

Transformasi Metode Pembelajaran *Game Based Learning* melalui Platform *Wordwall* (Maze Chase)

Etin Prihatina

MAN 2 Kota Bogor

etinprihatina22@gmail.com

Corresponding Author: etinprihatina22@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menunjukkan transformasi metode pembelajaran *game based learning* melalui platform *wordwall* dan mendeskripsikan implikasi metode pembelajaran *game based learning* melalui platform *wordwall* dalam hal ini jenis *maze chase*. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, teknik yang digunakan ialah observasi, wawancara dan dokumentasi berupa video. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya perubahan metode pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan platform *wordwall*, khususnya pada mata pelajaran sosiologi. Perubahan tersebut diciptakan oleh tenaga pendidik dan dirasakan oleh peserta didik. Selain itu meningkatkan keaktifan, daya ingat dan motivasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

Kata Kunci: Transformasi, *Wordwall*, *Game Based Learning*

Abstract

This article aims to show the transformation of the game based learning method through the wordwall platform and describe the implications of the game based learning method through the wordwall platform, in this case the maze chase type. Researchers used a qualitative research approach, the techniques used were observation, interviews and documentation in the form of video. The findings of this research indicate a change in game-based learning methods using the wordwall platform, especially in sociology subjects. These changes are created by teaching staff and felt by students. Apart from that, it increases students' activeness, memory and motivation to understand the learning material.

Keywords: Transformation, *Wordwall*, *Game Based Learning*

PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan penyakit menular yang mudah menyebar melalui pernapasan dan mengakibatkan kematian. Cepatnya penularan menjadikan beberapa negara melaksanakan kebijakan *lockdown* untuk mengurangi angka kematian akibat Covid-19. Istilah *lockdown* ini sama halnya dengan karantina

wilayah yang mengharuskan semua warga negara untuk hidup di dalam rumah saja, dan tidak melakukan aktivitas keluar rumah. Undang-Undang Nomor 6 tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan yang membahas Keekarantinaan Kesehatan di Pintu Masuk dan di wilayah dilakukan melalui kegiatan pengamatan penyakit dan Faktor Risiko Kesehatan Masyarakat terhadap alat angkut, orang, barang, dan/atau lingkungan, serta respon terhadap Kedaruratan Kesehatan Masyarakat dalam bentuk tindakan Keekarantinaan Kesehatan.

Pandemi Covid-19 menyebabkan lumpuhnya seluruh sektor dalam kehidupan sosial terutama pendidikan. Seluruh instansi pendidikan melakukan kegiatan “Belajar di Rumah” dengan istilah “Pembelajaran daring” melalui berbagai aplikasi atau *platforms* media sosial yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, karena bagaimanapun pendidikan harus tetap berjalan dengan semestinya. Akan tetapi pada pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran daring justru menjadi sebuah tantangan karena menyebabkan berbagai gejala sosial seperti yang dijelaskan oleh I Ketut Westra (2022: 15) penyegeraan solusi untuk gejala sosial tersebut: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan sekolah di daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Ketika pembelajaran dilakukan secara tatap muka, peserta didik dapat terkontrol oleh tenaga pendidik di sekolah. Akan tetapi, pembelajaran secara daring tidak dapat terkontrol oleh tenaga pendidik dikarenakan peserta didik berada di rumah masing-masing dan hal ini menjadikan peran orang tua cukup besar. Asumsinya siswa akan belajar apabila diawasi oleh tenaga pendidik, ketika tidak ada tenaga pendidik dengan jelas sulit untuk belajar bagi sebagian peserta didik. Maka dari itu, dalam era pandemi pembelajaran justru lebih banyak penugasan dengan metode pembahasan materi yang lebih beragam oleh tenaga pendidik karena menggunakan teknologi.

