

Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan

Desi Ratnasari¹, Hasna Rahmah Dhiya², Dr. Ani Susanti, S.Pd., M.Pd.B.I.³

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan, ³Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Wordwall, media pembelajaran, games online

Abstrak: Belajar merupakan suatu proses yang perlu dan wajib dilalui oleh seorang peserta didik. Dalam proses belajar ini tentunya memerlukan dampingan serta bimbingan seorang guru sebagai sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentu sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Selain itu dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Pada artikel ini akan dibahas bagaimana pemanfaatan aplikasi yakni aplikasi Wordwall sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam artikel ini penulis kan membahas terkait pengertian aplikasi Wordwall, bagaimana cara mendaftar dan menggunakan aplikasi Wordwall, kelebihan dan kekurangan aplikasi Wordwall. Dengan menggunakan aplikasi Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran tentunya nanti dalam proses belajar akan menciptakan suasana yang menyenangkan. Peserta didik tidak hanya belajar tetapi mereka bisa menggunakan aplikasi Wordwall ini sebagai alat untuk belajar dan bermain. Penulis menulis artikel ini dengan langkah awal melakukan observasi terhadap peserta didik selama kegiatan PLP 2.

How to Cite: Ratnasari, DKK. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Meda Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Belajar adalah salah satu kewajiban yang harus dilakukan sebagai seorang peserta didik atau pelajar. Belajar atau proses belajar inilah yang akan menentukan tingkat keberhasilan seorang peserta didik selama menempuh masa sekolah baik di SD, SMP, SMA maupun kuliah. Kelangsungan proses belajar peserta didik itu dipengaruhi oleh bagaimana sikap yang dilakukan peserta didik tersebut selama proses belajar. Belajar adalah sebuah proses atau sebuah kegiatan yang terjadi antara guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai seseorang yang di didik, dalam proses belajar ini memiliki tujuan untuk menciptakan dan menghasilkan sebuah perubahan pada diri individu baik tingkah laku maupun pengetahuan. Pada hakikatnya proses belajar ini memiliki orientasi untuk mencapai suatu peningkatan pada kemampuan peserta didik, keterampilan peserta didik dan juga pengetahuan peserta didik supaya menjadi lebih baik.

Guru di ibaratkan sebagai ujung tombak pendidikan. Hal ini dikarenakan guru lah yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Guru merupakan sebuah profesi yang dalam menjalankan tugasnya dituntut untuk bersikap profesional. Sebagai guru harus memiliki empat kompetensi yaitu, kompetensi pedagogik, kompetensi social, kompetensi kepribadian dan kompetensi professional. Kompetensi-kompetensi tersebutlah yang nantinya akan mencerminkan bagaimana sosok guru yang ideal. Hal tersebut akan terlihat ketika seorang guru

sedang berinteraksi atau berkomunikasi dengan peserta didiknya di kelas melalui proses belajar-mengajar dan juga ketika mereka sedang berinteraksi dengan rekan-rekan sejawat.

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan aktifitas dalam proses belajar peserta didik, guru perlu menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Untuk membangun proses belajar yang interaktif dan menyenangkan ini tentunya bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tersedia. Aplikasi *Wordwall* inilah yang dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pada website yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, sumber belajar ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk peserta didik. Aplikasi *Wordwall* ini menyediakan berbagai macam template yang menarik yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan.

Aplikasi *Wordwall* ini bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar dengan menjawab kuis sederhana dalam bentuk permainan atau *games online* edukasi. Untuk mengakses Aplikasi *Wordwall* ini tidak sulit karena peserta didik dapat mengakses langsung melalui link yang dibagikan yang akan langsung mengarahkan peserta didik menuju laman www.wordwall.net.

