuesioner dibagikan melalui google forms, setelah mahasiswa mengerjakan permainan Wordwall. Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut: (1) melakukan perencanaan mengenai beberapa materi statistika pendidikan RPS Statistika Pendidikan dan menyusun metode pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran; (2) membagikan tautan *game* Wordwall kepada mahasiswa; (3) melakukan observasi atas respons dan minat mahasiswa terkait dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan fitur Wordwall; (4) melakukan refleksi melalui penyebaran kuesioner dengan *google form* yang bertujuan untuk mengetahui persentase minat mahasiswa dan mengetahui efektivitas atas pemanfaatan Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran; (5) menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan.

HASIL

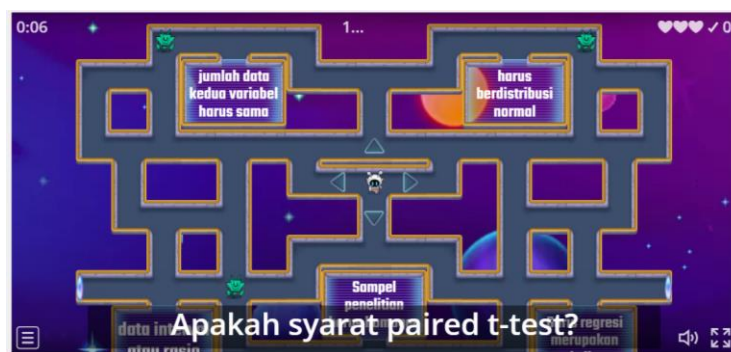
Tampilan ketika mahasiswa memulai game wordwall dengan salah satu fitur yang peneliti pilih adalah maze chase. Fitur ini menarik karena ada musuh yang selalu mengejar, tampilan yang menarik serta terdapat latar belakang musik yang sesuai dengan tema game.

² Sax, Gilbert, “Principles of Educational and Psychological Measurement and Evaluation”, Belmont California : Wads Worth Pub.Co. (1980)



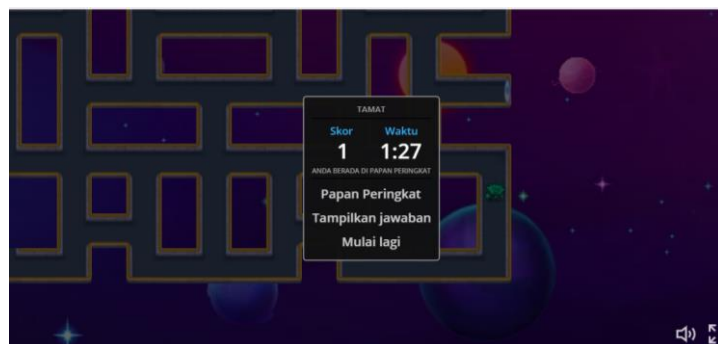
Gambar 3 Memulai Wordwall

Mahasiswa mengklik tombol *Mulai* dan game akan dimulai, adapun contoh tampilan game terlihat pada Gambar 4



Gambar 4 Tampilan quiz yang dikerjakan mahasiswa

Pada halaman tersebut, mahasiswa memilih jawaban yang benar dengan cara berjalan kearah jawaban dengan menghindari musuh. Jika nyawa sudah habis dan tamat maka muncul papan peringkat, seperti pada Gambar 5



Gambar 5 Papan Peringkat

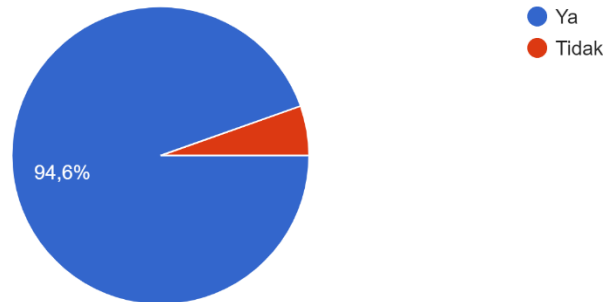
PEMBAHASAN

Setelah melakukan beberapa tahapan penelitian, diperoleh prosentase bahwa 94,6 % mahasiswa mengatakan bahwa WordWall mampu membantu mengingat materi pembelajaran dan 97,4% mengatakan bahwa game edukasi Word wall mampu memberikan

kesan menyenangkan ketika mengerjakan quiz ataupun latihan soal. Diagram prosentasi hasil dapat dilihat pada Gambar 6 dan 7.