Setiap elemen pendidikan dituntut untuk memahami, mengembangkan dan memiliki kemampuan penguasaan mengenai teknologi. Karena pada masa pandemi, teknologi menjadi kebutuhan yang utama dalam terselenggaranya pembelajaran. Lalu bagaimana dengan tenaga pendidik yang kurang memahami teknologi? Pada penelitian Ni Komag Suni (2019: 115), guru yang dikenal dengan istilah *gaptek* atau *gagap teknologi* akan menurunkan tingkat kredibilitasnya di hadapan para murid, sehingga murid cenderung bersikap *underestimate*, seolah-olah guru adalah orang dungu di tengah dunia metropolitan dan era digital. Ini fenomena yang sering ada dan terjadi di sekeliling kita. Pada intinya, baik tenaga pendidik baru (tahun 20-an) atau tenaga pendidik yang sudah lama (tahun 90-an) harus tetap mengikuti perkembangan zaman. Karena bagaimanapun, saat ini era 4.0 kehidupan manusia dituntut untuk berdampingan dengan teknologi.

Teknologi dalam kegiatan pembelajaran, dikaitkan dengan literasi teknologi

informasi yakni sebuah kemampuan untuk memahami, menggunakan, bahkan berpartisipasi aktif dalam dunia teknologi informasi. Dalam buku yang ditulis oleh Mambang (2021: 2) bahwa teknologi informasi merupakan istilah umum untuk teknologi yang dapat membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi pada dasarnya menyatukan komputasi dan komunikasi dengan kecepatan tinggi untuk berbagai data, berbentuk teks, suara bahkan video. Era pandemi membutuhkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari pembelajaran yang dilakukan menggunakan *e-learning*, *google classroom*, *zoom meetings*, *google meet*, *skype*, *whatsapp*, dan berbagai media sosial lainnya. Adapun penggunaan platform lain yang dapat menunjang pembelajaran agar tidak datar dan membosankan. Platforms tersebut mulai dari *quizziz*, *kahoot*, *learningapps* dan *wordwall* dengan metode *games based learning*.

Sejak dulu, mata pelajaran sosiologi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Karena muatan materi sosiologi lebih mengarah pada konsep atau teori yang memerlukan bentuk penghafalan pada peserta didik. Asumsi penulis ini dikuatkan oleh salah satu peserta didik berinisial MFS, yang memberikan tanggapannya bahwa mata pelajaran sosiologi datar sebelum adanya banyak permainan seperti saat ini terlebih secara digital. Maka dari itu, perlu adanya inovasi dari seorang tenaga pendidik untuk membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan metode pembelajaran *game based learning* yang dilaksanakan melalui berbagai platform digital untuk diakses melalui gadget peserta didik. Penulis melakukan penelitian ini karena dengan jelas merasakan adanya perbedaan ketika dilaksanakannya pembelajaran secara konvensional dibandingkan saat ini setelah terjadinya masa transisi. Jika dalam teori fenomenologi, individu memaknai sesuatu berdasarkan pengalamannya. Bagaimana hal ini muncul berasal dari pengalaman penulis yang merasakan keresahan perlunya inovasi baru dalam metode pembelajaran *game based learning* di ruang kelas.

MAN 2 Kota Bogor merupakan salah satu sekolah yang mengalami revolusi atau perubahan sosial berkaitan dengan proses pembelajaran. Tenaga pendidik yang biasanya hanya menggunakan teknik pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, siswa presentasi (*student center*), dan melakukan permainan secara fisik yang membutuhkan banyak penggunaan barang dapat memilih dengan metode pembelajaran *games based learning* melalui platform berbasis web. Hal ini didorong pula oleh kurikulum yang menekankan perlunya keaktifan peserta di dalam kelas. Saat ini muncul permainan berbasis pembelajaran dalam platform *wordwall*, khususnya di fitur *maze chase*. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi interaktif berbasis *game* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran baik dari segi proses sampai pada hasil belajar peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh William Ogburn bahwa perubahan sosial ini merupakan perubahan-perubahan dari unsur kebudayaan dan menekankan teknologi yang berpengaruh pada aspek lainnya, yakni dalam hal ini pendidikan berupa pembelajaran.

Sejak masa transisi, pembelajaran berbasis permainan semakin beragam agar kegiatan di ruang kelas tidak datar dan kering. Penelitian ini bertujuan memberikan panduan mengenai penerapan aplikasi interaktif *wordwall* sebagai sebuah platform yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di MAN 2 Kota Bogor dan mendeskripsikan implikasi metode pembelajaran *game based learning* melalui platform *wordwall* di MAN 2 Kota Bogor.