Kegiatan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* ini sebagai media pembelajaran merupakan jawaban bagaimana cara yang bisa dilakukan untuk membangun dan menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Sehingga tujuan kegiatan tersebut adalah memberikan solusi alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran dalam rangka menciptakan dan membangun proses belajar bagi peserta didik yang menyenangkan. Hal ini juga merupakan salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi yang berbasis *game online* edukasi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar. Dengan kegiatan ini juga diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan lebih semangat selama menjalankan proses belajar di sekolah.

Melalui artikel ini penulis akan membahas tentang pengertian aplikasi *Wordwall* yang merupakan games edukas yang dapat membantu guru sebagai salah satu media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Wulandari dalam penelitiannya, bagaimana cara mendaftar dan menggunakan aplikasi *Wordwall* menggunakan device PC ataupun handphone dengan mengakses link aplikasi *Wordwall* melalui mesin pencari Google, bagaimana reaksi atau respon peserta didik saat menggunakan aplikasi *Wordwall*, kelebihan dan kekurangan aplikasi *Wordwall* serta bagaimana apakah aplikasi *Wordwall* ini bermanfaat sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini sampaikan semua hasil atau temuan penelitian anda. Perlu untuk digarisbawahi bahwa penyampaian hasil penelitian berbeda dengan diskusi. Hasil penelitian sebagian besar menampilkan informasi dan *display* data yang dikumpulkan dalam bentuk grafik atau tabel. Meskipun demikian interpretasi terhadap hasil penelitian tetap perlu dilakukan tanpa *misinterpretation*.

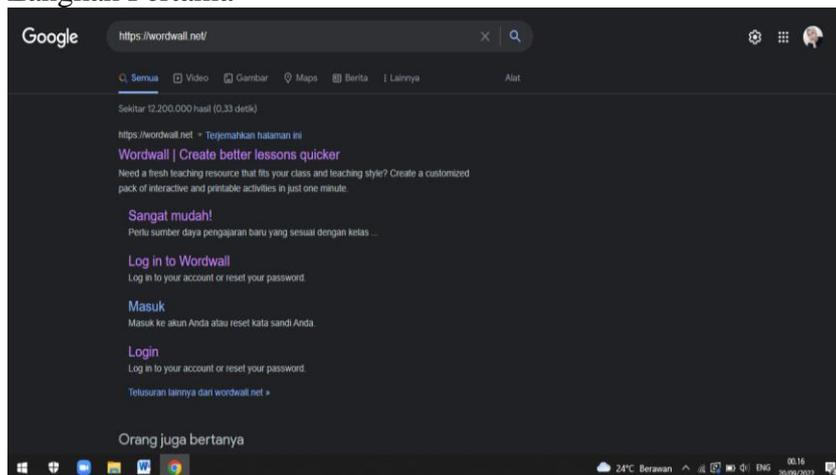
Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang didalamnya memiliki berbagai template *games online* edukasi maupun kuis yang menarik dan mengasyikkan. Karena beragamnya template *games online* edukasi maupun kuis yang dapat dibuat melalui aplikasi *Wordwall*, maka aplikasi *Wordwall* ini sangat cocok digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Wulandari (2015), *Games* edukasi adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan bagi para penggunanya. Tersedianya berbagai pilihan template berbentuk games online ataupun kuis

tentunya memudahkan guru untuk menentukan media mana yang cocok yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