Apakah pemanfaatan game edukasi seperti Word Wall dapat membantu mengingat materi pembelajaran yang diajarkan dosen?

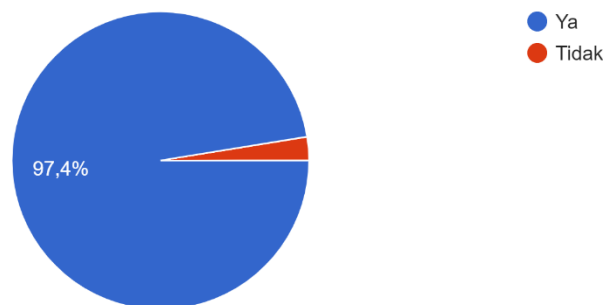
37 jawaban



Gambar 6 Hasil quisioner pemanfaat game tentang membantu mengingat materi

Apakah pemanfaatan game edukasi seperti Word Wall dapat memberikan kesan menyenangkan dalam mengerjakan quiz/latihan soal?

39 jawaban



Gambar 7 Hasil quisioner pemanfaat game tentang kesan ketika mengerjakan quiz

Selama pembelajaran, dosen dituntut untuk dapat beradaptasi dalam menguasai berbagai media pembelajaran yang memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa pun harus bersifat fleksibel dan tidak menyulitkan keduanya untuk dapat diakses. Selain itu, besarnya kuota yang dibutuhkan juga menjadi pertimbangan dosen untuk memilih media pembelajaran agar tidak menyulitkan mahasiswa.

Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Arifin (2016) dalam Ariyana (2019) bahwa evaluasi merupakan sebuah proses untuk dapat menentukan bernilai atau tidaknya sesuatu. Selain itu, evaluasi juga dapat didefinisikan sebagai tingkat pemahaman atau keberhasilan peserta didik dalam mencapai

kompetensi atau tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dalam prosesnya, dosen dapat menggunakan berbagai media untuk melakukan evaluasi pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa dengan menggunakan WordWall sebesar 94,6 % mahasiswa mengatakan bahwa WordWall mampu membantu mengingat materi pembelajaran dan 97,4% mengatakan bahwa game edukasi Word wall mampu memberikan kesan menyenangkan ketika mengerjakan quiz ataupun latihan soal. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *game* edukasi semacam Wordwall penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan Wordwall juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. Lebih lanjut, banyaknya varian *game* yang ditawarkan oleh Wordwall dapat memudahkan dosen untuk berkreasi membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa. Namun demikian, Wordwall memiliki kelemahan dalam pembatasan panjang karakter soal sehingga soal dalam bentuk bacaan cukup sulit untuk diterapkan dengan *game* edukasi ini.

Penelitian mengenai pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran di perguruan tinggi belum banyak dilakukan. Wordwall bukan sekadar *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk usia anak-anak saja. Dari hasil penelitian ini, peserta didik sekelas mahasiswa yang usianya sudah bukan anak-anak pun membutuhkan inovasi terkait penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, ke depannya pemanfaatan Wordwall bagi pembelajaran daring di perguruan tinggi dapat dikembangkan lebih lanjut.

REFERENSI

- Azizah, H. N. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall*. ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, 1(1), 1-16. <https://ejournal.upi.edu/index.php/alsuniyat/article/view/24212/11704>.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). *Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di Sekolah Negeri 02 Kota Serang Banten)*. UNIK (Jurnal Ilmiah Pendidikan Luar Biasa), 3(1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/5301/3793>.
- Dewi, R. M., Ghofur, M. A., & Soejoto, A. (2020). *Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran*. Abimanyu: Journal of Community Engagement, 1(1), 59-67. <https://doi.org/10.26740/abi.v1i1.6791>.
- Khairunisa, Y. (2021). *Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas*. MEDIASI, 2(1), 41-47. doi: <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.
- Ratnawulan, E. & Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi Selaparang*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195-199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>.