METODE PENELITIAN

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dalam buku Salim & Syahrudin (2012: 41) pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada pencarian data di lapangan mengenai suatu permasalahan dan prosedur penemuannya dilakukan tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi. Kualitatif ini berusaha memberikan penjelasan mengenai budaya individu maupun kelompok yang diidentifikasi sesuai dengan perkembangan zaman.

Teknik yang digunakan ialah observasi, wawancara, studi pustaka dan beberapa dokumentasi berupa video pendukung untuk menunjang faktualnya sebuah penelitian. Tujuan dari pendekatan kualitatif yang dikaitkan dengan penelitian, yakni memberikan deskripsi penerapan serta implikasi pembelajaran berbasis *game* melalui platform *wordwall* sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital dan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Pembelajaran Berbasis Digital

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak positif maupun negatif bagi banyak sektor, utamanya pendidikan. Dalam hal ini, penting bagi setiap individu untuk melakukan penyesuaian di era revolusi industri 4.0, setiap elemen pendidikan mulai dari instansi pendidikan, tenaga pendidik, peserta didik sampai pada orang tua. Terlebih setelah adanya masa pandemic covid-19 yang memaksa masyarakat seluruh dunia untuk melakukan semua kegiatan berbasis teknologi, berbagai informasi diakses melalui media sosial dan muncul sebuah ruang kerja baru melalui aplikasi atau platform bagi para pekerja termasuk dunia pendidikan.

Pendidikan saat ini berada pada tahap kelima dengan menggunakan sistem pembelajaran teknologi informasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Eric Ashby dalam Rusman dkk (2013: 6), revolusi yang terjadi itu adalah sebagai berikut: (1) Revolusi pertama ditandai dengan penyerahan pendidikan peserta didik oleh orang tua kepada sekolah, perguruan, padepokan atau pesantren; (2) Revolusi kedua terjadi ketika tulisan ditujukan untuk keperluan pembelajaran, dengan tulisan dapat membuka cakrawala wawasan bagi individu untuk disimpan dan diulang kembali; (3) Revolusi ketiga terjadi ketika penemuan mesin cetak, mulai adanya media pembelajaran baik buku cetak, modul atau majalah; (4) Revolusi keempat ketika adanya perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran,

seperti radio, tape recorder serta televisi sebagai bentuk pemerataan dan perluasan pendidikan; dan (5) Revolusi kelima yakni saat ini dengan pengemasan dan pemanfaatan teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran.

Di Indonesia khususnya perkotaan saat ini cukup memadai penggunaan fasilitas berupa produk teknologi informasi dan komunikasi, seperti dalam beberapa sekolah yang sudah memfasilitasi tenaga pendidik dengan menggunakan LCD Proyektor sebagai media pembelajaran. Hal yang mendasari ini tidak lepas dari revolusi kelima pemikiran dari Eric Ashby, adanya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi salah satu pendorong pendidikan Indonesia berpotensi belajar berbasis digital.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi ini kita kenali dengan pembelajaran digital, yakni sebuah sistem pembelajaran dengan penggunaan media yang bervariasi dan materi pembelajaran dapat lebih luas diakses. Menurut Kenji Kitao (1998) dalam buku yang ditulis oleh Munir (2017: 7) ada 3 potensi pembelajaran berbasis digital, yakni: (1) Potensi alat komunikasi, pembelajaran digital dapat dilakukan kapan dan dimana saja dengan penggunaan alat komunikasi seperti pengiriman berkas melalui e-mail atau bahkan berkomunikasi melalui media sosial untuk percakapan. (2) Potensi akses informasi, banyak informasi yang dapat diterima dan tersebar secara cepat dengan adanya pembelajaran digital mulai dari isu ekonomi, politik, ekonomi dan budaya. Individu dapat belajar melalui berbagai referensi baik berupa artikel, berita, jurnal maupun karya ilmiah. Individu tidak harus belajar secara langsung atau tatap muka; dan (3) Potensi pendidikan dan pembelajaran, adanya materi mengenai pembelajaran elektronik yang dimulai dari pengenalan dan pengembangan perangkat lunak.