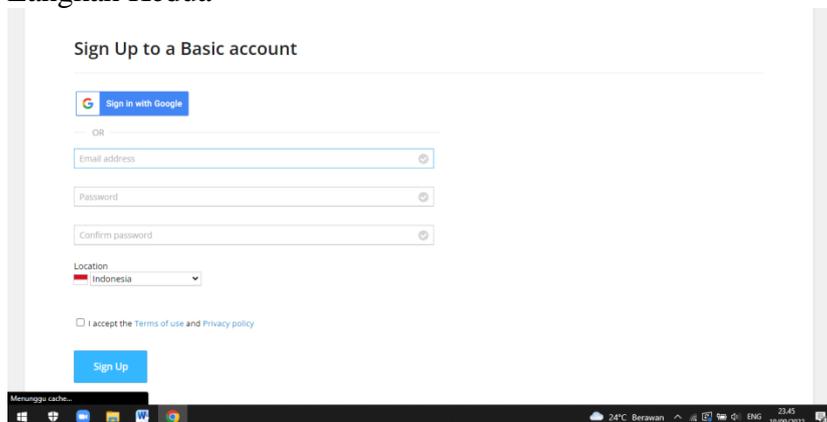
Penelitian yang dilakukan oleh P. M. Sari & Yarza (2021) menyatakan bahwa aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang baik digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, baik *games online* edukasi maupun kuis yang dibuat melalui aplikasi *Wordwall* ini juga dapat langsung dibagikan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* dan lain sebagainya. Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat *games online* ataupun kuis di aplikasi *Wordwall* ini sangat mudah.

Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengunjungi laman <https://wordwall.net/>. Langkah kedua, pilih opsi *sign up* kemudian isikan nama, alamat email, kata sandi serta lokasi. Bisa juga *sign up* menggunakan akun google yang sudah terdaftar. Langkah ketiga, apabila akun sudah dibuat silahkan pilih opsi *creat activity*. Nantinya akan muncul berbagai macam template yang bisa disesuaikan dengan apa yang diinginkan dalam membuat media pembelajaran. Untuk template ini, penulis memilih template *Maze Chase*. Langkah keempat, apabila sudah memilih template mana yang akan digunakan silahkan klik template tersebut kemudian isikan judul, deskripsi permainan dan pertanyaan. Langkah kelima, jika semua langkah sudah dilakukan maka klik *done*. Untuk instruksi lebih jelas dapat dilihat melalui beberapa gambar dibawah ini.