Potensi yang dimunculkan dari pembelajaran berbasis digital ini menjadi suatu pengembangan terhadap dunia pendidikan, adanya inovasi yang diharapkan dapat terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Tidak dapat dipungkiri, peserta didik akan lebih cepat menerap teknologi informasi yang mendorong tenaga pendidik untuk belajar lebih dalam mengenai teknologi informasi. Selain itu, potensi pembelajaran digital memberikan suasana baru dalam dunia pendidikan dengan metode yang lebih bervariasi tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi tenaga pendidik. MAN 2 Kota Bogor memiliki 3 potensi di atas, seperti berinteraksi melalui berbagai media sosial antara tenaga pendidik dengan peserta didik. Lalu adanya akses informasi, setiap peserta didik melakukan pembelajaran yang mendasarkan argumennya melalui isu dan informasi yang dimuat artikel, berita ataupun jurnal.

Penerapan Platform *Wordwall* dalam Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada permainan, baik dari proses sampai pada evaluasi pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran berbasis permainan ini sudah ada sejak dahulu, akan tetapi di era digital saat ini perlu adanya penyesuaian. Karena tenaga pendidik harus terus melakukan pembaharuan agar proses pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik, maka sedikit banyaknya *game* berbasis digital digunakan oleh para tenaga pendidik dalam menunjang kegiatan pembelajaran, salah satunya platform berbasis web *wordwall*.

Platform *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi interaktif berbasis web yang dapat diakses oleh siapapun dengan menggunakan gadget atau laptop. *Wordwall* ini memiliki banyak fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran, utamanya untuk evaluasi setelah pembelajaran dilaksanakan. Akan tetapi ada salah satu jenis permainan yang menarik untuk dicoba dan digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan, yaitu *maze chase*. Dalam pembelajaran sosiologi khususnya, penggunaan platform ini berguna bagi keaktifan dan mempertajam daya ingat peserta didik terhadap suatu materi.

Maze chase ini sebuah *game* menyerupai *game pac-man* yang populer di tahun 2000-an pada produk *game boy*. Permainan ini dilaksanakan oleh setiap individu dengan cara menjawab pertanyaan yang sudah dibuat oleh tenaga pendidik berkaitan dengan materi pembelajaran, peserta didik harus melewati *labirin* dan menghindari musuh yang dapat memberhentikan permainan. Seperti pada gambar 2 di bawah, berupa tampilan *maze chase* dalam pembelajaran sosiologi materi permasalahan sosial.



Gambar 1. Tampilan *Wordwall Maze Chase*

Setiap peserta didik memiliki kesempatan berjalan sesuai dengan yang ditentukan oleh pembuat soal atau tenaga pendidik. Cocok dengan mata pelajaran sosiologi, karena dapat dimasukkan berupa analisis kasus dan peserta didik menentukan konsep dari analisis kasus tersebut. Intinya sama seperti pilihan ganda pada umumnya, akan tetapi *maze chase* ini lebih interaktif dan menyenangkan untuk peserta didik. Selain digunakan dalam mata pelajaran sosiologi, *maze chase* ini juga digunakan oleh tenaga pendidik mata pelajaran Fisika dan Akidah Akhlak dengan harapan peserta didik lebih aktif dan tidak tegang dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh AR dalam pembelajaran fisika.

Penerapan platform *wordwall* di beberapa mata pelajaran, khususnya di MAN 2 Kota Bogor menjadi bukti adanya transformasi mengenai metode pembelajaran *game based learning*. Transformasi disini berkaitan dengan konsep perubahan sosial, bagaimana masyarakat berubah, bergerak, atau dinamis. Menurut William Ogburn dalam modul sosiologi Nofia (2010: 4) seorang sosiolog Amerika Serikat mengemukakan bahwa perubahan sosial merupakan perubahan sosial mencakup unsur-unsur kebudayaan, baik yang bersifat material (berwujud) maupun immaterial (tidak berwujud), dengan menekankan pengaruh yang lebih besar pada unsur kebudayaan material dari pada unsur yang immaterial. Ogburn menekankan pada teknologi, dalam hal ini berkaitan dengan perubahan sosial teknologi yang berdampak besar bagi berbagai bidang lainnya khususnya pendidikan pada proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi saat ini salah satu bentuk dari adanya perubahan sosial di masyarakat, maka perlunya adaptasi dari tenaga pendidik maupun peserta didik agar tidak terjadi *culture shock*.

Implikasi Metode Pembelajaran *Game Based Learning* melalui Platform *Wordwall*

Wordwall sebagai platform yang dapat menunjang metode pembelajaran *game based learning*, tentu memiliki dampak untuk peserta didik maupun tenaga pendidik. Penerapan *wordwall* jenis *maze chase* menjadi sebuah inovasi yang diharapkan oleh tenaga pendidik agar dapat memberikan pemahaman lebih dalam kepada peserta didik dengan berbagai soal yang diberikan melalui permainan tersebut. Respon yang baik dari peserta didikpun menjadi sebuah hal yang positif, seperti yang dijelaskan oleh DH sebagai salah satu peserta didik MAN 2 Kota Bogor pada mata pelajaran sosiologi. Ia mengemukakan bahwa permainan tersebut membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak datar, memiliki ambisi untuk memenangkan permainan. Selain itu DH menjelaskan bahwa permainan *maze chase* memberikan stimulus bagi dirinya, berupa pengingat materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan merasa muda untuk mengingatnya.

Selain DH, AF juga merasakan hal yang sama walaupun ia merasa bahwa ketika materi belum dijelaskan maka ia tidak mungkin bisa menjawab pertanyaan dalam permainan *maze chase* tersebut. Sejalan dengan DH, SA menjelaskan bahwa permainannya memberikan tantangan untuk menjadi yang pertama atau terjadinya persaingan secara *online* dan baginya efektif karena sudah dijelaskan materinya sebelum melakukan permainan.

Berkaitan dengan berbagai penelitian, kegiatan *game based learning* dengan menggunakan platform tertentu akan meningkatkan pemahaman suatu konsep terhadap peserta didik. Hasil observasi dan wawancara peneliti, membuktikan bahwa adanya keaktifan, motivasi dengan adanya tantangan peserta didik dalam memahami suatu materi dan memenangkan permainan. Selain itu tenaga pendidik dapat melihat tolok ukur penilaian dan kemampuan pemahaman peserta didik dalam suatu materi khususnya di MAN 2 Kota Bogor dalam mata pelajaran sosiologi. Transformasi sebagai perubahan sosial ini dirasakan oleh semua instansi

pendidikan, khususnya para tenaga pendidik untuk tetap berusaha belajar menjadi tenaga pendidik yang maju dan memberikan inovasi-inovasi tertentu dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan platform *wordwall* jenis *maze chase* pada metode pembelajaran berbasis permainan, menjadi sebuah terobosan atau inovasi dalam pembelajaran agar tidak datar dan membosankan bagi peserta didik. Penggunaan platform *wordwall* merupakan sebuah transformasi pembelajaran yang dahulu menggunakan banyak benda untuk kegiatan permainan, saat ini hanya cukup dengan satu atau dua platform yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. *Game Based Learning* ini cukup efektif berdasarkan studi pustaka yang peneliti lakukan, dan banyak manfaat serta kelebihannya. Permainan *wordwall* jenis *maze chase* menjadi efektif apabila materinya sudah dijelaskan atau dicari terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ak, M. F., Darmayani, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., ... & Handayani, F. S. (2021). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Widina.
- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Anggela, N. (2010). Modul Sosiologi: Perubahan Sosial. 1-16.
- Insriani, H. (2011). Pembelajaran Sosiologi Yang Menggugah Minat Siswa. *Komunitas*, 3(1).
- Ketut, W. I. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital: Digital-Based Learning Innovation. *PROSPEK*, 1(1), 15-24.
- Prehanto, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka.
- Salim & Syahrums. (2012) Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Citapustaka Media.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1).
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan pemberlakuan lock down sebagai antisipasi penyebaran corona virus Covid-19. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), 227-238.