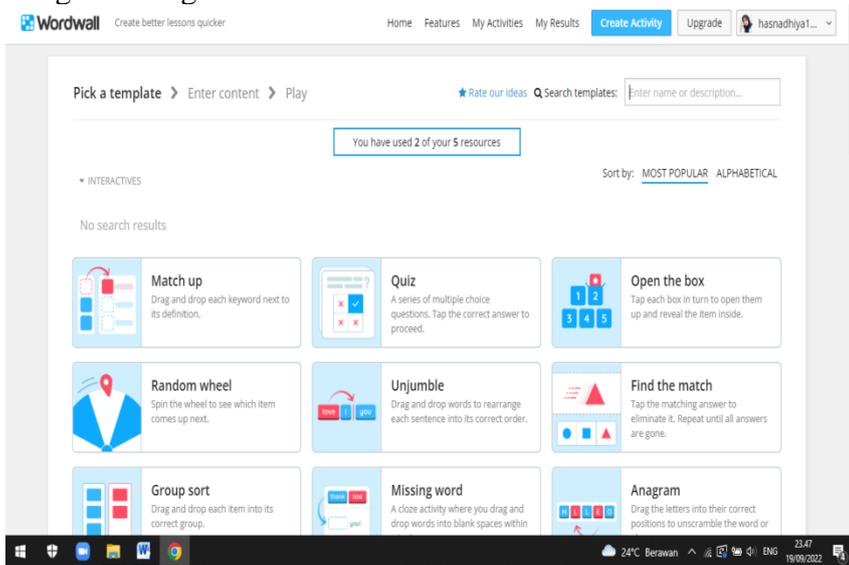
Langkah Pertama



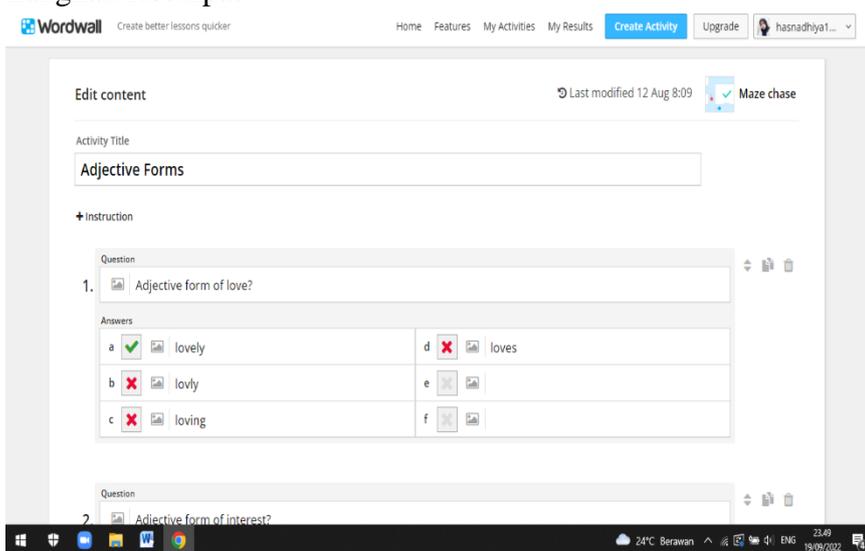
Langkah Kedua



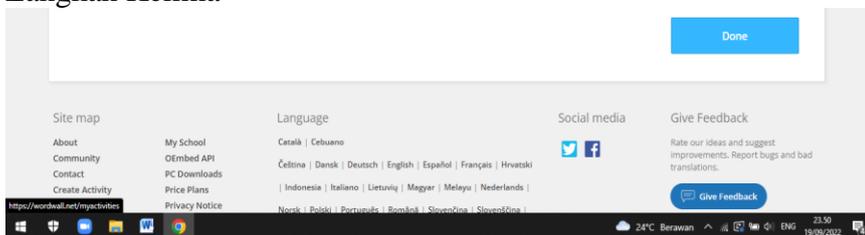
Langkah Ketiga



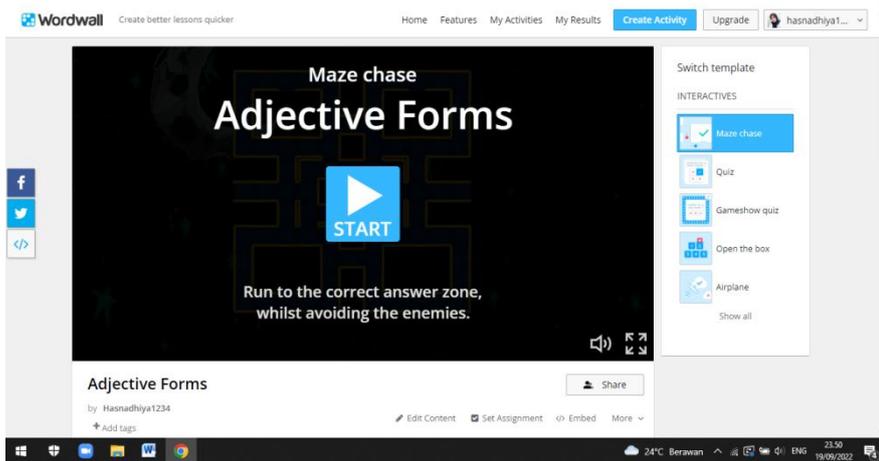
Langkah Keempat



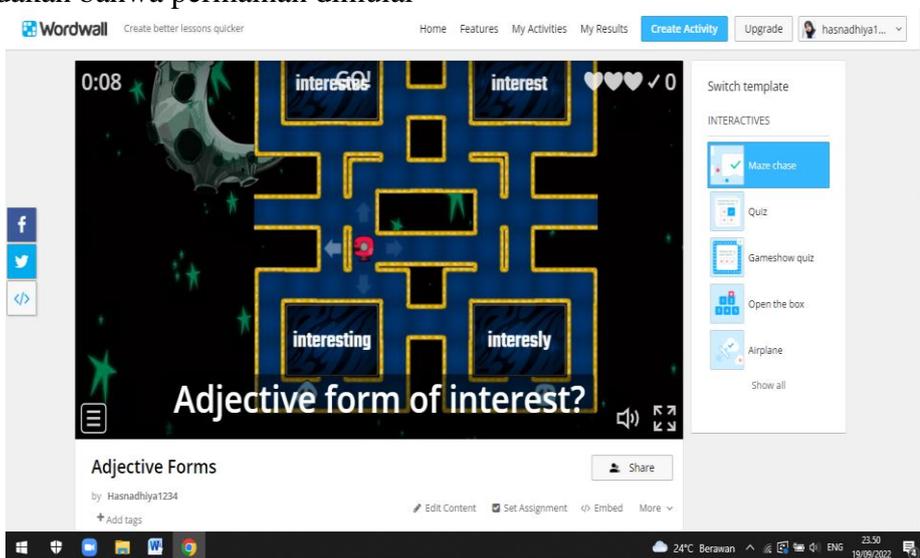
Langkah Kelima



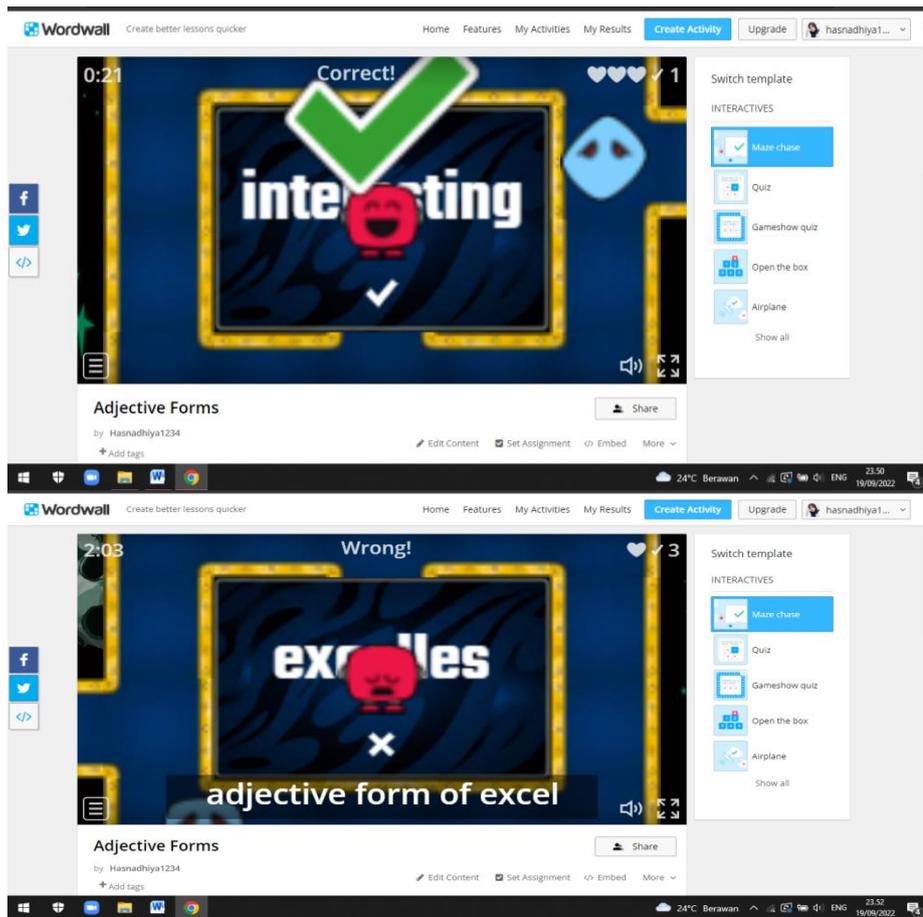
Cara memainkan *games online* pada aplikasi *Wordwall* ini juga mudah, terutama untuk memainkan bentuk template *Maze Chase*. Template *Maze Chase* ini cukup unik, karena template ini mirip dengan permainan *Pac Man*. Untuk instruksi lebih jelasnya dapat dilihat dari penjelasan dan gambar berikut.



Apabila *games online*, template *Maze Chase* sudah siap digunakan, maka akan muncul seperti gambar diatas. Kemudian pemain mengklik *start* pada laman tersebut yang menandakan bahwa permainan dimulai



Maka setelah itu akan muncul pertanyaan dan pilihan jawaban seperti contoh diatas. Pemain bisa membaca pertanyaan atau soal di bagian bawah. Kemudian bisa memilih jawaban yang benar dengan mengarahkan *Pac Man* berwarna merah menuju pilihan jawaban yang benar. Apabila dalam perjalanan menuju jawaban benar bertemu dan mengenai *Pac Man Monster*, maka *Pac Man merah* akan kembali ke rumah. Pemain diberikan kesempatan tiga kali. Dalam hal ini apabila *Pac Man merah* mengenai *Pac Man Monster* sebanyak tiga kali maka permainan akan *Game Over*.



Apabila pemain menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul tanda ceklis berwarna hijau disertai keterangan *Correct!* Seperti gambar di atas. Namun, apabila pemain salah dalam menjawab pertanyaan maka akan muncul tanda silang disertai keterangan *Wrong!*. Diakhir permainan nantinya pemain akan memperoleh waktu durasi pemain tersebut memainkan games online dan memperoleh skor dari berapa banyak jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar. Selain itu, pemain akan mengetahui ranking skor dari pemain itu sendiri dan juga pemain lain.

Pada awal memperkenalkan aplikasi *Wordwall* kepada peserta didik, peserta didik memberikan sikap positif dengan menunjukkan sikap antusias yang tinggi. Mereka antusias karena sebelumnya mereka belum tahu dan belum pernah menggunakan aplikasi *Wordwall*. Pada penggunaan awal peserta didik masih merasa kebingungan bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut. Namun seiring dengan praktek dan pemberian penjelasan membuat mereka lebih paham dan mulai bisa untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Tanggapan peserta didik terhadap aplikasi *Wordwall* sangat positif. Mereka merasa belajar lebih menyenangkan karena mereka bisa belajar sambil bermain. Namun, peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* juga mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut mereka rasakan pada saat mengarahkan *Pac Man merah* menuju jawaban yang benar. Hal itu terjadi karena *device* yang digunakan saat itu adalah *handphone*. Selain itu, pertanyaan yang tertera dilayar juga terlalu kecil sehingga sedikit sulit untuk terbaca.

Namun pada pelaksanaannya, aplikasi *Wordwall* juga tak bisa lepas dari kelebihan serta kekurangan. Kelebihan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall* ini menyediakan berbagai macam template permainan edukasi, aplikasi *Wordwall* juga cukup fleksibel sehingga bisa digunakan di segala tingkatan, aplikasi *Wordwall* juga menarik serta tidak monoton karena adanya template yang bervariasi dan yang paling menarik

dari aplikasi *Wordwall* ini, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam format PDF dan bisa juga di bagikan dengan menyebarkan link permainan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* dan sebagainya. Jika ada kelebihan tentunya ada kekurangan. Aplikasi *Wordwall* juga memiliki kekurangan selayaknya media lain. Kekurangan aplikasi ini yaitu hanya dapat dilihat karena aplikasi ini hanya menyediakan media visual saja.

Devega (2021) menyatakan bahwa aplikasi *Wordwall* ini membantu peserta didik untuk memahami sebuah konten secara online dan tentunya dapat digunakan sebagai evaluasi hasil belajar. Dari banyaknya pembelajaran yang menggunakan media aplikasi *Wordwall* maka bisa dikatakan bahwa aplikasi *Wordwall* ini sangat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, aplikasi *Wordwall* ini sangat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Jadi dapat di simpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang didalamnya memiliki berbagai template *games online* edukasi maupun kuis yang menarik dan mengasyikkan. Aplikasi *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai games online yang mengedukasi. *Games* edukasi adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan bagi para penggunanya. Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang baik digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, baik *games online* edukasi maupun kuis yang dibuat melalui aplikasi *Wordwall* ini juga dapat langsung dibagikan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* dan lain sebagainya.

Aplikasi *Wordwall* juga sangat mudah untuk diakses dan digunakan. Cara yang dilakukan untuk mengakses aplikasi *Wordwall* adalah dengan mengunjungi laman <https://wordwall.net/>. Kemudian *login* atau *signup* menggunakan email ataupun akun *Google*. Setelah itu tinggal mengisi data-data yang perlu dilengkapi. Jika sudah dilengkapi, bisa menuju langkah selanjutnya yaitu dengan memilih template mana yang akan digunakan dan mengisi kolom-kolom menyesuaikan dengan template tersebut. Setelah itu, games edukasi berdasarkan template yang ada di aplikasi *Wordwall* bisa dibagikan kepada peserta didik melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* ataupun media lainnya.

Melihat reaksi atau respon peserta didik saat menggunakan aplikasi ini sangat positif. Mereka sangat antusias dalam memainkan *games* edukasi yang ada di aplikasi *Wordwall*. Mereka merasa belajar lebih menyenangkan karena mereka bisa belajar sambil bermain. Aplikasi *Wordwall* juga tak bisa lepas dari kelebihan serta kekurangan. Kelebihan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall* ini menyediakan berbagai macam template permainan edukasi, aplikasi *Wordwall* juga cukup fleksibel sehingga bisa digunakan di segala tingkatan, aplikasi *Wordwall* juga menarik serta tidak monoton karena adanya template yang bervariasi dan yang paling menarik dari aplikasi *Wordwall* ini, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam format PDF dan bisa juga di bagikan dengan menyebarkan link permainan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* dan sebagainya. Dan kekurangan aplikasi ini yaitu hanya dapat dilihat karena aplikasi ini hanya menyediakan media visual saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama kami mengucapkan terimakasih kepada pihak UAD serta DKL (Dosen koordinator lapangan) yaitu ibu Dian Ari Widiyastuti dimana beliau yang mendampingi kami pada saat penjurusan di SMKN 1 PLERET dan kami juga berterimakasih kepada kepala sekolah SMKN 1 PLERET yang telah menerimanya kami untuk melaksanakan PLP 2 di sekolah

tersebut, tidak lupa pula kami ucapkan terimakasih kepada guru pamong kami yaitu ibu Nurul Khuriyah, S.Pd, beliau sangat berperan sekali dalam kegiatan PLP 2 kami dan selalu membimbing kami bagaimana cara menyusun Rencana pembelajaran dengan baik serta selalu mengarahkan ataupun mengajarkan kepada kami bagaimana cara untuk handle kelas. dari beliau kami banyak sekali belajar tentang bagaimana cara mengajar dengan baik, walaupun cara kami mengajar masih terbilang belum seperti Ibu Nurul Khuriyah, S.Pd., Dan terimakasih juga kepada DPL kami yaitu Ibu Dr. Ani Susanti, M.Pd.B.I. Yang telah memberikakan masukan terhadap article kami dimana tanpa masukan dari beliau article yang kami buat ini tidak akan berjalan sesuai dengan yang kami harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, B. T., Bintoro, I. N., & Nugroho, W. (2022). PEMANFAATAN E-LEARNING PLATFORM WORDWALL UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU TK DI KABUPATEN BANYUWANGI. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 36-46.
- Devega, A. T., Adi, N. H., Mawaddah, M. A., & Shiddiqi, H. A. (2021, December). Design and Analysis of the Motion Graphic Publication Program Implementation as a Promotional Media for Batam TV. In 8th International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2021) (pp. 85-91). Atlantis Press.
- Kunto Aribowo, Eric. Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram (<https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>) diakses pada 12 September 2022
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- 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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Wulandari, A. D. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.